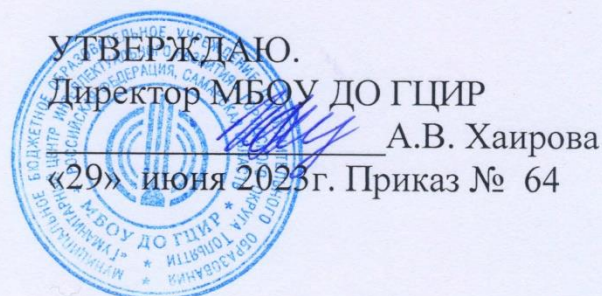


Администрация городского округа Тольятти  
Департамент образования  
**Муниципальное бюджетное образовательное учреждение  
дополнительного образования  
«Гуманитарный центр интеллектуального развития»  
городского округа Тольятти**

Программа принята к реализации  
решением педагогического  
совета. Протокол № 5  
от « 29 » июня 2023г.



**Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»**

Направленность техническая

Возраст детей – 11-16 лет

Срок реализации – 2 года

**Разработчики:**


Лукьянова Наталья Сергеевна,  
педагог дополнительного образования;  
Сидорова Карина Геннадьевна,  
педагог дополнительного образования.

**Методическое сопровождение:**

Клюева Юлия Викторовна,  
методист Центра цифрового  
образования детей «It-куб»

Тольятти  
2023

## Паспорт дополнительной общеобразовательной программы

Название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная графика»
Краткое название программы	Компьютерная графика
Изображение (логотип)	
Место реализации программы	МБОУДО ГЦИР: 445045, Самарская область, г. Тольятти, ул. Чайкиной, 87 МБУ «Школа №41»: 445037, Самарская область, г. Тольятти, Ленинский пр-т, 20
Разработчик программы	Лукьянова Наталья Сергеевна, педагог дополнительного образования; Сидорова Карина Геннадьевна, педагог дополнительного образования
Методическое сопровождение	Клюева Юлия Викторовна, методист Центра цифрового образования детей «It-куб»
Краткое описание	Программа направлена на изучение основных графических компьютерных программ векторной и растровой графики CorelDRAW, Adobe Illustrator и Adobe Photoshop. На практических занятиях обучающиеся создают дизайн-макеты баннеров, афиш, участв. обрабатывать фото, создавать коллажи, визитки, приобретают навыки рисования и анимации изображения
Ключевые слова для поиска	Дизайн, макет, компьютер, графика, CorelDraw, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, формат, рисование, вектор, пиксель, ретушь, фотография, обработка, растровое изображение, логотип, визитка, анимация, баннер, эффекты изображения и текста
Цели и задачи	Развитие творческого потенциала подростков в графическом дизайне через приобретение ими практического опыта работы в популярных графических программах CorelDraw, Adobe Illustrator и Adobe Photoshop
Результаты освоения	Выпускник программы освоит графические редакторы CorelDraw, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop. Сможет создавать дизайн-макеты баннеров, афиш, обрабатывать фото, создавать коллажи, визитки. Приобретёт навыки рисования и анимации изображения
Материальная база	Компьютерный класс, укомплектованный выделенным каналом выхода в Интернет. Операционная система Windows. Графические редакторы CorelDraw, Adobe

	Illustrator, Adobe Photoshop.Мультимедийнаяпроекционнаяустановка
Год создания программы. Где, когда и кем утверждена программа	2017 г. Решение методического совета МБОУДО ГЦИР от 31 августа 2017 года. Протокол № 1.
Тип программы по функциональному назначению	Общеразвивающая
Направленность программы	Техническая
Направление (вид) деятельности	Компьютерный дизайн
Форма обучения по программе	Очная
Используемые образовательные технологии (перечислитькратко)	Практико-ориентированный метод. Проектный метод. ИКТ
Уровень освоения содержания программы	Базовый уровень
Охват детей по возрастам	11-16 лет
Вид программы по способам организации содержания	Модульная
Срок реализации программы	2 года
Взаимодействие программы с различными учреждениями и профессиональными сообществами	
Финансирование программы	Реализуется в условиях ПФДО и на бюджетной основе в рамках муниципального финансирования. За рамками муниципального финансирования – на платной основе
Итоги экспертизы программы на соответствие требованиям ПФДО	Итоговое заключение ОМЭС №9 от 30.12.2020 г.
Итоги участия программы в конкурсах	

## ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА .....</b>	<b>4</b>
Введение .....	4
Актуальность и педагогическая целесообразность программы.....	4
Новизна, отличительные особенности данной программы от уже существующих образовательных программ .....	5
Цель и основные задачи программы.....	5
Педагогические принципы, определяющие теоретические подходы к построению образовательного процесса.....	6
Основные характеристики образовательного процесса .....	7
Отбор и структурирование содержания, направления и этапы образовательной программы, формы организации образовательного процесса .....	8
Воспитательная работа в рамках программы .....	10
Планируемые результаты освоения программы.....	11
Педагогический мониторинг результатов образовательного процесса .....	12
<b>УЧЕБНЫЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ .....</b>	<b>14</b>
<b>СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ .....</b>	<b>15</b>
Первый год обучения .....	15
Второй год обучения .....	21
<b>ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ .....</b>	<b>30</b>
Кадровое обеспечение.....	30
Методическое обеспечение .....	30
Информационное обеспечение.....	31
Материально-техническое обеспечение программы .....	32
<b>СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ .....</b>	<b>33</b>
<b>ПРИЛОЖЕНИЯ .....</b>	<b>35</b>
Календарный учебный график программы .....	35
Оценочные материалы .....	36
Методические материалы .....	38

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

### Введение

Дополнительная общеобразовательная программа «Компьютерная графика» является неотъемлемой частью образовательной программы муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Гуманитарный центр интеллектуального развития» городского округа Тольятти и дает возможность каждому ребенку получать дополнительное образование исходя из его интересов, склонностей и способностей, образовательных потребностей, осуществляемых за пределами федеральных государственных образовательных стандартов и федеральных государственных требований.

Программа направлена на изучение основных графических компьютерных программ векторной и растровой графики CorelDRAW, AdobeIllustrator и AdobePhotoshop. На практических занятиях обучающиеся создают дизайн-макеты баннеров, афиш, участвую в обработке фото, создают коллажи, визитки, приобретают навыки рисования и анимации изображения.

По своему функциональному назначению программа является *общеразвивающей* и направлена на удовлетворение потребностей обучающихся в интеллектуальном совершенствовании, в организации их свободного времени.

**Направленность программы техническая**, так как она ориентирована на изучение основных графических компьютерных программ векторной и растровой графики CorelDRAW, AdobeIllustrator и AdobePhotoshop. Программа также решает ряд задач художественной направленности, так как ориентирована на развитие у детей дизайнерских способностей, художественного вкуса, творческого воображения, пространственного мышления средствами компьютерной графики.

### Актуальность и педагогическая целесообразность программы

В соответствии с Целевой моделью развития региональных систем дополнительного образования детей (приказ Министерства Просвещения РФ от 03 сентября 2019 г. № 467), в которой поставлена цель формирования эффективной системы дополнительного образования, направленной на самоопределение и профессиональную ориентацию всех обучающихся, программа «Компьютерная графика» обеспечивает освоение актуальных и значимых в век цифровых технологий знаний и умений. Обучающиеся приобретают необходимые навыки, как для простой обработки фотографии, так и создания собственной визитки, плаката, презентации, анимированного рисунка. Кроме того, они познают изнутри труд художника – графика, что им помогает определиться с профессиональной сферой деятельности на будущее.

Актуальность предлагаемой программы заключается ещё и в том, что она нацелена на решение задач, определенных в Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена Постановлением Правительства РФ 31 марта 2022 года, № 678-р), в части необходимости реализации «современных образовательных моделей, обеспечивающих применение обучающимися полученных знаний и навыков в практической деятельности», в том числе организуемой на основе проектных технологий. В рамках предлагаемой программы «Компьютерная графика» предполагается использование проектного метода (второй год обучения, модуль «Мой графический проект»).

К занятиям по предлагаемой дополнительной программе «Компьютерная графика» могут привлекаться дети с особыми возможностями здоровья, так как ее содержание и применяемые методы, формы и средства создают возможность организовать образовательный процесс по программе с учетом особенностей психофизического развития детей с ОВЗ и детей-инвалидов с нарушениями зрения. Следовательно, актуальность данной дополнительной образовательной программы состоит ещё и в том, что программа:

- ориентирована на детей, требующих особого внимания государства и общества;
- способна обеспечивать включение детей с ОВЗ в новые формы организации социальной жизни тем самым обеспечивая социализацию и адаптацию обучающихся к жизни в существующей социальной среде;

- обеспечивает дополнительные возможности для удовлетворения интересов ребенка с ОВЗ, развития его индивидуальности на основе самовыражения и раскрытия творческого потенциала, ориентации на личный успех.

Получение детьми-инвалидами и детьми с ограниченными возможностями здоровья дополнительного образования способствует социальной защищенности и формированию способности активного участия в разрешении проблем, затрагивающих их интересы.

**Педагогическая целесообразность** программы заключается в модульной организации её содержания, что позволяет более вариативно организовать образовательный процесс, оперативно подстраиваясь под интересы и способности обучающихся, в том числе и ребенку с ОВЗ, что максимально отвечает запросу социума на возможность выстраивания ребёнком индивидуальной образовательной траектории.

Педагогическая целесообразность программы заключается также и в том, что используемая проектная технология создаёт и обеспечивает необходимые условия для личностного развития и творческого труда обучающихся и позволяют удовлетворить индивидуальные потребности обучающихся в применении полученных знаний и умений в практической деятельности.

В группах для детей с нарушениями зрения, занимающихся по дополнительной программе «Компьютерная графика», образовательный процесс организован с учетом особенностей психофизического развития детей такой категории.

Таким образом, программа «Компьютерная графика» актуальна и педагогически целесообразна, так как она удовлетворяет потребности школьников в решении актуальных для них задач – освоении актуальных и значимых знаний и умений, развитии интеллектуальных способностей, воспитании творческой личности, способной реализовать свой потенциал в условиях современного общества.

#### **Новизна, отличительные особенности данной программы от уже существующих образовательных программ**

Дополнительная программа «Компьютерная графика» дает возможность обучающимся изучить основные графические компьютерные программы векторной и растровой графики CorelDRAW, AdobeIllustrator и Adobe Photoshop.

**Отличительные особенности** данной образовательной программы от уже существующих заключаются в том, что она дает обучающимся комплексное понимание компьютерной графики как вида искусства, учит совмещать возможности растровой и векторной графики. Этому способствует использование педагогической технологии «метод проектов». Программа содержит модуль «Мой графический проект», который подразумевает разработку обучающимися проектов, направленных на создание самостоятельных дизайнерских продуктов в изученных графических редакторах.

Еще одной отличительной особенностью программы является то, что её содержание адаптировано для освоения детьми с ОВЗ, в частности для детей с нарушениями зрения.

**Новизна** программы заключается в особом отборе содержания модулей программы. Программа предлагает набор модулей, предоставляя ребенку возможность попробовать свои силы в разных редакторах, увидеть, как основные инструменты программы можно использовать для решения разнообразных задач дизайнера, что способствует раскрытию новых возможностей обучающихся. Из предлагаемых десяти модулей для реализации программы обучающимся выбираются шесть.

#### **Цель и основные задачи программы**

**Цель программы** - развитие дизайнерского потенциала учащихся посредством использования компьютера и графических программ CorelDraw, Adobe Illustrator и Adobe Photoshop как рабочего инструмента дизайнера.

**Основные задачи:**

**Обучающие:**

- 1) познакомить учащихся с основами компьютерной графики в рамках изучения программ векторной и растровой графики CorelDraw, Adobe Illustrator и Adobe Photoshop;
- 2) формировать умение создавать собственный дизайн макет, учитывая тематику и технические требования создаваемого;
- 3) обучить возможностям создания собственных коллажей, на основе знаний законов и средств композиции;
- 4) приобщить обучающихся к исследованию истории и культуры родного Тольятти.

#### **Воспитательные:**

- 1) воспитать творческую личность, способную к эмоционально-образному отражению своих впечатлений и размышлений средствами компьютерной графики;
- 2) развивать у детей художественно-дизайнерский вкус, способность видеть и понимать прекрасное;
- 3) вовлечь обучающихся в общественно-полезную деятельность по изучению, охране и популяризации историко-культурного наследия родного края.

#### **Развивающие:**

- 1) развить творческие способности обучающихся посредством использования компьютера и графических программ как рабочего инструмента дизайнера.
- 2) развивать коммуникативные умения и навыки, обеспечивающие совместную деятельность в группе, сотрудничество, общение;
- 3) развивать умение адекватно оценивать свои достижения и достижения других;
- 4) развивать креативность, критичность и самостоятельность мышления;
- 5) создать благоприятный психолого-педагогический климат для реализации индивидуальных способностей учащихся с ОВЗ, детей-инвалидов по зрению.

В процессе реализации программы решаются более узкие и конкретные цели и задачи, что отражено в программах каждого учебного модуля.

### **Педагогические принципы, определяющие теоретические подходы к построению образовательного процесса**

Реализация программы «Компьютерная графика» основывается на общедидактических принципах научности, последовательности, системности, связи теории с практикой, доступности.

В целях раскрытия педагогического и развивающего потенциала учебно-воспитательного процесса по программе акцент в ней делается на следующих принципах:

1. **Принцип индивидуализации образования.** Как принцип педагогической деятельности индивидуализация в условиях дополнительного образования предполагает создание условий для максимально свободной реализации каждым ребенком заданных природой задатков, проявления своих возможностей, которые служат главным побудительным мотивом творчества; организацию индивидуально ориентированной помощи каждому ребёнку в реализации его потребностей, в эмоциональном и широком общении как со сверстниками, так и со значимыми взрослыми, в освоении рационального содержания человеческой жизни; активное участие педагога в автономном самоопределении ребенка, в стимулировании развития его способности осуществлять социально значимые действия, накапливать собственный личный опыт социальной деятельности. При этом успехи ребенка принято сравнивать в первую очередь с предыдущим уровнем его знаний и умений, а стиль, темп, качество его работы – не подвергать порицаниям. Этот принцип особо актуален в группах для детей с ОВЗ.

2. **Принцип патриотической направленности** предусматривает обеспечение субъективной значимости для детей идентификации себя с Россией, российской культурой, природой родного края. Реализация этого принципа предполагает использование эмоционально окрашенных представлений: образы политических, этнокультурных, эстетических явлений и предметов; собственных действий по отношению к Отечеству, стимулирование переживаний, которые ориентируют ребенка на действия, приносящие благо Отечеству.

**3. Принцип проектности** предполагает последовательную ориентацию всей деятельности педагога на подготовку и выведение ребенка в самостоятельное проектное действие, развертываемое в логике замысел – реализация – рефлексия. В ходе проектирования перед человеком всегда стоит задача представить себе еще не существующее, но то, что он хочет, чтобы появилось в результате его активности. Если ему уже задано то, к чему он должен прийти, то для него нет проектирования. В логике действия данного принципа в программе предусматриваются исследовательские, художественные, социальные и творческие, исследовательские проекты обучающихся.

Успешная реализация модуля «Мой графический проект» связана с выполнением ряда принципов проектной деятельности.

- **Принцип прогностичности** обусловлен самой природой проектирования, ориентированного на будущее состояние объекта.

- **Принцип пошаговости.** Природа проектной деятельности предполагает постепенный переход от проектного замысла к формированию образа цели и образа действий. От него - к программе действий и ее реализации. Причем каждое последующее действие основывается на результатах предыдущего.

- **Принцип нормирования** требует обязательности прохождения всех этапов создания проекта в рамках регламентированных процедур, в первую очередь связанных с различными формами организации мыслительной деятельности.

- **Принцип обратной связи** заключается в необходимости после осуществления каждой проектной процедуры получать информацию о ее результативности и соответствующим образом корректировать действия.

- **Принцип продуктивности** подчеркивает прагматичность проектной деятельности, обязательность ее ориентации на получение результата, имеющего прикладную значимость. Иными словами, на "продуктную оформленность" результатов проектирования.

- **Принцип саморазвития** касается как субъекта проектирования на уровне ветвящейся активности участников, так и порождения новых проектов в результате реализации поставленной цели. Решение одних задач и проблем приводит к постановке новых задач и проблем, стимулирующих развитие новых форм проектирования.

### **Основные характеристики образовательного процесса**

**Возраст обучающихся** по программе: от 11 до 16 лет.

**Условия набора детей** в объединение. Принцип приема учащихся в объединение свободный, без предъявления требований к содержанию и уровню стартовых знаний, умений и навыков, а также к уровню развития ребенка.

**Характеристика учебных групп по возрастному принципу:** на первый год обучения принимаются дети в возрасте 11-13 лет, на второй – 14-16 лет.

Группы могут быть разновозрастными. Для обучающихся, разных по возрасту, предусматривается дифференцированный подход при определении индивидуального образовательного маршрута и назначении учебных заданий в процессе обучения.

**Категория детей**, для которых предназначена программа: любой ребенок, проявляющий интерес к компьютерной графике, в том числе одаренные дети и дети с ограниченными возможностями здоровья.

Группы могут быть сформированы из учащихся с ограниченными возможностями здоровья с нарушениями зрения и слабовидящих детей-инвалидов, исключая слепых детей и детей с глубокими нарушениями зрения.

**Форма обучения** очная.

**Срок реализации** программы - 2 года.

**Количество детей в группе:** 10-12 человек (по количеству компьютеров в компьютерном классе).

**Уровень освоения программы** базовый, что предполагает освоение обучающимися специализированных знаний, обеспечение трансляции общей и целостной картины тематического содержания программы.



**Вид программы** по способам организации содержания: модульная. Каждый год обучения по программе включает вариативные учебные модули, каждый из которых нацелен на достижение конкретных результатов. Из этого набора выбираются для реализации по три модуля в один год обучения.

**Взаимодействие данной программы с другими программами МБОУ ДО ГЦИР.** Объединение «Компьютерная графика» является одним из комплекса объединений Центра цифрового образования детей «It-куб». Внутри центра «It-куб» организована собственная воспитательная система (конкурсные мероприятия, соревнования, открытые защиты проектов, воспитательные мероприятия и праздники). Поэтому объединение «Компьютерная графика» взаимодействует со всеми другими объединениями центра «It-куб».

**Возможность продолжения обучения по программам близкого вида деятельности.** В соответствии с принципами непрерывности и преемственности образования по окончании обучения по программе «Компьютерная графика» дальнейшее образование ребенка может быть продолжено по дополнительным программам Центра цифрового образования «ИТ-Куб», подходящим ему по возрасту.

**Режим занятий:** занятия проводятся один раз в неделю по 2 учебных часа. В соответствии с СП 2.4.3648-20 длительность одного учебного часа для детей школьного возраста – 40 мин.

**Продолжительность образовательного процесса:** -36 учебных недель. Начало занятий 15 сентября, завершение – 31 мая.

**Объем учебных часов** по программе 144 часов, из них 72 часа реализуется в первый год обучения, 72 часа – во второй.

### **Отбор и структурирование содержания, направления и этапы образовательной программы, формы организации образовательного процесса**

Программное содержание, методы, формы, средства обучения отбирались с учетом выше обозначенных принципов и основных направлений развития дополнительного образования, отраженных в Концепции развития дополнительного образования детей (распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р).

В рамках реализации дополнительных общеобразовательных программ технической направленности необходимо создать условия для формирования у обучающихся современных знаний, умений и навыков в области технических наук, технологической грамотности и мышления.

Программа реализуется в течение двух лет обучения. Содержание программы представлено двумя направлениями – для нормативно развивающихся детей без ограничений по здоровью (первый вариант учебного плана) и для детей с ОВЗ с нарушениями зрения (второй вариант учебного плана).

Для нормативно-развивающихся детей в содержании программы представлено десять вариативных модулей, из которых педагог выбирает для реализации шесть, выстраивая для группы её собственный образовательный маршрут с учетом интересов, потребностей обучающихся, наличия установленного на компьютерах программного обеспечения (первый вариант учебного плана).

Содержание программы структурировано следующим образом.

**1-й год обучения** «Знакомство с компьютерной графикой». Это период знакомства детей 11-13 лет с основами компьютерной графикис основами работы в графических редакторах.Содержание первого года обучения представлено4вариативными (по выбору) модулями:

- 1) Введение в мир компьютерной графики;
- 2) Знакомимся с векторным графическим редактором CorelDraw;
- 3) Знакомимся с растровым графическим редактором AdobePhotoshop;
- 4) Знакомимся с графическим редактором AdobeIllustrator.

**2-й год обучения** «Я дизайнер». Акценты в работе ставятся на постижении более сложных приемов и законов компьютерной графики, позволяющих создавать дизайн-макеты и анимацию в графических редакторах. Дети 13-16 лет уже способны создавать дизайн макетов визиток,

баннеров и т.д. Вводится проектный метод обучения. Содержание второго года обучения представлено шестью вариативными (по выбору) модулями:

- 1) Осваиваем дополнительные возможности редактора CorelDraw;
- 2) Осваиваем способы создания анимации в AdobePhotoshop;
- 3) Осваиваем коррекцию изображений в редакторе Photoshop;
- 4) Осваиваем рисование и анимирование в редакторе Photoshop
- 5) Создаем проекты в AdobeIllustrator;
- 6) Мой графический проект.

Модуль «Мой графический проект» представляет собой учебный проект, направленный на развитие творческих способностей обучающихся посредством использования компьютера и графических программ как рабочего инструмента дизайнера. Примеры учебных проектов: 1) «Сувенирная продукция г.Тольятти»: основное содержание модуля - создание учащимися макетов сувенирной продукции Тольятти; 2) «Я верстальщик»: основное содержание модуля - вёрстка учащимися учебных пособий для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Темы проектов в рамках этого модуля могут предлагаться как педагогом, так и обучающимися, и быть теоретическими, эмпирическими, фантастическими. Проект может создаваться обучающимся с помощью любого освоенного им графического редактора.

Для решения поставленных задач в каждом модуле организуется художественно-творческая дизайнерская работа детей, а также беседы с демонстрацией дизайн-макетов, работ выпускников объединения, игры и викторины.

Осуществление целей образовательной программы обусловлено использованием в образовательном процессе следующих технологий дополнительного образования:

- технология использования в обучении игровых методов;
- информационно-коммуникативные технологии;
- здоровьесберегающие технологии;
- индивидуализации обучения;
- групповые технологии.

Изучение содержания программы осуществляется в разнообразных *формах*:

- коллективных (всем составом объединения): организация и проведение досуговых мероприятий, выезды на экскурсии;
- групповых: деловые игры по планированию деятельности, обсуждение итогов, проектная работа, практические занятия;
- индивидуальных: выполнение творческих заданий, подготовка к конкурсным мероприятиям.

Для детей с ОВЗ с нарушениями зрения (второй вариант учебного плана) содержание программы адаптировано, поскольку помимо расстройств зрения у таких детей часто отмечаются недостатки интеллектуального развития – нарушения речи, малый объем представлений об окружающем мире, неустойчивость внимания и повышенная отвлекаемость. В связи с этим, в адаптированном варианте программы сложность и объем учебного материала уменьшен и облегчен, перераспределены модули по годам обучения. Так, модуль «Знакомимся с графическим редактором AdobeIllustrator», показанный в учебном плане на первом году обучения, берется для изучения с детьми с ОВЗ с нарушениями зрения на втором году обучения. Таким образом, для детей с ОВЗ с нарушениями зрения рекомендуется следующий порядок изучения модулей.

- на первом году обучения: модуль «Введение в мир компьютерной графики», модуль «Знакомимся с векторным графическим редактором CorelDraw», модуль «Знакомимся с растровым графическим редактором AdobePhotoshop»;
- на втором году обучения модуль «Осваиваем рисование и анимирование в редакторе Photoshop», модуль «Знакомимся с графическим редактором AdobeIllustrator», модуль «Мой графический проект».

При организации учебно-воспитательного процесса по программе для слабовидящих детей педагог обеспечивает условия, отвечающие особым образовательным потребностям детей с ОВЗ и учитывающие их особые образовательные потребности, а именно:

- своевременное выявление трудностей у детей с ОВЗ;
- дифференцированное и индивидуализированное обучение с учётом специфики развития сохранных функций ребёнка с нарушением зрения;
- подбор зрительного материала с учётом рекомендуемой врачом нагрузки на зрение и с учётом степени нарушения зрения, в том числе раздаточный дидактический материал с укрупненным шрифтом и большими и четкими картинками;
- учёт особенностей личностной сферы и малого опыта социального взаимодействия у детей с нарушениями зрения;
- оптимальный режим образовательной нагрузки с учётом темпа деятельности, истощаемости ребёнка с нарушениями зрения.
- соблюдение комфортного психоэмоционального режима; использование современных педагогических технологий, в том числе информационных, компьютерных для оптимизации образовательной деятельности;
- обеспечение здоровьесберегающих условий (оздоровительный и охранительный режим, укрепление физического и психического здоровья);
- профилактика физических, умственных и психологических перегрузок обучающихся, соблюдение санитарно-гигиенических правил и норм;
- использование раздаточных материалов, пособий, дидактических материалов, компьютерных инструментов, отвечающих особым образовательным потребностям детей с ОВЗ и учитывающих их особые образовательные потребности.

При организации учебного пространства в кабинете, где занимаются дети с ОВЗ по зрению используются матовые поверхности; на окнах обязательны жалюзи, позволяющие регулировать световой поток, информация доступна детям с нарушенным зрением, мебель расположена таким образом, чтобы обеспечить широкие проходы, отсутствие нагромождений, незащищённых выступающих углов и стеклянных поверхностей, удобные подходы к компьютерам, столу педагога, входным дверям.

### **Воспитательная работа в рамках программы**

Воспитательная работа обучающихся – неотъемлемая часть программы. Обучение и воспитание представляют собой единый процесс целенаправленного формирования личности ребёнка. Образование не может сводиться исключительно к передаче знаний, оно должно выполнять и такие функции, как формирование ряда новых личностных качеств, новых ценностных ориентаций, гибкого мышления, установок на диалог и сотрудничество.

Воспитательные задачи программы (см. подраздел «Цели и основные задачи») реализуются в процессе педагогического общения, в использовании активных методов обучения, побуждающих детей проявлять себя в совместной деятельности, принимать оценочные решения. Проектная деятельность, другие используемые технологии способствуют приобретению навыков работы в команде, формированию творческой личности, способной к эмоционально-образному отражению своих впечатлений и размышлений средствами компьютерной графики. Важное актуальное значение имеет и самостоятельная работа, вырабатывающая способность принимать решение и навыки самоконтроля.

Реализация системы мероприятий по социальной адаптации детей с ОВЗ с нарушениями зрения подразумевает обеспечение участия всех детей с ОВЗ, независимо от степени выраженности нарушений развития, вместе с нормативно развивающимися детьми в воспитательных, культурно-развлекательных мероприятиях, конкурсах, выступлениях.

В течение всех двух лет обучения планируется участие детей в досуговых, социально-значимых и творческих мероприятиях.

#### ***Примерный план воспитательных, досуговых мероприятий в объединении***

<i>№</i>	<i>Название мероприятия</i>	<i>Примерные сроки</i>	<i>Цели проведения мероприятия</i>
1.	День открытых дверей объединения	Сентябрь	Привлечение в объединение новых учащихся. Формирование мотивации к творческой

			деятельности
2.	Школьный тур Всероссийской интеллектуальной олимпиады «Наше наследие»	Сентябрь (5-11 кл.)	Интеллектуальное развитие обучающихся, приобщение к участию в олимпиадах
3.	Участие в городской акции «Протяни руку помощи» в день памяти Николая Чудотворца	19 декабря	Приобщение к благотворительности, воспитание способности к состраданию, милосердию и деятельной помощи нуждающимся
4.	Новогодний праздник в объединении	Январь	Организация досуга. Формирование сплоченного детского коллектива
5.	Участие в международной акции «Читаем детям о войне» (Самарская областная детская библиотека)	Май	Воспитание патриотизма, чувства гордости за подвиг народа в Великой Отечественной войне
6.	Праздник окончания учебного года	Май	Подведение итогов года. Формирование сплоченного детского коллектива
7.	Участие в итоговом мероприятии МБОУ ДО ГЦИР Фестивале интеллекта и творчества «Мы в Центре»	май	Презентация достижений объединения. Формирование сплоченного детского коллектива

Программа предполагает, что обучающиеся представляют результаты своей индивидуальной или групповой работы на конкурсные и неконкурсные мероприятия различного уровня.

***Перечень мероприятий,  
в которых могут принять участие обучающиеся по программе***

- 1) Городской Чемпионат по компьютерной графике (декабрь);
- 2) Всероссийский фестиваль детского и юношеского творчества «Золотое сечение» (муниципальный этап – ноябрь, областной – январь, всероссийский – март).

**Планируемые результаты освоения программы**

По завершению обучения по программе «Компьютерная графика» у обучающегося должны быть сформированы следующие знания и умения, учебные действия, личностные способности и качества.

***1.Предметные результаты***

*После завершения первого года обучающиеся:*

***будут иметь представление:***

- о возможности, предоставляемые разработчиками программ для воплощения художественной мысли для создания дизайна макетов визиток, баннеров, открыток;

***будут знать:***

- технологии создания дизайна макета в графическом редакторе CorelDraw,
- способы обработки фотографий, ретушь в Adobe Photoshop;
- способы создания графических растровых изображений;

***будут уметь:***

- свободно владеть инструментами программ CorelDraw, Adobe Photoshop для создания простого дизайн-макета полиграфической продукции;
- уметь совмещать векторные и растровые изображения за счет экспорта и импорта файлов;
- самостоятельно создавать простые дизайн-макеты листовки, баннеры, открытки.

Ожидаемые предметные результаты освоения каждого учебного модуля описаны в их пояснительных записках.

## **2. Метапредметные результаты**

*По окончании обучения по программе обучающийся будет:*

- самостоятельно оценивать степень успешности своей образовательной деятельности;
- самостоятельно отбирать, сопоставлять и проверять информацию, полученную из различных источников для решения задач (проблем) и создавать базы данных;
- использовать приемы наблюдения, сравнения, описательной характеристики;
- совместно договариваться о правилах общения и поведения в группе и следовать им;
- выполнять различные роли в группе, сотрудничать в совместном решении задачи;
- находить необходимую информацию как в учебнике, так и в предложенных педагогом словарях и энциклопедиях;
- представлять информацию в виде устного или письменного текста, компьютерной презентации.
- составлять индивидуальный план проектной работы;

## **3. Личностные результаты**

*По окончании обучения по программе обучающийся будет:*

- демонстрировать интерес к графическому дизайну и стремление к работе на компьютере;
- демонстрировать положительное отношение к проектной деятельности;
- демонстрировать интерес к новому содержанию и новым способам познания;
- стремиться анализировать причины успеха в проектной деятельности, понимание оценок педагога, других взрослых, товарищей, родителей;
- проявлять способность к самооценке на основе критериев успешности проектной деятельности.
- проявлять отзывчивость, сопереживание в общении с одноклассниками и педагогами.

## **Педагогический мониторинг результатов образовательного процесса**

Педагогический мониторинг освоения программы включает следующие компоненты.

В начале учебных занятий педагогом проводится **вводный контроль** для определения начального уровня знаний обучающихся в форме опроса.

В течение всего курса обучения осуществляется **оперативный контроль** в форме педагогических наблюдений.

**Промежуточный контроль** проводится по завершению каждого модуля в форме презентации творческих работ.

**Итоговый контроль** проводится по завершению каждого года обучения в форме конкурса творческих работ и тестирования.

В конце года педагог анализирует:

- усвоение обучающимся предметных знаний и умений;
- качество и способность учащегося работать самостоятельно и творчески;
- творческую активность по участию в мероприятиях (конкурс, олимпиада, акция, конференция и т.д.) различного уровня.

Результаты педагогического мониторинга образовательных результатов каждой группы заносятся педагогом в электронный журнал критериальных оценок.

В конце учебного года педагог обобщает результаты всех диагностических процедур и определяет уровень результатов образовательной деятельности каждого обучающегося – интегрированный показатель, в котором отображена концентрация достижений всех этапов и составляющих учебно-воспитательного процесса. Возможные уровни освоения ребенком образовательных результатов по программе - низкий (Н), средний (С), высокий (В).

Оценка уровня освоения программы осуществляется по следующим параметрам и критериям.

### **Высокий уровень освоения программы:**

- По показателю теоретической подготовки: обучающийся освоил практически весь объём знаний 100-80%, предусмотренных программой за конкретный период; специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием;
- По показателю практической подготовки: обучающийся овладел на 100-80% предметными умениями, навыками и метапредметными учебными действиями,

предусмотренными программой за конкретный период; работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей; самостоятельно выполняет практические задания с элементами творчества;

- По показателю творческой активности: обучающийся проявляет ярко выраженный интерес к творческой деятельности, к достижению наилучшего результата, коммуникабелен, активен, склонен к самоанализу, генерирует идеи, является участником и призером конкурсных мероприятий городского и выше уровня.

***Средний уровень освоения программы:***

- По показателю теоретической подготовки: у обучающегося объём усвоенных знаний составляет 79-50%; сочетает специальную терминологию с бытовой;
- По показателю практической подготовки: у обучающегося объём усвоенных предметных умений, навыков и метапредметных учебных действий составляет 79-50%; работает с оборудованием с помощью педагога; в основном, выполняет задания на основе образца;
- По показателю творческой активности: обучающийся имеет устойчивый интерес к творческой деятельности, стремится к выполнению заданий педагога, к достижению результата в обучении, инициативен, является участником конкурсного мероприятия учрежденческого уровня.

***Низкий уровень освоения программы:***

- По показателю теоретической подготовки: обучающийся овладел менее чем 50% объёма знаний, предусмотренных программой; как правило, избегает употреблять специальные термины;
- По показателю практической подготовки: обучающийся овладел менее чем 50%, предусмотренных предметных умений, навыков и метапредметных учебных действий; испытывает серьёзные затруднения при работе с оборудованием; в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания с помощью педагога;
- По показателю творческой активности: обучающийся пассивен, безынициативен, со сниженной мотивацией, нет стремления к совершенствованию, не может работать самостоятельно, отказывается участвовать в конкурсных мероприятиях.

***Подведение итогов реализации программы***

В соответствии с календарным учебным графиком в конце учебного года проводится:

- промежуточная аттестация обучающихся (оценка качества освоения программы по итогам учебного года) для групп первого года обучения в форме итоговой практической работа в графическом редакторе;
- итоговая аттестация (оценка качества освоения программы обучающимися за весь период обучения по программе) для групп второго года обучения в форме итоговой практической работа в графическом редакторе.

Сведения о проведении и результатах промежуточной и итоговой аттестации обучающихся фиксируются педагогом в электронном журнале в АСУ РСО, где впоследствии формируется отчет об уровне освоения программы каждой группой.

Презентация достижений детей проводится в конце каждого учебного года на учрежденческом Фестивале интеллекта и творчества «Мы в Центре».

По окончании обучения по программе обучающиеся получают свидетельства об освоении дополнительной образовательной программы «Компьютерная графика».

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ

### Вариант 1 . Для нормативно развивающихся детей (без ограничений по здоровью)

№	Год обучения и название модуля	Количество часов всего	В том числе	
			теория	практика
	<b>Первый год обучения «Знакомимся с компьютерной графикой»</b>			
1.	Вариативный модуль «Введение в мир компьютерной графики»	24	6	18
2.	Вариативный модуль «Знакомимся с векторным графическим редактором CorelDraw»	24	6	18
3.	Вариативный модуль «Знакомимся с растровым графическим редактором AdobePhotoshop»	24	6	18
4.	Вариативный модуль «Знакомимся с графическим редактором AdobeIllustrator»	24	6	18
	<b>Всего часов в первый год обучения при выборе трех учебных модулей:</b>	<b>72</b>	<b>18</b>	<b>54</b>
	<b>Второй год обучения «Я дизайнер»</b>			
5.	Вариативный модуль «Осваиваем дополнительные возможности редактора CorelDraw»	24	6	18
6.	Вариативный модуль «Осваиваем способы создания анимации в AdobePhotoshop»	24	6	18
7.	Вариативный модуль «Осваиваем коррекцию изображений в редакторе Photoshop»	24	6	18
8.	Вариативный модуль «Осваиваем рисование и анимирование в редакторе Photoshop»	24	6	18
9.	Вариативный модуль «Создаем проекты в AdobeIllustrator»	24	6	18
10.	Вариативный модуль «Мой графический проект»	24	6	18
	<b>Всего часов во второй год обучения при выборе трех учебных модулей:</b>	<b>72</b>	<b>18</b>	<b>54</b>
	<b>Итого часов по программе:</b>	<b>144</b>	<b>36</b>	<b>108</b>

### Вариант 2. Для детей с ОВЗ с нарушениями зрения

№	Год обучения и название модуля	Количество часов всего	В том числе	
			теория	практика
	<b>Первый год обучения «Знакомимся с компьютерной графикой»</b>			
1.	Модуль «Введение в мир компьютерной графики»	24	6	18
2.	Модуль «Знакомимся с векторным графическим редактором CorelDraw»	24	6	18
3.	Модуль «Знакомимся с растровым графическим редактором AdobePhotoshop»	24	6	18
	<b>Всего часов в первый год обучения:</b>	<b>72</b>	<b>18</b>	<b>54</b>
	<b>Второй год обучения «Я дизайнер»</b>			
4.	Модуль «Осваиваем рисование и анимирование в редакторе Photoshop»	24	6	18
5.	Модуль «Знакомимся с графическим редактором AdobeIllustrator»	24	6	18
6.	Модуль «Мой графический проект»	24	6	18
	<b>Всего часов во второй год обучения:</b>	<b>72</b>	<b>18</b>	<b>54</b>
	<b>Итого часов по программе:</b>	<b>144</b>	<b>36</b>	<b>108</b>

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### Первый год обучения

#### МОДУЛЬ «ВВЕДЕНИЕ В МИР КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ»

Модуль знакомит обучающихся с основами компьютерной графики, с компьютерными технологиями, с профессией графического дизайнера.

**Цель модуля** – знакомство с миром компьютерной графики.

**Задачи модуля:**

- 1) освоить основные принципы работы за ПК, изучить основные термины, клавиши, быстрые команды работы за ПК для успешной работы в графических редакторах;
- 2) познакомить с миром IT профессий, дизайна и компьютерной графики;
- 3) формировать умения использовать изученные знания для дальнейшей работы за ПК.

#### Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающиеся:

**будут знать:**

- иметь общее представление о работе дизайнера;
- названия и назначения графических редакторов, в которых работает дизайнер;
- основную терминологию компьютерной графики;

**будут уметь:**

- работать за ПК и выполнить базовые операции;
- открывать графические редакторы;
- отличать векторную графику от растровой;
- создавать простые геометрические объекты в векторном редакторе.

#### Учебно-тематический план модуля

№	Наименование тем	Количество часов		
		теория	практика	всего
1	Компьютер в жизни человека, развитие IT технологий	2	6	8
2	Профессия графический дизайнер. Кто он, что создает и в каких программах за ПК работает	2	6	8
3	Основы работы за компьютером	2	6	8
Итого по модулю:		6	18	24

#### Содержание учебного модуля

##### Тема 1. Компьютер в жизни человека, развитие IT технологий.

**Теория:** что такое IT технологии, что такое компьютерная графика. Компьютер и безопасность.

Основы работы за ПК: обзор рабочего стола, открытие и закрытие программ. Изучаем клавиатуру

**Практика:** викторина «Компьютер в жизни человека». Практическая работа: создаем папки, переименовываем файлы, работа в проводнике, копируем, вырезаем, вставляем.

##### Тема 2. Профессия графический дизайнер. Кто он, что создает и в каких программах за ПК работает.

**Теория:** знакомство с профессией графический дизайнер, с задачами, которые решает дизайнер, графические программы для работы, примеры макетов.

**Практика:** печатаем словарь дизайнера в текстовом редакторе.



### Тема 3. Обзор графических редакторов.

**Теория:** Основные графические программы для работы – CorelDraw, AdobePhotoshop, AdobeIllustrator

**Практика:** Практическая работа: первые пробы работы в графических редакторах: исследуем, анализируем, сравниваем.

## МОДУЛЬ «ЗНАКОМИМСЯ С ВЕКТОРНЫМ ГРАФИЧЕСКИМ РЕДАКТОРОМ CORELDRAW»

Модуль знакомит обучающихся с одним из векторных графических редакторов CorelDraw. Обучающиеся знакомятся с интерфейсом редактора, инструментами, возможностями программы при разработке макета.

**Цель модуля** – знакомство с основами работы в векторном графическом редакторе CorelDraw.

### Задачи модуля:

- 1) познакомить с интерфейсом программы, панелью инструментов, панелью свойств;
- 2) изучить основные термины, клавиши, быстрые команды;
- 3) формировать умения использовать изученные инструменты графического редактора для создания и обработки создаваемых макетов.

### Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающиеся

#### будут знать:

- названия и назначения графических редакторов, в которых работает дизайнер;
- названия и назначения инструментов программы CorelDRAW;
- терминологию программы CorelDRAW;
- принципы создания макетов в программе CorelDRAW.

#### будут уметь:

- пользоваться интерфейсом программы;
- строить простые фигуры (геометрические, автофигуры);
- заливать фигуры цветом;
- создавать простые дизайн-макеты в программе CorelDRAW.

### Учебно-тематический план модуля

№	Наименование тем	Количество часов		
		теория	практика	всего
1	Интерфейс CorelDraw. Построение простых геометрических фигур	1	4	5
2	Инструменты рисования. Кривая Безье. Работа с узлами. Инструмент Форма	1	4	5
3	Команды формирования объектов. Отстройка логотипов	2	3	5
4	Работа с текстом. Фигурный текст, текст на кривой	2	5	7
5	Творческое задание «Рекламный проект»	-	2	2
Итого по модулю:		6	18	24

### Содержание учебного модуля

#### Тема 1. Интерфейс CorelDraw. Построение простых геометрических фигур.

**Теория:** Особенности векторной графики. Печатная страница, основные инструменты, создание документа. Инструмент - эллипс, прямоугольник, звезда, многоугольник, автофигуры.

**Практика:** Принцип работы с векторными объектами. Создание простых геометрических фигур. Инструмент «указатель». Копирование фигур. Быстрые клавиши. Панель свойств. Создание изображений с помощью фигур. Форма «Звезда». Создание изображений из простых геометрических форм. Инструктаж по безопасности и правилам противопожарной безопасности.

## **Тема 2. Инструменты рисования. Кривая Безье. Работа с узлами. Инструмент Форма.**

**Теория:** Рисование кривых, работа с управляющими линиями. Типы узлов, их редактирование.

**Практика:** Рисуем животных кривой Безье. Построение логотипов, изменение формы при помощи узлов.

## **Тема 3. Команды формирования объектов. Отстройка логотипов.**

**Теория:** Команды: группировать, сварка, обрезка. Тиражирование объектов.

**Практика:** Строим логотипы известных брендов (тойота, сбербанк, мегафон, индезит).

## **Тема 4. Работа с текстом. Фигурный текст, текст на кривой.**

**Теория:** Текст – создание и редактирование, меню Текст, докер Символ.

**Практика:** Создание визитки Спортмастер. Сохранение в разных форматах, подготовка к печати.

## **Тема 5. Творческое задание «Рекламный проект».**

**Теория:** Рекламный проект: цели, способы создания.

**Практика:** Разработка идеи и замысла. Сбор материалов. Обработка текстового и графического блоков. Создание композиции.

**Подведение итогов модуля:** презентация творческой работы «Рекламный проект».

# **МОДУЛЬ «ЗНАКОМИМСЯ С РАСТРОВЫМ ГРАФИЧЕСКИМ РЕДАКТОРОМ ADOBE PHOTOSHOP»**

Модуль знакомит с обработкой растровой графики в Adobe Photoshop. Обучающиеся узнают отличия растровой графики от векторной.

**Цель модуля** – знакомство с растровым графическим редактором Adobe Photoshop.

**Задачи модуля:**

- 1) познакомить с особенностями растрового редактора, основными инструментами и их применение в работе;
- 2) формировать умение создания фотоколлажей в программе Adobe Photoshop;
- 3) формировать умение применять необходимые инструменты программы, учитывая их назначение при обработке фотографий под каждую определенную задачу.

### **Ожидаемые предметные результаты освоения модуля**

По окончании модуля обучающиеся:

**будут знать:**

- отличие растровой графики от векторной;
- основные инструменты программы: выделения, рисования, ретушь;
- как работать со слоями в Photoshop;
- инструменты трансформирования изображений, инструменты коррекции изображений, инструменты клонирования;
- способы и методы коллажирования;

**будут уметь:**

- отличать растровую графику от векторной;
- пользоваться инструментами выделения, рисования, ретуши;
- самостоятельно создавать слои и работать с ними;
- выбирать и использовать основные инструменты графического редактора для создания и обработки простейших изображений;
- создавать простые коллажи из фотографий.

### **Учебно-тематический план модуля**

№	Наименование тем	Количество часов		
		теория	практика	всего
1	Интерфейс Photoshop, масштаб, инструменты	1	3	4

	выделения			
2	Кисть - основной инструмент рисования	1	3	4
3	Инструменты ретуши	1	3	4
4	Работа со слоями и векторными фигурами	1	3	4
5	Создание и редактирование текста. Слой-маска	1	3	4
6	Фильтры - применение, редактирование. Основные команды цветокоррекции	1	3	4
<b>Итого часов по модулю:</b>		<b>6</b>	<b>18</b>	<b>24</b>

### Содержание учебного модуля

#### Тема 1. Интерфейс Photoshop, масштаб, инструменты выделения.

**Теория:** Инструктаж по технике безопасности и правилам противопожарной безопасности. Знакомство с интерфейсом. Создание документа. Изучение горизонтального меню, панели настроек, плавающего меню. Сохранение и закрытие документа. Инструменты выделения.

**Практика:** Форматы графических файлов. Средства управления панелью инструментов. Организация и присоединение палитр. Коллаж «Фрукты».

#### Тема 2. Кисть - основной инструмент рисования.

**Теория:** Знакомство с основными инструментами рисования – кистью и ластиком. Знакомство с инструментами заливки. Изменение настроек инструмента Кисть.

**Практика:** Рисуем ежика с яблоком кистями. Настройки инструмента Кисть: форма, толщина, прозрачность. Подгружаем кисти и рисуем ими на фотографиях.

#### Тема 3. Инструменты ретуши.

**Теория:** Штамп, заплатка, лечащая кисть – применение и настройка.

**Практика:** Восстанавливаем старые фотографии. Убираем дефекты на изображении - прыщи, морщины, артефакты.

#### Тема 4. Работа со слоями и векторными фигурами.

**Теория:** Знакомство с понятием «слой». Меню и палитра «Слои». Создание нового слоя, перемещение, выделение и объединение слоев. Векторные инструменты рисования – создание, редактирование. Векторная маска.

**Практика:** Эффект «Выход за пределы изображения», картинка - пазл. Выделение объектов Пером. Палитра Контур. Создаем рекламный пост.

**Подведение итогов модуля:** презентация творческих работ.

#### Тема 5. Создание и редактирование текста. Слой-маска.

**Теория:** Текстовый слой, меню Текст, Палитра Абзац. Создание и редактирование слой-маски.

**Практика:** Коллаж из текстовых блоков «Барсик». Способы помещения изображения в текст. Текст в стиле «матрица». Слой – маска: создаем, редактируем, копируем.

#### Тема 6. Фильтры - применение, редактирование. Основные команды цветокоррекции.

**Теория:** Знакомство с понятием «фильтр». Применение фильтров к изображению, редактирование. Команды цветокоррекции «Уровни», «Цветовой тон, насыщенность», «Цветовой баланс». Понятие Корректирующий слой.

**Практика:** делаем из фото карандашный рисунок, рисунок акварелью путем применения фильтров. Из черно- белой фотографии делаем цветную через команды коррекции. Творческое задание «Афиша – выпускной в школе».

**Подведение итогов модуля:** презентация результатов выполнения творческого задания «Рекламный проект – постер».

## МОДУЛЬ «ЗНАКОМИМСЯ С ГРАФИЧЕСКИМ РЕДАКТОРОМ ADOBE ILLUSTRATOR»

Модуль знакомит обучающихся с самым мощным векторным графическим редактором AdobeIllustrator. Обучающиеся изучат интерфейс программы, инструменты.

**Цель модуля** – знакомство с основами работы в графическом редакторе AdobeIllustrator.

**Задачи модуля:**

- 1) познакомить с интерфейсом программы, панелью инструментов, палитрами;
- 3) формировать умения использовать изученные инструменты графического редактора для создания макетов.

**Ожидаемые предметные результаты освоения модуля**

По окончании модуля обучающиеся

**будут знать:**

- интерфейс редактора AdobeIllustrator;
- названия инструментов, их применение в работе, комбинацию основных горячих клавиш;

**будут уметь:**

- пользоваться разными средствами программы для решения разных задач;
- работать с цветом;
- работать с текстом, создавая простые текстовые эффекты.

### Учебно-тематический план модуля

№	Наименование тем	Количество часов		
		теория	практика	всего
1	Интерфейс программы AdobeIllustrator, работа с масштабом, создание документа. Инструменты создания простых геометрических форм	1	5	6
2	Инструменты рисования. Работа с узлами. Кисти: применение, настройка	2	4	6
3	Трансформация и деформация объектов. Палитра «Обработка контуров», «Выравнивание объектов»	2	4	6
4	Работа с текстом: настройки, палитры	1	5	6
Итого по модулю:		6	18	24

### Содержание учебного модуля

**Тема 1. Интерфейс программы AdobeIllustrator, работа с масштабом, создание документа. Инструменты создания простых геометрических форм.**

**Теория:** Инструктаж по безопасности и правилам работы в компьютерном классе.

Профессия графический дизайнер – где работает? Что делает? Примеры работ. Особенности векторной графики. Интерфейс программы. Печатная страница, основные инструменты, создание документа. Инструменты создания простых геометрических форм.

**Практика:** Примеры работ. Принцип работы с векторными объектами. Создание машины из простых геометрических форм. Копирование объектов.

**Тема 2. Инструменты рисования. Работа с узлами. Кисти: применение, настройка.**

**Теория:** Перо – построение кривых. Узлы – редактирование узлов, типы узлов. Кисти – применение, настройка, создание.

**Практика:** Рисуем животных инструментом Перо. Построение логотипов через Перо, редактирование узлов. Отстройка растрового логотипа Велла пером. Применяем разные типы кистей к нарисованным объектам.

**Тема 3. Трансформация и деформация объектов. Палитра «Обработка контуров», «Выравнивание объектов».**

**Теория:** Инструменты трансформации: зеркальное отражение, поворот, масштаб. Палитры: трансформация, обработка контуров, выравнивание.

**Практика:** Отрабатываем инструменты трансформации. Отстраиваем логотипы.

#### **Тема 4. Работа с текстом: настройки, палитры.**

**Теория:** Заголовочный текст, применение в дизайне. Настройки текста: палитра Символ и Абзац.

**Практика:** Создание рекламного текстового слоя.

**Подведение итогов модуля.** Проверочная практическая работа.

**Подведение итогов учебного года:** Промежуточная аттестация обучающихся в форме итоговой практической работы в графическом редакторе. Участие в Фестивале интеллекта и творчества «Мы в Центре». Коллективное обсуждение итогов года. Праздник окончания учебного года.

## Второй год обучения

### МОДУЛЬ «ОСВАИВАЕМ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ РЕДАКТОРА CORELDRAW»

Модуль знакомит обучающихся с дополнительными возможностями редактора CORELDRAW. Позволяет понять и изобразить трехмерное изображение объектов.

**Цель модуля** – знакомство с дополнительными возможностями программы CORELDRAW.

**Задачи модуля:**

- 1) Познакомить с инструментом «Перетекание».
- 2) Сформировать умение использовать трехмерные эффекты в работе с объектами.
- 3) Способствовать глубокому изучению графических редакторов.

#### Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающиеся

**будут знать:**

- инструменты, создающие 3D-эффект;

**будут уметь:**

- создавать объёмные фигуры;
- применять графические стили к объектам;
- создавать сложные объёмные композиции.

#### Учебно-тематический план модуля

№	Наименование тем	Количество часов		
		теория	практика	всего
1	Создание переходов фигур и цветов	1	5	6
2	Использование трехмерных эффектов	2	4	6
3	Применение атрибутов вида и графических стилей	1	5	6
4	Дополнительные возможности редактора	2	4	6
Итого по модулю:		6	18	24

#### Содержание учебного модуля

##### Тема 1. Создание переходов фигур и цветов.

**Теория:** Эффекты перетекания фигур. Опции перетекания. Привязка к пути.

**Практика:** Практическая работа: Использование эффекта прозрачности при перетекании объектов. Разделение фигур с перетеканием. Использование отдельных форм. Использование эффектов тени, интерактивной тени. Привязка тени к сложным объектам.

##### Тема 2. Использование трехмерных эффектов.

**Теория:** Интерактивная векторная экструзия. Применение эффекта экструзии к тексту.

**Практика:** Практическая работа: Создание трехмерного цилиндра. Использование инструмента "вытеснение и скос". Отображение символов на поверхностях трехмерных фигур. Создание объекта путем вращения. Изменение освещения. Создание своего объекта путем вращения. Создание баннера, логотипа с помощью эффекта искривления.

##### Тема 3. Применение атрибутов вида и графических стилей.

**Теория:** Графические стили.

**Практика:** Практическая работа: Профили новых документов. Использование атрибутов вида. Использование графических стилей. Применение графического стиля к слою. Копирование, применение и удаление графических стилей.

##### Тема 4. Дополнительные возможности редактора.

**Теория:** Эффекты свободной деформации формы.

**Практика:** Практическая работа: Эффекты свободной деформации формы. Типы искажений. Применение искажений к собранной группе фигур, к тексту. Создание рисунка с отражением.

**Подведение итогов модуля:** Проверочная практическая работа.

## **МОДУЛЬ «ОСВАИВАЕМ СПОСОБЫ СОЗДАНИЯ АНИМАЦИИ В ADOBE PHOTOSHOP»**

Модуль позволяет обучающимся освоить такую возможность графического редактора Photoshop, как анимация.

**Цель модуля** – изучение дополнительных возможностей графического редактора Photoshop.

**Задачи модуля:**

- 1) познакомить обучающихся с gif-анимацией на примерах, их применение в web-дизайне;
- 2) формировать умение создавать gif-анимацию в Photoshop;
- 3) развить интерес к анимации в данном редакторе;
- 4) формировать умение применять в работе инструменты, позволяющие анимировать и изобразить задуманное.

### **Ожидаемые предметные результаты освоения модуля**

По окончании модуля обучающиеся:

**будут знать:**

- способы и методы создания gif-анимации в Photoshop;
- способы и методы сохранения gif-анимации;
- способы и методы загрузки gif-анимации на web-страницу.

**будут уметь:**

- создавать gif-анимацию в Photoshop;
- сохранять gif-анимацию.
- загружать gif-анимацию на web-страницу.

### **Учебно-тематический план модуля**

№	Наименование тем	Количество часов		
		теория	практика	всего
1	Что такое gif -анимация – кому нужна, где применяется	3	5	8
2	Покадровая анимация	3	5	8
3	Палитра Шкала времени для видео	2	5	7
4	Создание анимированных постов для соцсетей	2	5	7
	<b>Итого по модулю:</b>	<b>6</b>	<b>18</b>	<b>24</b>

### **Содержание учебного модуля**

**Тема 1. Что такое gif -анимация – кому нужна, где применяется.**

**Теория:** Примеры gif –анимации на просторах интернета. Как создать простую анимацию из слоев.

**Практика:** создаем простую анимацию-открытку из слоев «С днем Рождения!». Сохраняем, открываем в браузере для просмотра.

**Тема 2. Покадровая анимация.**

**Теория:** Обзор палитры «Шкала времени»: меню, настройка.

**Практика:** Создаем простую анимацию-открытку из фото. Сохраняем, открываем в браузере для просмотра.

**Тема 3. Палитра Шкала времени для видео.**

**Теория:** Преобразование обычных слоев в смарт-слои. Настройки анимации в палитре Шкала времени: перспектива, непрозрачность, стиль.

**Практика:** Создаем простой рекламный ролик «Распродажа». Сохраняем как видео.



#### Тема 4. Создание анимированных постов для соцсетей.

**Теория:** Анимированный пост товара – кому, зачем нужен? Как привлечь внимание посетителя.

**Практика:** Практическая работа создание анимированного поста для ВК с «исчезающим текстом» и «появляющимися картинками». Практическая творческая работа: создание видео сторис «Афиша фильма».

**Подведение итогов модуля:** Презентация творческой работы: видео сторис для соцсетей «Афиша фильма».

### МОДУЛЬ «ОСВАИВАЕМ КОРРЕКЦИЮ ИЗОБРАЖЕНИЙ В РЕДАКТОРЕ PHOTOSHOP»

Модуль направлен на изучение правил и способов коррекции изображений, фотографий.

**Цель модуля** – формирование навыков работы с изображениями в редакторе PHOTOSHOP посредством изучения таких инструментов, как уровни, цветокоррекция, фильтр, трансформирование.

#### **Задачи модуля:**

- 1) Познакомить обучающихся с инструментами, выполняющими коррекцию изображений.
- 2) Развивать художественный вкус при работе с изображениями и фото.
- 3) Воспитывать интерес к работе на компьютере в графическом редакторе.
- 4) Формировать умение применять инструменты коррекции изображения.

#### **Ожидаемые предметные результаты освоения модуля**

По окончании модуля обучающиеся

#### **будут знать:**

- инструменты трансформирования изображений, инструменты коррекции изображений, инструменты клонирования;
- способы и методы корректировки изображений;

#### **будут уметь:**

- выбирать и использовать основные инструменты графического редактора для создания и обработки простейших изображений;
- изменять размер, форму изображения;
- обрабатывать изображения с помощью инструментов клонирования.

#### **Учебно-тематический план модуля**

№	Наименование тем	Количество часов		
		теория	практика	всего
1	Преобразование объектов	1	3	4
2	Возможности коррекции изображения	2	3	5
3	Творческое задание. Построение интерьера	1	4	5
4	Дополнительный интерфейс пользователя	1	4	5
5	Инструменты клонирования	1	4	5
Итого по модулю:		6	18	24

#### **Содержание учебного модуля**

##### **Тема 1. Преобразование объектов.**

**Теория:** Основные функции трансформирования объектов. Масштабирование объектов. Использование инструмента "свободное трансформирование".

**Практика:** Отображение, вращение, смещение, искажение и сдвиг объектов. Изменение перспективы. Создание нескольких трансформаций.

##### **Тема 2. Возможности коррекции изображения.**



**Теория.** Возможности коррекции изображения.

**Практика:** Выравнивание цвета и тона через «Уровни», «Автоуровни». Цветокоррекция. Изменение яркости, контрастности, применение пастеризации, фотофильтра.

### **Тема 3. Творческое задание. Построение интерьера.**

**Теория:** Перспектива.

**Практика:** Изучение перспективы. Создание эскизов. Сбор материалов. Их обработка. Выполнение перспективного построения будущего интерьера. Составление композиции, размещение мебели и аксессуаров.

### **Тема 4. Дополнительный интерфейс пользователя.**

**Теория:** Фильтры в программе Photoshop. Художественные фильтры.

**Практика:** Фильтры искажения и пластики. Создание размытия и резкости на изображении. Применение эффектов освещения.

### **Тема 5. Инструменты клонирования.**

**Теория:** Возможности инструмента «Штамп».

**Практика:** Использование инструмента «Заплата». Творческое задание: создание коллажа на тему «Мои любимые животные», «Плакат».

**Подведение итогов модуля:** Презентация коллажей.

## **МОДУЛЬ «ОСВАИВАЕМ РИСОВАНИЕ И АНИМИРОВАНИЕ В РЕДАКТОРЕ PHOTOSHOP»**

Модуль позволяет обучающимся освоить такие возможности в графике, как рисование и анимация.

**Цель модуля** – изучение дополнительных возможностей графического редактора PHOTOSHOP.

**Задачи модуля:**

- 1) Познакомить обучающихся с основными методами работы с текстом, с заливкой фигур, с созданием контуров.
- 2) Научить работать с инструментами, создающих анимацию.
- 3) Развить интерес к рисованию в данном редакторе.
- 4) Применять в работе инструменты, позволяющие анимировать и изобразить задуманное.

### **Ожидаемые предметные результаты освоения модуля**

По окончании модуля обучающиеся  
**будут знать:**

- способы и методы работы с инструментом «Текст»;
- способы и методы анимирования изображения;
- способы и методы рисования задуманного изображения;

**будут уметь:**

- использовать инструмент «Текст» для ввода текста, редактировать введенный текст;
- применять возможности программы Adobe Photoshop для создания сложных фотоколлажей;
- использовать возможности Adobe Photoshop (слой-маска, выделение, фильтры и т.п.) для создания спецэффектов;
- анимировать изображение;
- рисовать с помощью инструмента «Перо»;
- выполнять творческую работу по заданному шаблону и по собственной задумке.

### Учебно-тематический план модуля

№	Наименование тем	Количество часов		
		теория	практика	всего
1	Работа с текстом	1	4	5
2	Создание объектов и фигур	1	4	5
3	Возможности создания анимации	2	3	5
4	Использование маски	1	4	5
5	Рисование инструментом перо	1	3	4
<b>Итого по модулю:</b>		<b>6</b>	<b>18</b>	<b>24</b>

### Содержание учебного модуля

#### Тема 1. Работа с текстом.

**Теория:** Основные характеристики инструмента "текст". Палитра шрифтов. Изменение размера и цвета, искажение шрифта.

**Практика:** Обтекание текстом графического объекта. Заполнение шрифта изображением через выделение и «маску текста». Самостоятельная работа «Открытка»,

#### Тема 2. Создание объектов и фигур.

**Теория:** Режимы «контуры», «слой фигуры» «заливка пикселей».

**Практика:** Применение стиля слоя к фигуре. Создание своей пользовательской формы.

#### Тема 3. Возможности создания анимации.

**Теория:** Особенности передачи движения в программе. Окно анимирования изображений.

**Практика:** Создание кадровой ленты. Решение простого анимированного изображения. Баннер.

#### Тема 4. Использование маски.

**Теория:** Наложение маски на изображение. Возможности работы с маской.

**Практика:** Практическая работа с маской. Применение маски к текстовому слою. Создание «исчезающего текста».

#### Тема 5. Рисование инструментом перо.

**Теория:** Основные функции инструмента "перо" и принципы работы. Рисование прямых и кривых линий.

**Практика:** Построение кривых линий. Угловые точки привязки на кривых линиях. Рисование кривых линий разных типов. Преобразование гладких точек в угловые и наоборот. Рисование фигуры по образцу. Редактирование кривых линий. Творческая работа по собственной задумке.

**Подведение итогов модуля:** Презентация творческих работ.

### МОДУЛЬ «СОЗДАЕМ ПРОЕКТЫ В ADOBE ILLUSTRATOR»

Модуль предоставляет возможность обучающимся освоить самый мощный векторный графический редактор AdobeIllustrator. На занятиях обучающиеся углубленно изучат инструменты редактора, создадут собственные дизайн макеты.

**Цель модуля** – развитие дизайнерских способностей обучающихся через освоение работы в графическом редакторе Adobe Illustrator.

#### **Задачи модуля:**

- 1) развить умение свободно работать с интерфейсом программы, панелью инструментов, палитрами;
- 2) изучить возможности программы для создания дизайн-макетов;
- 3) формировать умения использовать изученные инструменты графического редактора для создания макетов.

## Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающиеся:

### **будут знать:**

- интерфейс редактора AdobeIllustrator;
- названия инструментов, их применение в работе, комбинацию основных горячих клавиш;

### **будут уметь:**

- применять возможности программы для создания дизайн - макета;
- пользоваться разными средствами программы для решения разных задач;
- работать с цветом;
- работать с текстом, создавая простые текстовые эффекты.

### Учебно-тематический план модуля

№	Наименование тем	Количество часов		
		теория	практика	всего
1	Интерфейс программы Adobe Illustrator, работа с масштабом, создание документа. Инструменты создания геометрических форм	1	4	5
2	Инструменты рисования. Работа с узлами. Кисти: применение, настройка	2	3	5
3	Трансформация и деформация объектов. Палитра «Обработка контуров», «Выравнивание объектов»	1	4	5
4	Работа с текстом: настройки, палитры	1	3	4
5	Работа с цветом. Вставка и работа с растровыми изображениями	1	4	5
Итого часов по модулю:		6	18	24

### Содержание учебного модуля

#### **Тема 1. Интерфейс программы Adobe Illustrator, работа с масштабом, создание документа. Инструменты создания геометрических форм.**

**Теория:** Особенности векторной графики. Интерфейс программы. Печатная страница, основные инструменты, создание документа. Инструменты создания геометрических форм.

**Практика:** Примеры работ. Принцип работы с векторными объектами. Создание машины из простых геометрических форм. Копирование объектов.

#### **Тема 2. Инструменты рисования. Работа с узлами. Кисти: применение, настройка.**

**Теория:** Перо – построение кривых. Узлы – редактирование узлов, типы узлов. Кисти – применение, настройка, создание.

**Практика:** Рисуем животных инструментом Перо. Построение логотипов через Перо, редактирование узлов. Отстройка растрового логотипа Велла пером. Применяем разные типы кистей к нарисованным животным.

#### **Тема 3. Трансформация и деформация объектов. Палитра «Обработка контуров», «Выравнивание объектов».**

**Теория:** Инструменты трансформации: зеркальное отражение, поворот, масштаб. Палитры: трансформация, обработка контуров, выравнивание.

**Практика:** Отрабатываем инструменты трансформации. Отстраиваем логотипы.

#### **Тема 4. Работа с текстом: настройки, палитры.**

**Теория:** Заголовочный текст, применение в дизайне макета. Настройки текста: палитра Символ и Абзац.

**Практика:** Создание рекламного поста.

#### **Тема 5. Работа с цветом. Вставка и работа с растровыми изображениями.**

**Теория.** Цвет. Вставка и работа с растровыми изображениями.

**Практика:** Создание рекламного баннера.

**Подведение итогов модуля:** самостоятельная работа по созданию рекламной листовки.

### **МОДУЛЬ «МОЙ ГРАФИЧЕСКИЙ ПРОЕКТ»**

Модуль представляет собой учебный проект, который направлен на развитие творческих способностей обучающимися. Модуль создает условия для получения практического опыта проектной работы в команде. Предполагаемые приращения: практические приемы работы в графических редакторах. Обучающиеся пробуют себя в роли графического дизайнера и, например, создают макеты сувенирной продукции Тольятти или верстают учебные пособия для дошкольников и младших школьников и др.

**Цель модуля** – развитие творческих способностей обучающихся посредством использования компьютера и графических программ как рабочего инструмента дизайнера.

#### **Задачи модуля:**

- 1) формировать представление о проектной деятельности;
- 2) сформировать умение организовать деятельности по решению задачи в соответствии с жизненным циклом проекта;
- 3) развивать образного, технического и аналитического мышления;
- 4) научить разрабатывать дизайн макетов сувенирной продукции г.Тольятти;
- 5) воспитывать личностные качества: самостоятельность, уверенность в своих силах, креативность;

#### **Ожидаемые результаты освоения модуля**

##### ***Предметные результаты***

По окончании модуля обучающиеся:

##### ***будут знать***

- понятия и принципы создания сувенирной продукции;
- практическое освоение обучающимися основ проектной деятельности
- практическое освоение основных приемов создания макетов сувенирной продукции;
- развитие творческого подхода при создании макетов;
- оптимальный подбор средств графических редакторов с учетом характера объекта труда и технологии изготовления

##### ***будут уметь:***

- применять полученные знания в графических редакторах;
- уметь решать поставленную задачу: техническое задание для дизайнера при разработке макета;
- реализовывать творческий потенциал.
- уметь создавать макеты сувенирной продукции в графических редакторах;

##### ***Метапредметные результаты***

По окончании модуля обучающиеся ***будут***

- осуществлять поиск нужной информации для выполнения учебного проекта с использованием дополнительной литературы;
- готовить тексты собственных докладов;
- публично выступать с защитой и доказательством своей идеи на мини-конференциях;
- объяснять, доказывать и защищать свои идеи;
- вносить коррективы в действия на основе их оценки и учета сделанных ошибок;
- ориентироваться на разные способы решения исследовательских задач.
- осуществлять аргументированный анализ полученного результата и доказательство его соответствия поставленной цели или требованиям;
- осуществлять поиск нужной информации в открытом информационном пространстве;
- работать в команде, договариваться, приходить к общему решению.

##### ***Личностные результаты***

- проявлять самостоятельность, уверенность в своих силах, креативность;
- стремиться сотрудничать в проектной команде, предлагать свою помощь одноклассникам, принимать помощь других детей, взрослых.

### ***Подведение итогов и оценка результатов модуля***

Подведение итогов модуля осуществляется в следующих **формах**:

- Защита проекта, главная цель которой – аргументированный анализ полученного результата и доказательство его соответствия поставленной цели или требованиям, поэтому основным критерием успешности выполненного проекта является соблюдение в изделии (деятельности) требований или условий, которые были выдвинуты в начале работы.
- Анализ оформления проектных папок.
- Анализ качества и количества выполненных в ходе дизайна продуктов (макетов сувенирной продукции (ручки, значки, магниты, футболки, кепки, блокноты и т.д.), печатной продукции).
- Коллективное обсуждение результатов проекта.

### ***Критерии оценки процесса и результатов проектной деятельности***

(разработаны В.Н. Михелькевич)

Компоненты ожидаемых результатов	Диагностические признаки
1. Содержание проекта	<p>При формировании содержания проекта группа должна продемонстрировать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• объем и ценность собранного материала;</li> <li>• участие в выполнении задания всех членов группы, коллективный характер принимаемых решений;</li> <li>• необходимую и достаточную глубину проникновения в проблему, привлечение знаний из других областей;</li> <li>• качество и оригинальность изготовленного материального объекта;</li> <li>• доказательность принимаемых решений, умение аргументировать свои заключения, выводы;</li> <li>• уровень проявленного творчества: оригинальность принятых подходов и найденных решений, использование новых идей</li> </ul>
2. Качество оформления проектной документации	<p>При оформлении проектной документации группа должна продемонстрировать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• объем, полноту и логическую законченность проектной работы;</li> <li>• качество выполнения эскизов, технологических карт, текста (понятность, аккуратность);</li> <li>• художественное оформление материала (рисунки, слайды)</li> </ul>
3. Успешность презентации проекта	<p>В ходе презентации проекта группа должна продемонстрировать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• умение выступать и излагать свои мысли перед аудиторией (логичность, аргументированность, лаконичность, использование наглядных материалов);</li> <li>• эрудицию и глубину знаний по рассматриваемой проблеме;</li> <li>• проявление в процессе презентации культуры речи, чувства времени, способности к импровизации;</li> <li>• умение отстаивать и защищать свои идеи, проявление уважения к собеседнику и дружелюбия в дискуссии, умение отвечать на вопросы оппонентов</li> </ul>

### Учебно-тематический план модуля

№	Наименование тем	Количество часов		
		всего	теория	практика
1	Подготовительный этап проекта. Формирование проектных групп. Выбор темы проекта	8	2	6
2	Практический этап проекта. Создание дизайнерского продукта	8	2	6
3	Презентационный этап. Представление проекта	8	2	6
	<b>Итого по модулю:</b>	<b>24</b>	<b>6</b>	<b>18</b>

### Содержание учебного модуля

#### **Тема 1. Подготовительный этап проекта. Формирование проектных групп. Выбор темы проекта.**

**Теория.** Основы проектной деятельности. Способы поиска информации.

**Практика.** Создание проектных групп. Распределение обязанностей в проектной группе. Целеполагание. Формулировка задач проекта. Выработка и формулирование темы проекта. Поиск, сбор и изучение информации на тему проекта. Составление плана реализации проекта: пошаговое планирование работ.

#### **Тема 2. Практический этап проекта. Создание дизайнерского продукта.**

**Теория.** Эскиз. Макет. Полиграфическая продукция.

**Практика.** Дополнительное изучение и систематизация необходимой информации. Разработка эскизов. Создание макетов в редакторе. Изменение дизайна в ходе работы. Создание готового продукта.

#### *Примерные варианты разработки дизайнерских продуктов*

1) Тема «Сувенирная продукция Тольятти». Создание дизайна сувенирной продукции в графическом редакторе (логотип на футболку, кепку, шоппер, значок, брелок) по этапам: разработка эскизов, создание макетов дизайна сувенирной продукции с использованием изученных графических редакторов. Создание макетов в редакторе. Практическая работа по отрисовке готового графического изображения с помощью 3D ручки (значок, брелок).

2) Тема «Я верстальщик». Верстка книги-пособия по выбранной теме (создание обложки, верстка страниц, подбор и обработка фотографий) по этапам: подбор цветовой гаммы, подбор шрифтов, создание стиля заголовков, оформление обложки, подбор и обработка фотографий.

#### **Тема 4. Презентационный этап. Представление проекта.**

**Теория.** Возможные способы представления результатов проекта.

**Практика.** Разработка презентации для защиты проекта.

**Подведение итогов модуля.** Представление проекта, защита проекта.

**Подведение итогов учебного года:** Итоговая аттестация обучающихся в форме итоговой практической работы в графическом редакторе. Участие в Фестивале интеллекта и творчества «Мы в Центре». Коллективное обсуждение итогов года. Праздник окончания учебного года.

## ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

### Кадровое обеспечение

Реализовывать программу может педагог, имеющий среднее специальное или высшее образование в сфере ИКТ, обладающий достаточными теоретическими знаниями и практическими умениями в области компьютерных технологий.

Группы для детей с ОВЗ с нарушениями зрения могут вести педагогические работники, прошедшие переподготовку в области коррекционной педагогики.

### Методическое обеспечение

#### **1. Педагогические технологии, методы, приемы и формы организации образовательного процесса.**

При реализации программы используются следующие педагогические технологии:

№	Педагогические технологии	Применение в программе
1-	Метод проектов	Второй год обучения: реализация модуля «Мой графический проект»
2-	Интерактивные технологии	Презентационный метод: проведение выставок макетов по итогам одного занятия. Презентация результатов работы, личных достижений.
3-	Информационные технологии. Использование программных средств и компьютеров для работы с информацией	Поиск, сбор и систематизация текстовой информации и изображений с использованием Интернет. Размещение лучших работ на сайте МБОУ ДО ГЦИР Создание каталогов в виде компьютерной презентации в программе AdobePhotoshop.

#### **2. Учебно-методический комплекс программы**

Для реализации программы «Компьютерная графика» сформирован учебно-методический комплекс, который постоянно пополняется. Учебно-методический комплекс имеет следующие разделы и включает следующие материалы:

##### **1) Методические материалы для педагога:**

1. Сценарий праздника «Введение в мир IT» (вводное занятие).
2. Сценарий выпускного вечера в объединении.
3. Комплексы оздоровительно-профилактических упражнений, предотвращающих и снижающих утомление обучающихся (для школьного возраста).
4. Инструкции по охране труда и технике безопасности.
5. Положение о проведении итогового мероприятия МБОУ ДО ГЦИР Фестиваля интеллекта творчества «Мы в Центре».
6. Положения, приказы, информационные письма о проведении мероприятий различного уровня по профилю объединения.

##### **2) Диагностический инструментарий:**

- 1) Компьютерные тесты для промежуточной диагностики по модулям программы.
- 2) Методика исследования мотивов посещения занятий в коллективе. Автор Л.В.Байбородова.
- 3) Анкета для родителей «Удовлетворенность результатами посещения ребенком занятий объединения».
- 4) Дневник педагогических наблюдений.

##### **3) Дидактические материалы для обучающихся:**

№	Название материалов	Где используется: год обучения, модуль, тема	Цель использования
1.	Образцы печатной продукции -листки,	Все модули	Закрепление видов печатной продукции



	визитки		
2.	Видеоуроки по программе по темам	Все модули	Наглядность
3.	Медиапрезентация «Тольятти – мой любимый город»	Второй год обучения. Модуль «Сувенирная продукция Тольятти»	Введение в проект: знакомство с историей своего города
4.	Раздаточные карточки по каждой теме	Все модули	Организация дидактического процесса, реализация индивидуального подхода

## Информационное обеспечение

### 1. Литература для обучающихся:

- 1) Харвей, В. 1000 графических элементов для создания неповторимого дизайна. / Вилсон Харвей – М.: РИП-Холдинг, 2018. - 320 с.
- 2) Аллен, Д Motion 3. Дизайн и анимация графики в FinalCutStudio 2 (+ DVD-ROM) / Дамиан Аллен, Брайс Баттон, Марк Спенсер. - М.: ЭКОМ Паблишерз, 2018. - 560 с.

### 2. Литература для педагога:

- 1) Different Ground. Каталог выставки современного голландского графического дизайна. – М. : Мир, 2014. - 308 с.
- 2) Аббасов, И.Б. Дизайн-проекты. От идеи до воплощения. / И.Б. Аббасов, В.Ю. Волощенко, В.И. Барвенко – М. : ДМК-Пресс, 2021. – 358с.
- 3) Айсманн, К. Ретуширование и обработка изображений в Photoshop: Учебное пособие. / К. Айсманн. - М. : Издательский дом «Вильямс», 2006. -234 с.
- 4) Базовый курс Windows и Интернет: Методическое пособие. [Электронный ресурс] / Сайт Поповой Натальи Алексеевны. – Режим доступа : <http://www.nat-soul.ru/?set=lib-inf&mc=3&full>.
- 5) Зайцева, Е.А., Компьютерная графика: Учебно-методическое пособие. / Е.А. Зайцева, Т.Г. Пунина. – Тамбов: Пролетарский светоч, 2006. – 116 с.
- 6) Комолова, Н.Я. Самоучитель CorelDRAW 2020. / Н.Я. Комолова, В.И. Яковлева – СПб. : BHV, 2021. – 416с.
- 7) Конасова, Н.Ю. Оценка результатов дополнительного образования детей. ФГОС. / Н.Ю. Конасова. - Волгоград: Учитель, 2016. – 121с. – (Образовательный мониторинг).
- 8) Кэлби, С. Хитрости и секреты работы в Photoshop 7. / С. Кэлби; Пер с англ. – М. : Издательский дом «Вильямс», 2007. – 167 с.
- 9) Лесняк, В. Графический дизайн (основы профессии)/ В. Лесняк - М.: Индекс-Маркет, 2011. - 301 с.
- 10) Мануйлов, В.Г. Ретуширование и обработка цифровых изображений в Adobe Photoshop. - // Информатика в школе. - 2006, №7. – 34 с..
- 11) Мачник, Э. Фотообман в Photoshop. / Эви Мачник – СПб. : BHV, 2006. – 272с.
- 12) Мосина, В.Р. Художественное оформление в школе и компьютерная графика: Учебное пособие. / Вал.Р. Мосина, Вер.Р. Мосина. - М. : Академия, 2002. – 342 с.

### 3. Используемые интернет-ресурсы:

№	Интернет-адрес	Название ресурса	Где используется и для чего
1.	<a href="https://creativo.one/">https://creativo.one/</a> - уроки Photoshop	Уроки и библиотеки для Adobe Photoshop	Модуль «Adobe Photoshop» - скачиваем кисти, стили, шаблон для фотографий
2.	<a href="https://photoshoplesson.ru/">https://photoshoplesson.ru/</a>	Уроки и библиотеки для Adobe Photoshop	Модуль «Adobe Photoshop» - скачиваем кисти, стили, шаблон для фотографий
3.	<a href="https://www.youtube.com/c/teachvideo/playlists">https://www.youtube.com/c/teachvideo/playlists</a>	TeachVideo - онлайн обучающее телевидение	Все модули, видеоуроки по всем графическим программам



4.	<a href="https://www.coreldraw.com/ru/">https://www.coreldraw.com/ru/</a>	урокиCorelDRAW	Модуль «CorelDRAW-векторный графический редактор»
5.	<a href="https://videoinfographica.com/illustrator-tutorials/">https://videoinfographica.com/illustrator-tutorials/</a>	урокиAdobe Illustrator	Модуль «AdobeIllustrator - векторный графический редактор»
6.	<a href="https://tgl.ru/tgl-in-figures/">https://tgl.ru/tgl-in-figures/</a>	Официальный портал г.о.Тольятти	Организация проектно-исследовательской деятельности по модулю «Сувенирная продукция Тольятти»

### **Материально-техническое обеспечение программы**

Для проведения практических занятий по программе необходимо следующее материально-техническое и программное обеспечение.

1) Учебный компьютерный кабинет, удовлетворяющий санитарно–гигиеническим требованиям, для занятий группы 12 человек (компьютеры, парты, стулья, доска, шкаф для УМК и библиотеки), укомплектованный выделенным каналом выхода в Интернет.

2) Аппаратное обеспечение:

1. IBM PC – совместимый компьютер;
2. Процессор Pentium-II 300 и выше;
3. оперативная память 128 Мб и больше;
4. видеокарта, поддерживающая 16-битный цвет (= 65 000 оттенков) и разрешение 800х600 (желательно — 1024х68);
5. дисплей с диагональю 15 дюймов и больше

3) Программное обеспечение:

1. Операционная система: Windows ;
2. Графические редакторы Corel Draw, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator ;
3. Программа для просмотра рисунков (ACDSee, и т.п.).

4) Оборудование, необходимое для реализации программы:

1. Мультимедийная проекционная установка;
2. МФУ (сканер, ксерокс, принтер);
3. Цифровой фотоаппарат;
4. Электронный носитель информации;
5. Диски с клипарт картинками.
6. Комплект 3D ручек, пластик для ручек (работа по проекту)

**СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ,**  
использованной при составлении программы

1. Буйлова, Л.Н. Современные тенденции обновления содержания дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ. [Электронный ресурс] / Научная электронная библиотека КиберЛенинка. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/sovremennye-tendentsii-obnovleniya-soderzhaniya-dopolnitelnyh-obscheobrazovatelnyh-obscherazvivayushchih-programm/viewer>
2. Закон Российской Федерации «Об образовании», 26.12.2012 г. [Электронный ресурс] / Закон об образовании РФ. – Режим доступа : <http://zakon-ob-obrazovanii.ru/>
3. Золотарева, А.В. Методика преподавания по программам дополнительного образования детей. Учебник и практикум / А.В. Золотарева, Г.М. Криницкая, А.Л. Пикина – М. : Юрайт, 2016. – 400с. – (Профессиональное образование).
4. Концепция развития дополнительного образования детей. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р. [Электронный ресурс] / Интернет-портал «Правительство Российской Федерации» – Режим доступа : <http://static.government.ru/media/files/3fIgkklAJ2ENBbCFVEkA3cTOsiypicBo.pdf>
5. Кудрина, Т.П. Дети с нарушением зрения. Учебное пособие. ФГОС ОВЗ. / Т.П. Кудрина, М.П. Любимова, А.А. Любимов – М. : Просвещение, 2021. – 96с. – (учителю о детях с ОВЗ).
6. Леонтович, А.В. Исследовательская и проектная работа школьников. 5-11 класс / А.В. Леонтович, А.С. Саввичев – М.: ВАКО, 2018. – 160 с. – (Современная школа).
7. Методические рекомендации по подготовке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ к прохождению процедуры экспертизы (добровольной сертификации) для последующего включения в реестр образовательных программ, включенных в систему ПФДО. [Электронный ресурс] / Региональный модельный центр дополнительного образования детей в Самарской области. Методические материалы. Проектирование дополнительных общеобразовательных программ.- Режим доступа: <http://rmc.pioner-samara.ru/index.php/metodicheskie-materialy>
8. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы). Письмо Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ № 09-3242 от 18.11.2015 г. [Электронный ресурс] / Региональный модельный центр дополнительного образования детей в Самарской области. Методические материалы. Проектирование дополнительных общеобразовательных программ. – Режим доступа: <http://rmc.pioner-samara.ru/index.php/metodicheskie-materialy>
9. Методические рекомендации по разработке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ. Письмо Министерства образования и науки Самарской области № МО-1141-ТУ от 12.09.2022 года. [Электронный ресурс] / Региональный модельный центр дополнительного образования детей в Самарской области. Методические материалы. Проектирование дополнительных общеобразовательных программ. – Режим доступа: <http://rmc.pioner-samara.ru/index.php/metodicheskie-materialy>
10. Методические рекомендации по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей. Письмо Минобрнауки России № ВК-641/09 от 29 марта 2016 года [Электронный ресурс] / Департамент образования города Москвы. Документы – Режим доступа: <http://dogm.mos.ru/legislation/lawacts/3978733/>
11. Методические рекомендации по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий. Письмо Министерства просвещения РФ № ГД-39/04 от 19.03.2020 года.

- [Электронный ресурс] / Министерство просвещения Российской Федерации. Банк документов - Режим доступа: <https://docs.edu.gov.ru/document/26aa857e0152bd199507ffaa15f77c58/>
12. Положение о порядке разработки, экспертизы и утверждения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы МБОУ ДО ГЦИР (утверждено приказом директора МБОУ ДО ГЦИР № 62 от 24.08.2020 г.) [Электронный ресурс] / Гуманитарный центр интеллектуального развития. Документы. – Режим доступа: <https://clck.ru/VXrd4>
  13. Положение о проведения педагогического мониторинга, промежуточной и итоговой аттестации обучающихся (утверждено приказом директора МБОУ ДО ГЦИР № 88 от 07.12.2020 г.). [Электронный ресурс] / Гуманитарный центр интеллектуального развития. Документы. – Режим доступа: <https://clck.ru/VXrRg>
  14. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"[Электронный ресурс] / Интернет-портал «Российская газета» - Режим доступа: <https://rg.ru/2020/12/22/rospotrebnadzor-post28-site-dok.html>
  15. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 г. N 2 "Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 "Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания" [Электронный ресурс] / Информационно-правовой портал «Гарант.РУ» - Режим доступа: [https://base.garant.ru/400274954/#block\\_1000](https://base.garant.ru/400274954/#block_1000)
  16. Приказ Министерства образования и науки РФ от 23 августа 2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ». [Электронный ресурс] / Портал Федеральных государственных образовательных стандартов высшего образования - Режим доступа: <http://fgosvo.ru/news/6/3207>.
  17. Приказ Министерства образования и науки РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам». [Электронный ресурс] / Официальный интернет-портал правовой информации. Государственная система правовой информации. – Режим доступа : <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202209270013>
  18. Приказ Министерства просвещения РФ от 2 декабря 2019 г. № 649 «Об утверждении Целевой модели цифровой образовательной среды». [Электронный ресурс] / Информационно-правовой портал «Гарант.РУ» - Режим доступа: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/73235976/>
  19. Стандарт среднего (полного) общего образования по информатике и ИКТ (базовый уровень). Стандарт среднего (полного) общего образования по информатике и ИКТ (профильный уровень) (приложение из приказа Министерства образования Российской Федерации от 05 марта 2004 г. № 1089). [Электронный ресурс] / Министерство образования и науки Российской Федерации. – Режим доступа : <http://www.school.edu.ru/>.
  20. Центры цифрового образования детей «It-куб». Банк документов [Электронный ресурс] / Академия Минпросвещения России - Режим доступа: <https://apkprou.ru/natsproektobrazovanie/bankdokumentov/>

## ПРИЛОЖЕНИЯ

### Приложение 1

#### Календарный учебный график программы

Календарный учебный график программы составлен в соответствии с локальным актом «Календарный учебный график МБОУ ДО ГЦИР городского округа на 2023-2024 уч.г.», принятым решением педагогического совета от 29 июня 2023 г., протокол № 5.

<i>Месяц</i>	<i>Содержание деятельности</i>	<i>Промежуточная и итоговая аттестация</i>
Сентябрь	Занятия по расписанию: 3 учебные недели. Начало занятий 11 сентября	Входная диагностика знаний и практических навыков
Октябрь	Занятия по расписанию 4 учебные недели.	
Ноябрь	Занятия по расписанию 5 учебных недель. Дополнительный день отдыха (государственный праздник) - 4 ноября	
Декабрь	Занятия по расписанию 5 учебных недели. В период школьных каникул с 29 декабря по 08 января: Новогодний праздник в объединении	
Январь	Занятия по расписанию 3 учебные недели. Дополнительные дни отдыха, связанные с государственными праздниками (выходные дни): 1-8 января	
Февраль	Занятия по расписанию 4 учебные недели. Дополнительный день отдыха (государственный праздник) - 23 февраля	
Март	Занятия по расписанию 5 учебных недель. Период школьных каникул с 20-31 марта. Дополнительный день отдыха (государственный праздник) - 8 марта	
Апрель	Занятия по расписанию 4 учебные недели.	
Май	Занятия по расписанию 4 учебные недели. Участие в учрежденческом итоговом Фестивале интеллекта и творчества «Мы в Центре». Завершение учебных занятий 31 мая. Дополнительные дни отдыха, связанные с государственными праздниками – 1 мая, 9, мая	Промежуточная аттестация для групп первого года обучения Итоговая аттестация для групп второго года обучения
Июнь	Продолжение занятий по программе летней профильной смены «It-лето». Дополнительный день отдыха (государственный праздник) – 12 июня.	
Июль	Самостоятельные занятия учащихся	
Август	Формирование учебных групп до 10 сентября	
Итого учебных недель:	36 учебных недель	

## Оценочные материалы

### 1) Контрольно-диагностические материалы

для проведения промежуточной аттестации обучающихся

#### Первый год обучения

**Форма аттестации:** самостоятельная практическая работа на компьютере. Задание: обучающиеся должны создать в графическом редакторе копию рекламной листовки, розданной им напечатанный макет на каждого.

#### Оценочный лист работы

Автор:	
Название программы:	
Критерий	Балл (0- нет, 1 - есть)
1. Читаемость и композиционное решение	
2. Умелое использование текста, текстовых эффектов	
3. Применение приемов стилизации	
4. Применение спецэффектов	
5. Самостоятельность при выполнении работы	
Итого баллов:	

Максимальное количество баллов за итоговую работу – 5.

Уровни освоения программы:

- высокий – 5 баллов
- средний уровень - 4-3 баллов
- низкий уровень 2-1 балл
- 0 баллов – не освоил программу.

### 2) Контрольно-диагностические материалы

для проведения итоговой аттестации обучающихся

#### Второй год обучения

**Форма проведения:** оценивание работ, выполненных в течение учебного года; тест-опрос. Обучающиеся в течение года выполняют работы, создают авторские дизайнерские проекты. Педагог в конце года отсматривает их и оценивает по 10-балльной системе.

**Инструментарий:** Итоговым заданием по программе «Компьютерная графика» является выполнение практической работы по заданным критериям. За каждое верно выполненное задание 2 балла.

#### Практическая работа

1. Создайте изображение с использованием инструмента трансформация (не менее 3х слоёв), примените стиль слоя к каждому из 3х слоёв;
2. Придумайте и создайте открытку с использованием инструментов кисть и ластик;
3. Отретушируйте предложенное фото, используя команды цветокоррекции;
4. Создайте элегантный фон для рекламного изображения;
5. Создайте коллаж из 12 фото, используя помощь программы CorelDraw
6. Создайте изображение, где будут применены:
  - выход за пределы изображения;
  - слой-маска;
  - обтравочная маска с применением инструмента Текст.

#### Оценочная шкала заданий

Оценка	1 (низкий уровень)	2 (средний уровень)	3 (высокий уровень)
Тестовый бал	Менее 6	6-8	8-12
% выполнения	Менее 50%	50%-75%	80%-100%

### Критерии определения уровня освоения программы

Уровень освоения программы определяется педагогом по сумме за два параметра:

<i><b>Показатель</b></i>	<i><b>Низкий уровень</b></i>	<i><b>Средний уровень</b></i>	<i><b>Высокий уровень</b></i>
Результаты выполнения итоговых заданий	0-5 баллов	5-8	8-10
Творческие достижения обучающегося. В течение года Оценивает педагог	0-5 баллов	5-8 баллов	8-10 баллов
<b>Итого:</b>	<b>0-10 баллов</b>	<b>11-16 баллов</b>	<b>16 – 20 баллов</b>



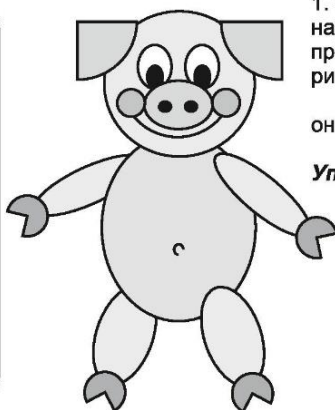
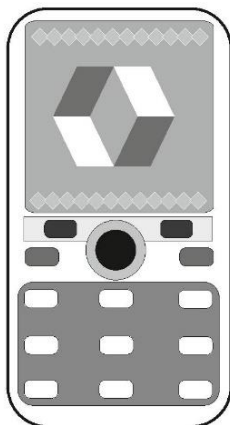
## Методические материалы

### 1) Примеры заданий для самостоятельного выполнения на компьютере(1 г.о.)

CorelDRAW, учебное пособие

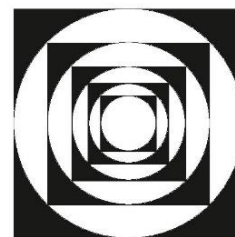
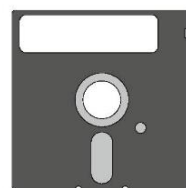
3

#### 1. Инструменты рисования простейших форм

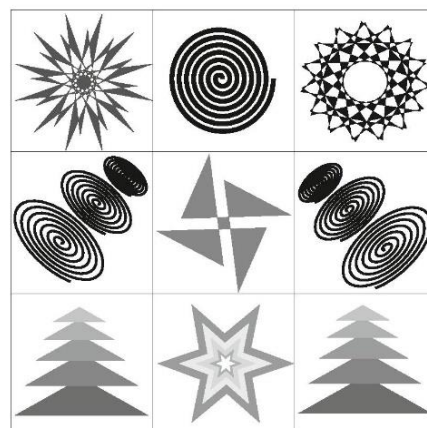
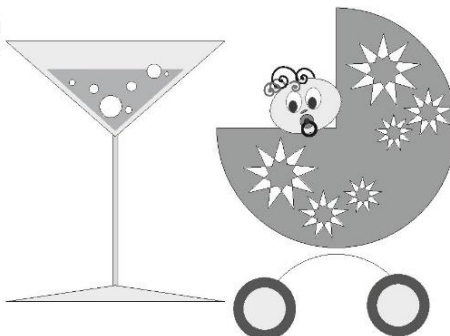
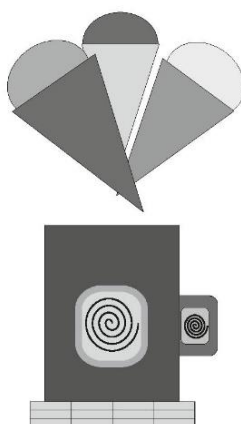


1. С помощью инструментов эллипс и прямоугольник нарисуйте следующие объекты (с нажатой **Ctrl** правильный **квадрат** и **окружность**, с **Ctrl** и **Shift** рисуется из **центра** любая геометрическая форма).

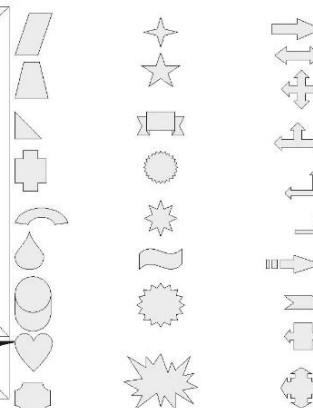
Для задания порядка расположения объектов, когда они перекрывают друг друга, CorelDRAW предлагает целый набор команд. Все они находятся в **меню Упорядочить - Порядок**.



2. С помощью группы инструментов: многоугольник, звезда, сложная звезда, разлинованная бумага и спираль создайте следующие изображения.




3. Нарисуйте эти картинки используя группу инструментов базовые формы, добавьте свои элементы.




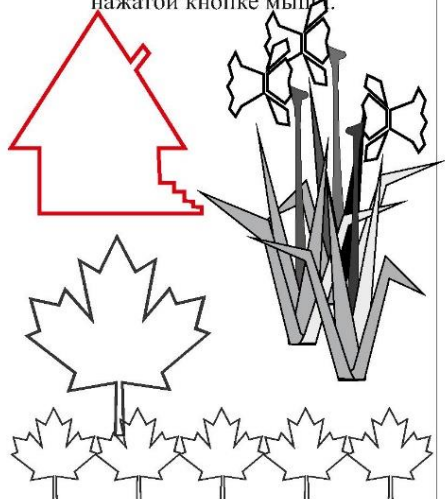
Справка CorelDRAW: Линии, фигуры и абрисы - Рисование фигур


## 3.1. ИНСТРУМЕНТЫ РИСОВАНИЯ. СВОБОДНАЯ ФОРМА. ЛОМАНАЯ. БЕЗЬЕ

 **Свободная форма** - для рисования произвольной линии. Линия создается путем перемещения указателя по области документа.

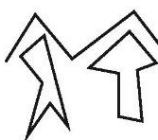


 **Ломаная линия** - позволяет рисовать комбинированную линию, состоящую из прямолинейных и криволинейных участков. Прямолинейные участки формируются последовательными щелчками мыши, а криволинейные - перемещением указателя при нажатой кнопке мыши.

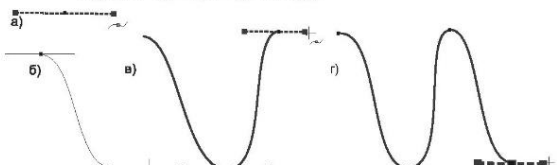


 **Кривая Безье**. Каждый щелчок кнопкой мыши создает узел, который соединяется плавной кривой с предыдущим узлом. Если в процессе рисования удерживать нажатой клавишу **С**, то все узлы кривой будут острыми. Форма кривой в каждой из сторон от точки перегиба может быть различной. При этом направление линии (прямой или изогнутой) может резко меняться в узловой точке.

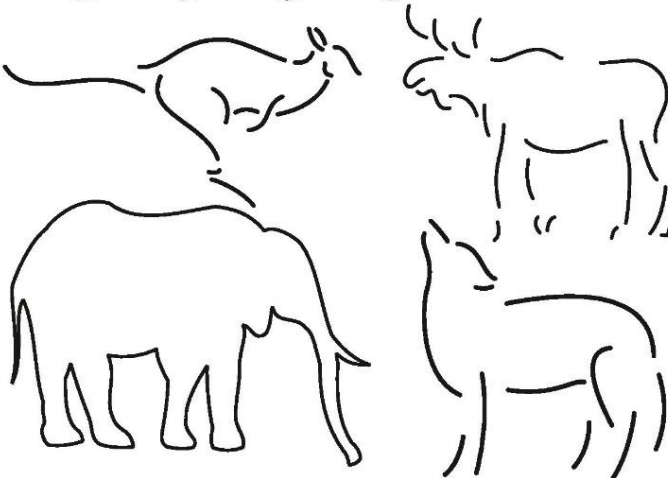
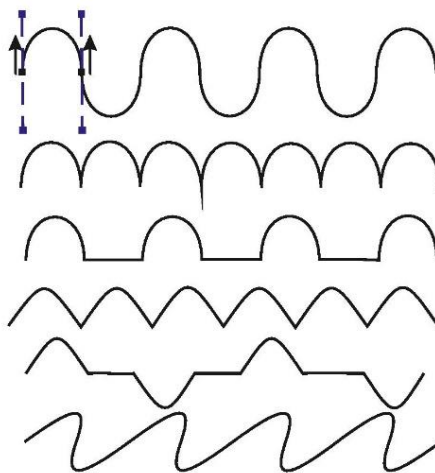
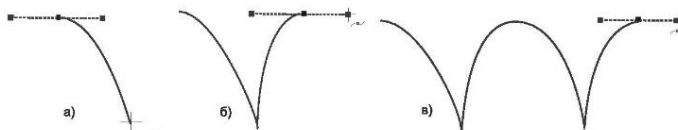
ПОСТРОЕНИЕ ПРЯМЫХ



ПОСТРОЕНИЕ КРИВОЙ



РИСОВАНИЕ КРИВОЙ С ОСТРЫМ ПЕРЕГИБОМ

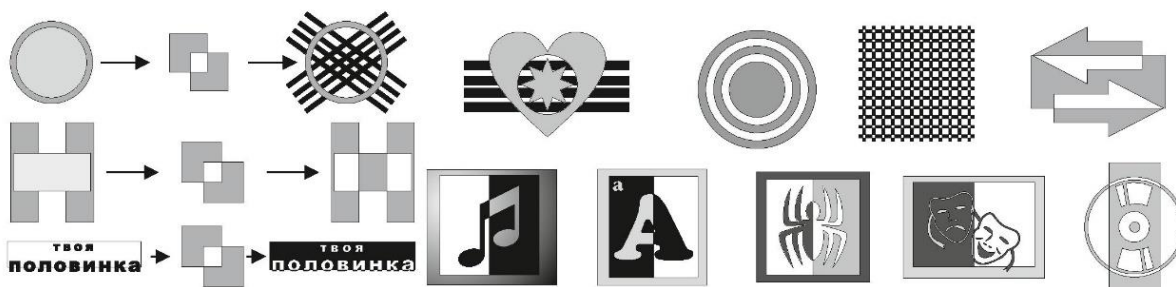


Справка CorelDRAW: Линии, фигуры и абрисы : Работа с линиями, абрисами и мазками кисти : Рисование линий



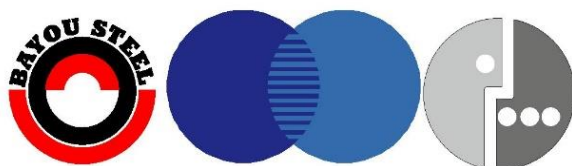
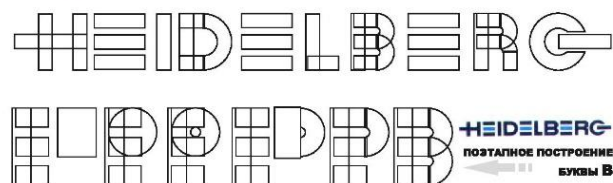
## 5.1. КОМАНДЫ ФОРМИРОВАНИЯ 1

**-ОБЪЕДИНИТЬ.** Соединение выделенных объектов в единую кривую. При соединении частично или полностью перекрывающихся объектов с заливкой - в местах перекрытия - в соединенном объекте возникает прозрачная область - отверстие.



Появляются на панели свойств при выделении двух и более объектов

Команды	Это надо запомнить
<b>СВАРКА</b>	Позволяет создавать новую фигуру путем объединения двух или более перекрывающихся объектов.
<b>ОБРЕЗКА</b>	Удаляется та часть объекта, которая перекрывает другой объект
<b>ПЕРЕСЕЧЕНИЕ</b>	Создается новый объект, образованный из области перекрытия двух или более объектов
<b>УПРОСТИТЬ</b>	Удаляются все невидимые части объектов, перекрытые другими объектами
<b>ПЕРЕД МИНУС ЗАД</b>	Из верхней фигуры удаляется та ее часть, которой она перекрывает нижнюю фигуру
<b>ЗАД МИНУС ПЕРЕД</b>	Из нижней фигуры удаляется та ее часть, которой она перекрыта верхней фигурой
<b>СОЗДАНИЕ НОВОГО ОБЪЕКТА, КОТОРЫЙ ОКРУЖАЕТ ВЫБРАННЫЕ ОБЪЕКТЫ</b>	Создается граница вокруг выделенных объектов, которая включает в себя общую площадь этих объектов



Справка CoreDRAW: Линии, фигуры и абрисы :  
Формирование объектов

## 7.2. ТЕКСТ НА КРИВОЙ. СТИЛИЗАЦИЯ ТЕКСТА

## Текст на кривой



## Стилизация текста

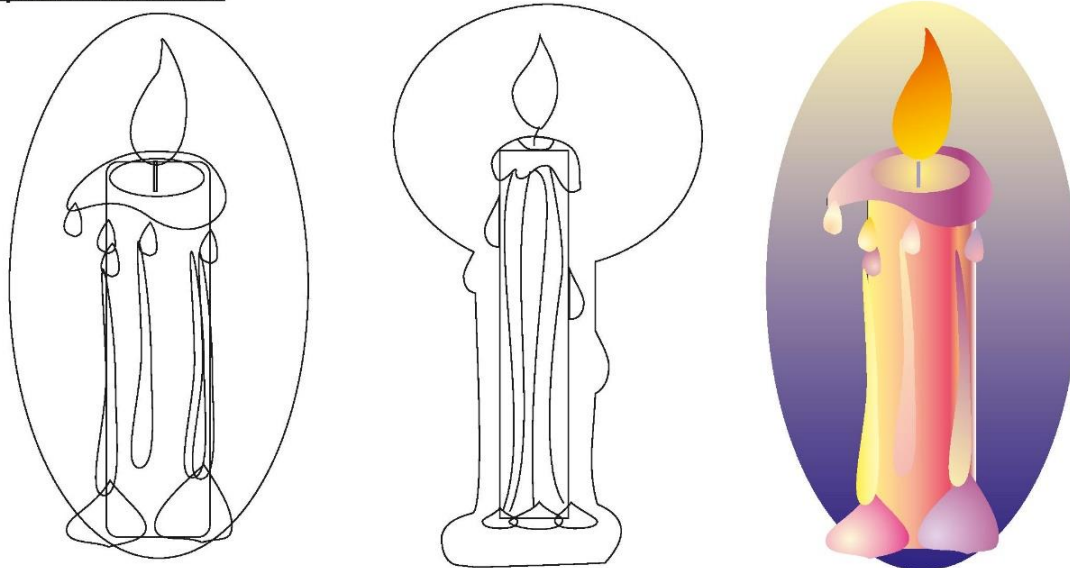


Справка CorelDRAW: Текст : Добавление и форматирование текста :  
Расположение текста вдоль пути

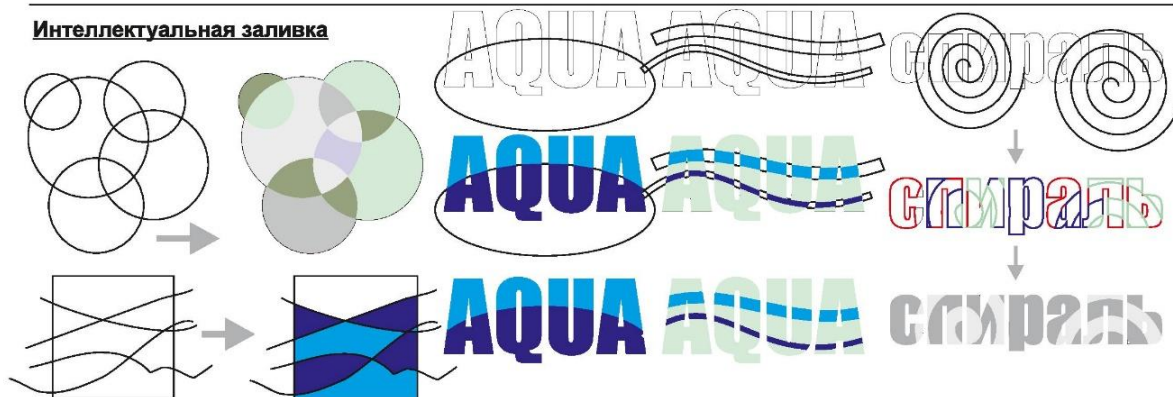


## 8. ЦВЕТ И ПРОЗРАЧНОСТЬ

## Градиентная заливка

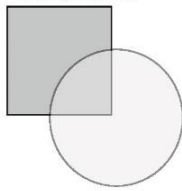


## Интеллектуальная заливка



## Прозрачность:

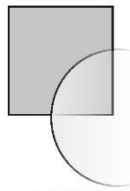
однородная



AQUA



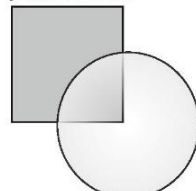
линейная



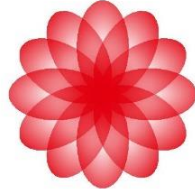
AQUA



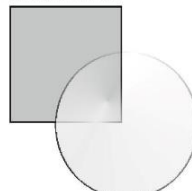
радиальная



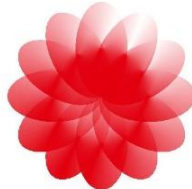
AQUA



коническая



AQUA



## Интерактивная заливка сетки:

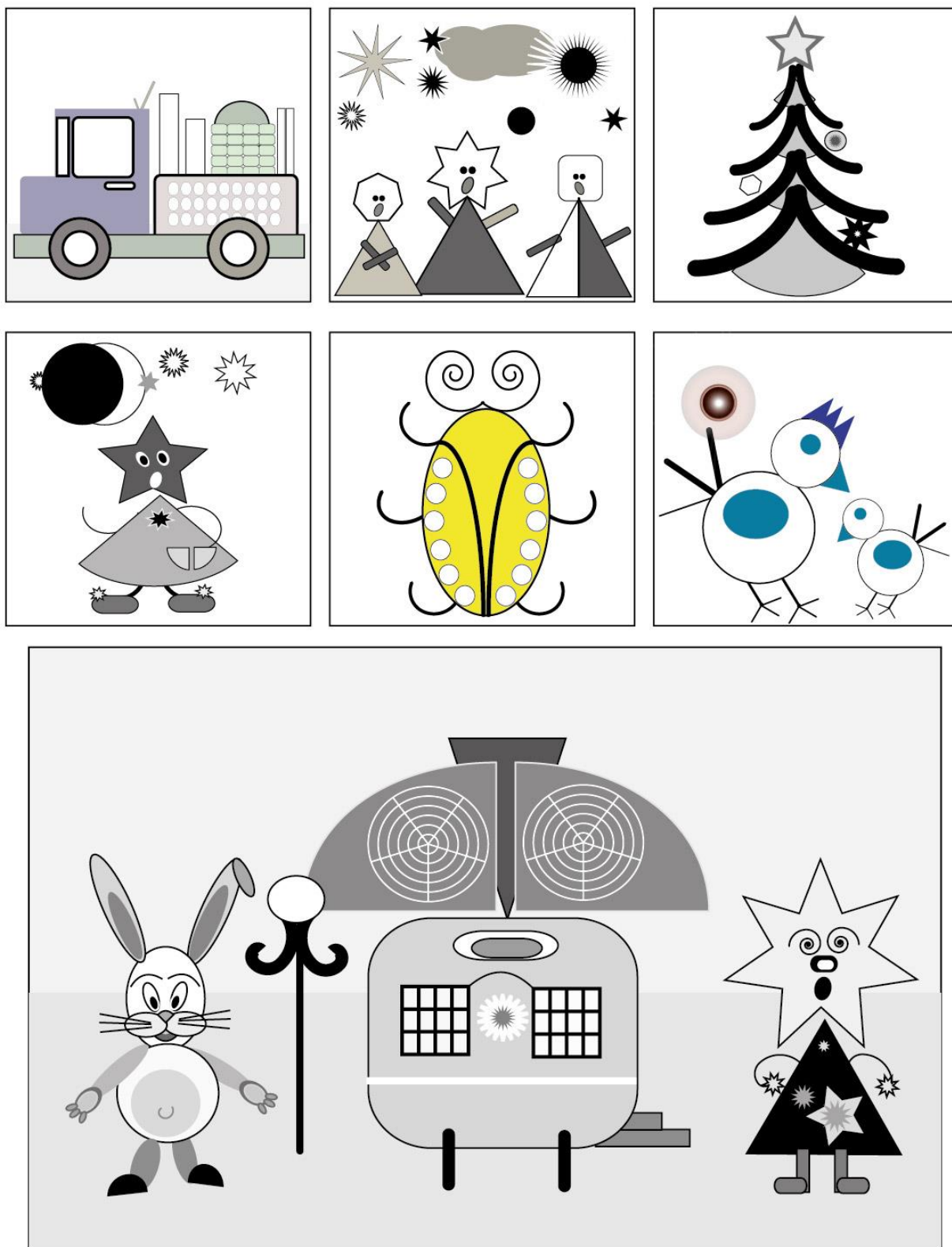


Справка CorelDRAW: Цвет и заливки



Справка CoreDRAW: Специальные эффекты : Применение трехмерных эффектов для объектов : Создание контура для объектов

## РИСОВАНИЕ ОСНОВНЫХ ГЕОМЕТРИЧЕСКИХ ФИГУР И СЕГМЕНТОВ





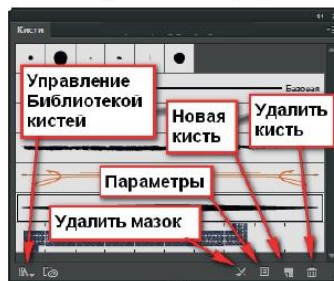
# КИСТИ - СОЗДАНИЕ И РЕДАКТИРОВАНИЕ



Кисти условно можно разделить на 3 типа:

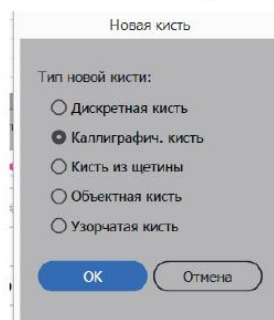
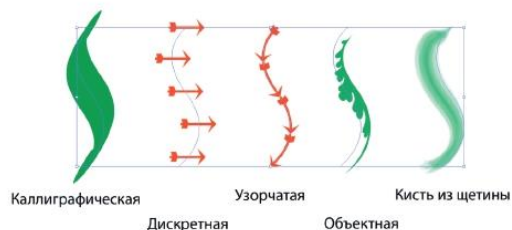
1. Стандартные кисти, предустановленные в Adobe Illustrator.
2. Платные кисти или бесплатные кисти из интернета.
4. Кисти, сделанные собственноручно.

Палитра Кисти (F5)



## Типы кистей в иллюстраторе

1. **Каллиграфические кисти** — их линии похожи на линии пера, к ним относится «Кисть-клякса», с помощью которой можно рисовать объекты, которые будут сразу преобразованы в фигуры с заливкой.
2. **Дискретные кисти** — это копии объекта, распределенные вдоль контура.
3. **Узорчатые кисти** — узор создается из элементов кисти, повторяет, деформирует элементы, их может быть до 5-ти.
4. **Объектные кисти** — форма такой кисти растягивается вдоль всей нарисованной линии, например: меловая линия, лист дерева.
5. **Кисть из щетины** — имитирует мазки кистью из щетины, это группа из полупрозрачных мазков



## КАЛЛИГРАФИЧЕСКАЯ КИСТЬ



## ДИСКРЕТНАЯ КИСТЬ

Создайте кисти:



Примените к:

