

**Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Ленинская средняя общеобразовательная школа № 1»
Ленинского муниципального района Волгоградской области**

Принята на заседании
педагогического совета

от « » _____ 2022 г.

Протокол № _____

УТВЕРЖДАЮ

Директор МКОУ ЛСОШ № 1

_____ М. М. Костина

Приказ от « » _____ 2022г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

**технической направленности
«ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»**

**Возраст обучающихся: 10-17 лет
Срок реализации: 2 года**

Автор-составитель: Крамаренко
Сергей Николаевич, педагог
дополнительного образования

2022г.

Пояснительная записка

В современном мире компьютерная графика все шире используется в самых различных отраслях человеческой деятельности: от рекламы - до космических исследований, от игры - до серьёзных научных экспериментов. Всё чаще можно услышать словосочетание «компьютерный художник», «компьютерный дизайнер».

Специальную область информатики, занимающуюся методами и средствами создания и обработки изображений с помощью программно-аппаратных вычислительных комплексов, называют *компьютерной графикой*. Она охватывает все виды и формы представления изображений, доступных для восприятия человеком либо на экране монитора, либо в виде копии на внешнем носителе (бумага, киноплёнка, ткань и прочее). Визуализация данных находит применение в самых разных сферах человеческой деятельности, например, медицина (компьютерная томография), научные исследования, моделирование тканей и одежды, опытно-конструкторские разработки.

На специализацию в отдельных областях указывают названия некоторых разделов: инженерная графика, научная графика, Web-графика, компьютерная полиграфия и прочие. На стыке компьютерных, телевизионных и кино технологий образовалась область компьютерной графики и анимации.

Настоящая программа занятий курса «Компьютерная графика» является примерной и носит вариативный характер. В зависимости от навыков учащихся, преподаватель может вносить изменения: сокращать материал по одной теме, увеличивать по другой, вносить новые задания, но при этом обязательно реализовывать **цель** данного курса:

развитие интеллектуальных и творческих способностей детей и подростков через информационную культуру.

Направленность программы: научно-техническая.

Программа курса «Графический дизайн» решает следующие **задачи**:

- познакомить учащихся с графической информацией и ее обработкой;
- овладеть умением работать с двумя видами графической информации (растровой и векторной);
- сформировать знания, умения и навыки учащихся, необходимые для работы на современных компьютерах с графическими пакетами программ Corel Draw и PhotoShop;
- ознакомить с различными видами изобразительного искусства, светотенью, цветоведением, перспективой, основами композиции и научить использовать эти знания при работе с компьютером;
- выработать навыки применения средств графических программ в повседневной жизни, в учебной деятельности, дальнейшем освоении профессий.

На теоретических и практических занятиях у детей формируются практические навыки, воспитывается художественный вкус, развивается усидчивость и внимательность. Творческая деятельность ребят помогает им в освоении учебного материала и организации досуга.

Программа рассчитана на возрастную категорию 10-17 лет. В группы принимаются все желающие, имеющие первоначальные компьютерные знания.

Программа предполагает знакомство с основами компьютерной грамотности, устройствами, входящими в состав ПК, сведениями об операционной системе.

Время реализации программы 2 года (68 часов).

Состав групп - постоянный, количество обучающихся 15 человек.

Приведённый в программе перечень знаний и практических умений, которыми должны овладеть учащиеся, поможет педагогу правильно расставить акценты в обучении, объективно оценить работу воспитанника.

Более глубокому освоению содержания программы, а также оценке получаемых результатов будут способствовать практические работы и тесты по отдельным разделам программы, что позволит отслеживать и оценивать результативность обучения.

Итогом обучения по данному курсу будет защита творческого проекта.

Тематический план первого года обучения

Тема	Количество часов		
	Теория	Практика	Всего
I. Вводное занятие. Введение. Правила техники безопасности.	1	-	1
II. Работа в программе Corel Draw	3	11	14
1. Знакомство с программой Corel Draw	1	2	3
2. Изучение приёмов работы с Corel Draw	2	5	7
3. Творческая работа по программе Corel Draw.	-	4	4
III. Работа в программе PhotoShop	3	11	14
1. Знакомство с программой PhotoShop	1	2	3
2. Изучение приёмов работы с PhotoShop	2	5	7
3. Творческая работа по программе PhotoShop.	-	4	4
IV. Итоговая работа по курсу	-	5	5
Итого	7	27	34

Содержание программы первого года обучения

I. Вводное занятие

Техника безопасности. Устройство компьютера. Клавиатура.

Организация хранения информации в компьютере.

Работа с приложениями, документами, папками, ярлыками.

Клавиатура.

II. Работа в программе Corel Draw

Тема 1. Знакомство с программой Corel Draw

Знакомство с программой и её интерфейс.
Ознакомление с палитрой инструментов.

Тема 2. Изучение приёмов работы с Corel Draw

Рисунок простых форм. Выделение и удаление объектов. Масштабирование. Копирование, изменение размера, перемещение, поворот, наклон, зеркальное отображение объекта.

Задание размеров, расположение, заливка, контур объекта.

Заливка, группировка, выравнивание и распределение объектов.

Комбайн, объединение объектов.

Пересечение и исключение.

Дублирование, клонирование, копирование, вставка объектов.

Работа с текстом. Обычный и художественный текст. Форматирование шрифта.

Размещение простого текста в связанных рамках.

Вписывание текста в произвольный контур.

Художественный текст, размещение на новой текстовой дорожке и вдоль замкнутой траектории.

Форматирование художественного текста.

Работа с объектом. Форма. Общие сведения об узлах, работа с ними.

Редактирование формы эллипса и многоугольников.

Эффекты. Оболочка, деформация, перспектива.

Объём.

Перетекание.

Контур, прозрачность.

Тень. Фигурная обрезка.

Рисование линий.

Кривая, кривая Безье, перо, размерные линии, выноски.

Тема 3. Творческая работа по программе Corel Draw.

III. Работа в программе PhotoShop

Тема 1. Знакомство с программой PhotoShop

Знакомство с программой Photoshop и её интерфейс.
Ознакомление с палитрой инструментов.

Тема 2. Изучение приёмов работы с PhotoShop

1. Главное меню программы.
2. Палитра инструментов.
3. Инструменты выделения, перемещения и обрезки.

4. Основные палитры программы.
5. Ознакомление с палитрой инструментов.
6. Инструменты рисования и ретуширования.
7. Инструменты заливки.
8. Инструменты коррекции.
9. Измерительные инструменты, инструменты управления просмотром, выбора цвета и режима работы.
10. Инструменты ввода текста и работы с текстом.
11. Контуры и фигуры.
12. Палитра Paths.
13. Работа с каналами и масками.
14. Палитра Channels.
15. Дополнительные каналы.
16. Работа со слоями.
17. Палитра Layers.
18. Стили и эффекты.
19. Слойные эффекты.
20. Палитра Styles.
21. Палитра Brush Presets.
22. Параметры палитры кистей.
23. Редактирование изображений.
24. Фильтры, их разновидности и применение.
25. Обработка фотографий. Ретуширование.
26. Раскрашивание контурного изображения.
27. Раскрашивание черно-белой фотографии.
28. Слияние фотографий.
29. Фотомонтаж. (Перенос части изображения в другое окружение).
30. Изменение цвета глаз на фотографии человека.
31. Имитация природных явлений.
32. Текстовые эффекты.
33. Создание рамок.
34. Имитация объема.

Тема 3. Творческая работа по программе PhotoShop.

IV. Итоговая работа по курсу

По окончании первого года обучения учащийся должен знать / понимать:

- принцип работы основных устройств ПК (состав системного блока, устройств ввода и вывода и т.д.);
- программный принцип работы компьютера;
- принцип дискретного (цифрового) представления информации, в том числе графической;

- принцип работы в информационном пространстве Windows, работы с файлами и папками;
- графический пользовательский интерфейс;
- назначение и возможности векторного графического редактора Corel DRAW;
- назначение и возможности растрового графического редактора Photoshop.

уметь:

- работать с ПК и его периферийным оборудованием;
- пользоваться операционной средой Windows;
- работать в векторном графическом редакторе Corel DRAW (создавать рисунки, чертежи, макеты полиграфической продукции);
- работать в растровом графическом редакторе Photoshop (осуществлять обработку цифровых изображений).

Тематический план второго года обучения

Тема	Количество часов		
	Теория	Практик а	Всего
I. Основы дизайна. Теория Основы композиции. Основы цветоведения	3	-	3
II. Творческий проект «Дизайн полиграфической продукции. Рекламный плакат»	2	12	14
III. Творческий проект «Дизайн промышленного изделия»	1	12	13
IV. Защита проекта	-	4	4
Итого	6	28	34

Содержание программы второго года обучения

I. Основы дизайна

Основы построения композиции. Основы цветоведения.

II. Творческий проект

«Дизайн полиграфической продукции. Рекламный плакат»

Подготовительная работа к проекту. Сбор материала.

Эскизное проектирование.

Работа над проектом.

III. Творческий проект

«Дизайн промышленного изделия»

Подготовительная работа к проекту. Сбор материала.

Эскизное проектирование.

Работа над проектом.

IV. Защита проекта

По окончании второго года обучения учащийся знать / понимать:

- основные принципы построения композиции изображения;
- основные законы цветоведения;
- назначение и возможности применения векторного графического редактора CorelDraw;
- назначение и возможности применения графического редактора Photoshop;
- принцип работы над единым проектом (CorelDraw; Photoshop).

Должен уметь:

- работать в векторном редакторе CorelDraw (создавать проекты полиграфической продукции, чертежи, рисунки, макеты промышленных изделий, фрагментов интерьера);
- работать в растровом редакторе Photoshop (осуществлять обработку цифровых растровых изображений);
- совмещать работу в 2-х программах для создания единого проекта.

Виды и формы контроля

Виды контроля	Содержание	Методы	Сроки контроля
Вводный	Уровень первоначальных знаний по компьютерным технологиям	Тестирование, анкетирование	IX, 1-й год обучения
	Ценностные ориентации личности	Тестирование	IX, V ежегодно
	Сформированность общеучебных умений	анкетирование, наблюдение	X, 1-й год обучения
Текущий	Освоение учебного материала по темам раздела:		
	Работа в программе Corel Draw.	Лабораторные работы, итоговая работа	в течение года
	Работа в программе PhotoShop.	Лабораторные работы, итоговая работа	в течение года
	Основы дизайна.	Анкета	в течение года
	Оценка	Наблюдение	IX – V

**Карта диагностики воспитанников по программе
«Графический дизайн»
II год обучения**

№	ФИО ребенка	Освоение знаний о графической информации и ее обработке	Навыки работы с двумя графическими редакторами (векторным и растровым)	Знание основ композиции	Знание основ цветоведения	Самостоятельность при работе с ПК	Умение работать в коллективе	Умение работать творчески и самостоятельно мыслить	Умение выступать перед аудиторией и защищать творческий проект	«Желтый»- низкий уровень «Зеленый»-средний уровень «Красный»-высокий уровень

Методическое обеспечение

Для реализации настоящей программы используются основные методы работы – развивающего обучения (проблемный, поисковый, творческий), дифференцированного обучения (уровневые, индивидуальные задания, вариативность основного модуля программы), игровые. При этом используются разнообразные формы проведения занятий: беседа, лекция, объяснение, демонстрация и показ слайдов (с использованием обучающих компьютерных программ и оборудования), практическая и лабораторная работа, виртуальная экскурсия, творческая работа, конференция, конкурс работ, викторина, тест.

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических требований к порядку проведения занятий и адаптирована к возрастным особенностям учащихся.

Занятия организует педагог высшей категории, имеющий высшее художественное образование и дополнительное образование по соответствующей специальности и опыт работы в сфере образования.

Выбор методов и форм для реализации настоящей программы определяется:

- поставленными целями и задачами;

- принципами обучения: от практической деятельности – к развитию всех качеств личности, индивидуальный подход к личности каждого ребенка;
- возможностями учащихся на данном этапе обучения (возрастные особенности, уровень подготовленности);
- наличием соответствующей материально-технической базы.

Условия реализации

Для успешной реализации программы необходим компьютерный класс с проектором, принтером, сканером.

Программное обеспечение: Corel DRAW и Adobe Photoshop.

Список литературы для педагогов и учащихся

1. Бурлаков М. CorelDraw 10. Справочник. – С/Пб.: «Питер», 2001.
2. Ф.Кобурн, П. Маккормик. «Эффективная работа с CorelDraw», «Питер», Санкт-Петербург, 1998.
3. Юрий Гурский, Галина Корабельникова. «Эффективная работа с Photoshop. Трюки и эффекты», «Питер», Санкт-Петербург, 2003.
4. Владимир Дунаев. «Самое главное о Photoshop», «Питер», Санкт-Петербург, 2004.
5. Владимир Лесняк. «Графический дизайн (основы профессии)», Index Market, 2011.
6. Сомов Ю. «Художественное конструирование промышленных изделий», Москва, «Машиностроение», 2007.
7. Гиббс Дженни «Настольная книга дизайнера интерьера», Москва, БММ АО, 2006 О.
8. Яцюк О. «Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий», Санкт-Петербург, 2004.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

Календарно-тематическое планирование
1-й год обучения
34(1 час в неделю)

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов		Сроки прохождения	примечание
		теория	практика		
	I. Вводные занятия	1	-		
1	Техника безопасности. Устройство компьютера.	1	-		
	II. Работа в программе CorelDraw	3	11		
	1. Знакомство с программой CorelDraw	1	2		
1	Знакомство с программой и ее интерфейс.	1			
2	Знакомство с программой и ее интерфейс.		1		
3	Ознакомление с палитрой инструментов		1		
	2. Изучение приемов работы с CorelDraw	2	5		
1	Рисунок простых форм. Поворот, наклон, зеркальное отображение объекта. Задание размеров, расположение, заливка, контур объекта. Работа с текстом. Обычный и художественный текст. Форматирование шрифта.	1	2		
2	Работа с объектом. Форма. Общие сведения об узлах, работа с ними. Контур, прозрачность. Тень, фигурная обрезка. Рисование линий. Кривая, кривая Безье, перо, размерные линии, выноски	1	3		
	3. Творческая работа по программе CorelDraw		4		
	III. Работа в программе Adobe Photo Shop	3	11		
	1. Знакомство с программой Photo Shop	1	2		
1	Знакомство с программой	1			

	Photo Shop и ее интерфейс. Ознакомление с палитрой инструментов				
2	Знакомство с программой Photo Shop и ее интерфейс. Ознакомление с палитрой инструментов		1		
3	Знакомство с программой Photo Shop и ее интерфейс. Ознакомление с палитрой инструментов		1		
	2. Изучение приемов работы с Photo Shop	2	5		
1	Главное меню программы. Палитра инструментов. Инструменты выделения, перемещения и обрезки. Основные палитры программы. Измерительные инструменты, инструменты управления просмотром, выбора цвета и режима работы. Инструменты ввода текста и работы с текстом. Контурные и фигуры. Палитра Paths, Channels, Layers, Styles, Brush Presets.	1	2		
2	Фильтры, их разновидности и применение. Обработка фотографий. Ретуширование. Раскрашивание контурного изображения. Раскрашивание черно-белой фотографии. Слияние фотографий. Фотомонтаж (перенос части изображения в другое окружение). Текстовые эффекты. Создание рамок. Имитация объема.	1	3		
	3. Творческая работа по программе PhotoShop		4		

	IV. Итоговая работа по курсу		5		
	Итого	34			

Календарно-тематическое планирование
2-й год обучения
34(1 час в неделю)

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов		Сроки прохождения	примечание
		теория	практика		
	I. Основы дизайна. Теория	3	-		
	Основы композиции	2			
1.	Виды композиции. Фронтальная композиция. Объем и фронтальная композиция. Пространственная композиция. Принципы построения композиции. Работа над формой. Средства выразительности композиции. Композиция предметных форм. Формальная композиция. Связи и отношения между элементами формальной композиции. Отношения «элементы-пространство» в композиции. Статичная и динамичная композиция.	2			
	Основы цветоведения	1			
2.	Значение цвета в искусстве. Природа цвета. Восприятие цвета. Колориметрические круги. Круг естественных цветов по Гете. Большой цветовой круг Освальда. Колориметрический круг Иттена. Пространственная цветовая модель Освальда. Цветовые контрасты по тону, монохроматических и ахроматических цветов, светлого и темного,	1			

	холодного и теплого, дополнительных цветов				
	II. Творческий проект «Дизайн полиграфической продукции. Рекламный плакат»	2	12		
	Подготовительная работа к проекту. Сбор материала	2	2		
1.	Освоение мануальных навыков. Орнаменты, их декоративные и образные возможности. Риги и изобразительные формы. Свойства и средства композиции в реальном проектировании. Графический язык серии. Цвет и серия. Декоративный язык серии	1	1		
2.	Стиль в графическом дизайне. Знаки и знаковые системы. Эклибрис. Трансформация изобразительного образа в знаковый. Создание монограммы	1	1		
	Эскизное проектирование в CorelDraw и Adobe Photo Shop		2		
3.	Образно-иллюстративный личный знак. Шрифтовая выразительность в знаках. Товарный знак. Знаки обслуживания. Создание логотипа		1		
4.	Брендинг и реклама. Знаковые системы. Создание рекламного слогана. Комбинаторика и знаковые системы. Выбор знаковой системы		1		
	Работа над проектом в CorelDraw и Adobe Photo		8		

	Shop				
5.	Диптих. Триптих. Серия Идентификация. Фирменный стиль. Идентификация. Реклама. Эстетика формы в типографике		1		
6.	Взаимосвязь между функцией и выразительностью формы. Эстетика типографского набора. Орнаментальная типография. Типографский набор		1		
7.	Многообразие верстки. Воплощение художественного образа средствами типографской формы. Типографика в книге.		1		
8.	Шрифт как объект графического дизайна. Латинский шрифт. Кириллический шрифт. Классификация шрифтов по способам воспроизведения. Наборные шрифты. Основные элементы букв. Начертание.		1		
9.	Классификация и Характеристики наборных шрифтов. Технологии компьютерного создания шрифтов. Создание эффективных публикаций. Объект типографики – носитель информации.		1		
10.	Текстовый документ. Дизайн печатной страницы. Выбор шрифта для текстового документа. Основные элементы публикации.		1		
11.	Форма печатного документа.		1		

	Модульная сетка. Создание публикаций рекламного характера. Типографические приемы				
12.	Композиция текста и изображения. Сквозной дизайн. Рекламно-плакатная графика. Приемы современного плаката		1		
	III. Творческий проект «Дизайн промышленного изделия»	1	12		
	Подготовительная работа к проекту. Сбор материала	1	2		
1.	Функция и форма. Комплекс функциональных условий. Совершенствование функциональных качеств. Обусловленность формы функцией. Оптимальное решение изделия и его формы	1	1		
2.	Форма и конструкции. Тектоника конструкции и характеристика формы. Формы с пространственной схемой конструкции. Изделия с обособленной формой. Рациональность конструкции. Творческий подход и форма.		1		
	Эскизное проектирование в CorelDraw и Adobe Photo Shop		2		
1.	Материал. Технология. Форма. Технологичность изделия. Соответствие материала форме и назначению изделия. Имитация материалов и форм		1		
2.	Анализ промышленных изделий. Оценка изделий. Показатели оценки качества.		1		

	Пример художественно-конструкторского анализа Примеры анализа изделий				
	Работа над проектом в CorelDraw и Adobe Photo Shop		8		
1.	Paths. Работа с каналами и масками. Channels. Дополнительные каналы. Работа со слоями. Styles. Brush Presets.		1		
2.	Редактирование изображений Обработка. Ретуширование.		1		
3.	Рисунок простых форм. Выделение и удаление объектов. Масштабирование. Копирование, изменение размера, перемещение. Поворот, наклон, зеркальное отображение объекта. Задание размеров, расположение, заливка, контур объекта. Пересечение исключение		1		
4.	Заливка, группировка, выравнивание и распределение объектов. Дублирование, клонирование, копирование, вставка объектов		1		
5.	Работа с текстом. Обычный и художественный текст. Форматирование шрифта.		1		
6.	Рисунок простых форм. Выделение и удаление объектов. Масштабирование. Копирование, изменение размера, перемещение.		1		
7.	Поворот, наклон, зеркальное отображение объекта. Задание размеров, расположение, заливка, контур объекта. Заливка, группировка, выравнивание и		1		

	распределение объектов. Комбайн, объединение объектов				
8.	Пересечение и исключение. Заливка, группировка, выравнивание и распределение объектов.		1		
	IV. Защита проекта		4		
	Итого		34		