

МУ «ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ г. АРГУН»  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

«Центр детско-юношеского туризма и краеведения г. Аргуна»

Принята на заседании  
педагогического совета  
от « 28 » 08 2019г.  
Протокол № 01



Утверждаю  
Директор МБУ ДО «ЦДЮТ и К г. Аргуна»  
Н.М.Кураев  
Пр. № 1/09 от « 08 » 08 2019 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая  
программа  
«Компьютерный дизайн»**

Направленность программы: художественная  
Уровень программы – стартовый, базовый

Возраст обучающихся 9 -15 лет

Срок реализации программы: 2 года

Автор составитель: Махматмурзиев Турпал-Али  
Супьянович, педагог МБУ ДО «ЦДЮТ и К г.  
Аргуна»

г. Аргун  
2019г.

*Обратная сторона титульного листа:*

Программа прошла внутреннюю экспертизу и рекомендована к реализации в  
МБУ ДО «ЦДЮТ и К г.Аргуна»

---

(наименование образовательной организации).

Экспертное заключение (рецензия) № \_\_\_\_ от «\_\_» \_\_\_\_\_ 201\_\_ г.

Эксперт \_\_\_\_\_  
(ф.и.о., должность)

## **Раздел 1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы**

### **1.1. Пояснительная записка**

В настоящее время одним из направлений научно-технического прогресса является компьютеризация всех сфер человеческой деятельности. Персональные компьютеры (ПК), которые появились более 20 лет назад, перестали быть диковинкой. Новые технологии с успехом внедряются в различные области науки. Новая область знаний и научных исследований стала повседневной практикой, доступной и необходимой. Информатика успешно сочетается с математикой, физикой, экономикой, другими предметами. Одно перечисление профессий, в которых могут использоваться компьютерные навыки, грозит превратиться в протяжённый список, который никогда не будет полным. Новые компьютерные профессии рождаются ежедневно вместе с новым программным обеспечением. Для творческой личности ПК предоставляет неограниченные возможности для совершенствования.

Сегодня информационные технологии являются неотъемлемой частью учебного и научного прогресса, поэтому система «человек-компьютер» быстро превратилась в проблему, которая касается не только специалистов, но и всех членов общества. Информатика уже прочно завоёвывает своё место в общеобразовательных школах и в дополнительных образовательных учреждениях.

Конечно же, информационные технологии не стоят на месте, происходит постоянное обновление, вследствие чего появляется необходимость совершенствовать взаимодействие человека с компьютером. Знакомство с новыми программными продуктами и новыми методиками, отсутствие качественных учебно-методических изданий - всё это вызывает потребность в создании программы для расширения спектра спецификации.

Развитость методов и средств современных информационных технологий создаёт реальную возможность для их использования в системе дополнительного образования с целью развития творческих способностей ребёнка в процессе его образования.

Интенсивные преобразования в социально-политической и духовной жизни России обуславливают необходимость пересмотра и поиска новых путей совершенствования обучения и воспитания школьников. Учебно-воспитательная работа в современной школе должна быть ориентирована на удовлетворение потребностей не только общества, но и самих обучающихся.

Сложившаяся в стране социально-экономическая ситуация существенно повлияла на систему образования и воспитания, на организацию детского досуга. Сегодня именно дополнительное образование направлено на решение проблем воспитания и развития личности, организации досуга, выбор круга общения, жизненных ценностей и ориентиров, профессиональное самоопределение обучающихся.

### **1.2. Направленность программы – художественная**

Направленность данной образовательной программы – изучение графического дизайна с помощью растрового графического редактора Adobe Photoshop.

**1.3. Уровень освоения программы – базовый Стартовый уровень** – первый год обучения, объем 144 часа. Охватывает круг первоначальных знаний и навыков компьютерного дизайна. *Критериями оценки являются: степень усвоения теоретического материала, глубина, широта и системность теоретических знаний, грамотное использование компьютерных терминов.*

Обучающиеся успешно завершившие 1-й год обучения и желающие в дальнейшем заниматься дизайном, переходят на второй год обучения. Обучающиеся, получившие на

1-ом году обучения достаточные для себя знания и навыки, считаются завершившими обучение по программе стартового уровня.

**Базовый уровень** – второй год обучения, объем 216 часов. Второй год предполагает углубление знаний, полученных в первый год, а также направлен на получение базовых знаний: для ознакомления *разнообразие умений и навыков, грамотность (соответствие существующим нормативам и правилам, технологиям) практических действий, свобода владения специальным компьютерным оборудованием и программным обеспечением, качество творческих проектов учащихся: грамотность исполнения, использование творческих элементов.*

При завершении обучения базового уровня, обучающиеся могут перейти на продвинутый уровень программы (профессионально-ориентированный).

**1.4. Актуальность** дополнительной общеразвивающей программы «Компьютерный дизайн» (далее - программа) обусловлена тем, что в современном информационном обществе владение компьютерными технологиями рассматривается как важнейший компонент образования, играющий значимую роль в решении приоритетных задач образования – в формировании целостного мировоззрения, системно-информационной картины мира, учебных и коммуникативных навыков. Поэтому, очень важно уже в 10-12 лет привить ребенку интерес к новым знаниям и пониманию базового устройства программ прикладной направленности для дальнейшего применения этих знаний и умений в будущей жизнедеятельности современного человека. Настоящая программа дает возможность получения дополнительного образования, развивает интерес к техническому творчеству.

Программа познакомит обучающихся с такими графическими редакторами, как: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Indesign, Adobe Flash, поможет сориентироваться в разнообразии профессий в сфере компьютерных технологий и дизайна. Умение использовать в практической деятельности графические редакторы является неотъемлемой частью знаний и навыков профессионалов во множестве сфер: специалисты по рекламе, фотографы, дизайнеры - в наше время не могут обойтись без компьютерной графики.

Без компьютерной графики невозможно представить себе не только компьютерный, но и обычный, вполне материальный мир. Визуализация данных находит применение в самых разных сферах человеческой деятельности: медицина (компьютерная томография), научные исследования (визуализация строения вещества, векторных полей и других данных), моделирование тканей и одежды, опытно-конструкторские разработки и т.д.

**1.6. Отличительной особенностью программы** является интегрированный подход к обучению, который заключается в сочетании начальной художественной подготовки и компьютерной графики. Данный курс охватывает необходимый спектр знаний и умений, необходимый для освоения основ дизайнерского искусства: теория композиции, приемы стилизации, перспектива, основы цветоведения, выразительные средства графики.

Особенностью данной программы является более объёмное изучение офисных технологий, компьютерных коммуникаций, графических редакторов и программ анимации. Большое количество часов отводится на практическую (проектную) деятельность.

Данная программа разработана для учреждений дополнительного образования детей, но может быть использована для организации внеурочной деятельности в общеобразовательной школе в рамках реализации ФГОС НОО и ФГОС ООО в виде факультативных занятий или элективных курсов.

### **Новизна**

Программа построена в соответствии с требованиями современного общества к образованию: обеспечение самоопределения личности, создание условий развития мотивации ребёнка к познанию и творчеству, создание условий для его самореализации, оказание помощи найти своё место в современном информационном мире.

### **Педагогическая целесообразность**

Программа способствует творческому развитию детей. Современное информационное общество требует постоянного обновления и расширения профессиональных компетенций. Необходимо улавливать самые перспективные тенденции развития мировой конъюнктуры,

шагать в ногу со временем. В процессе реализации данной программы формируются и развиваются знания и практические навыки работы на компьютерах, которые необходимы всем для успешности в будущем.

### **1.7. Категория учащихся.**

Программа рассчитана на детей 9 – 15 лет.

Наполняемость групп: 12- 15 человек.

Группа первого года обучения комплектуется из учащихся 3-6 классов, не имеющих специальных знаний и навыков практической работы.

В группе второго года обучения деятельность обучающихся имеет определенную направленность, что требует от них некоторых специальных знаний, умений и навыков.

Программа рассчитана на учащихся 4-9 классов.

Зачисление осуществляется при желании ребенка по заявлению родителей (законных представителей) и представлении справки о состоянии ребенка.

### **1.8. Сроки реализации и объем программы.**

Срок реализации программы – 2 года. Объем программы – 360 часов:

- 1-й год обучения – 144 часа;
- 2-й год обучения – 216 часов.

### **1.9. Формы организации образовательной деятельности и режим занятий.**

Программа составлена из расчета: 1 – год обучения 216 учебных часов (по 2 часа 3 раза в неделю).

Продолжительность занятий – 1ч.20 мин; продолжительность учебного часа – 40 мин.

**1.10. Цель:** развитие творческого и технического мышления через изучение и практическое освоение графических редакторов, углубление системы базовых знаний по информационным технологиям.

### **1.11. Задачи стартового уровня:**

Приобретение творческих навыков

В курсе используются различные программы по компьютерной графике и анимации: Paint, Word, Microsoft Power Point, Corel Draw, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, и др. Программа курса позволит получить теоретические знания и практические навыки в указанных программах.

#### ***Обучающие:***

- освоение системы знаний
- о способах и методах овладения новыми инструментальными средствами информационного характера,
- о роли и назначении прикладного программного обеспечения для создания, редактирования на экране графических изображений, презентаций,
- об информационном моделировании как основном методе при создании рисунков,
- об основных приемах и принципах композиции, дизайна в графике;
- овладение умениями использования компьютера
- при работе с графическими объектами,
- для создания рисунков с использованием приемов композиции, дизайна в графике;
- при создании презентаций.

#### ***Развивающие:***

- развитие графических навыков,

- развитие умения организации собственной учебной деятельности,
- развитие потребности в самостоятельной работе,
- развитие элементов системного мышления,
- развития умения выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ.

### ***Воспитательные***

- воспитывать исполнительность,
- воспитывать умение оценивать работы сверстников; самооценка,
- воспитывать стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни.

## **2 год обучения**

### ***Обучающие:***

- освоение системы знаний
- о способах и методах овладения новыми инструментальными средствами информационного характера,
- о роли и назначении прикладного программного обеспечения для восстановления фотографий и обработки цифровых изображений,
- об информационном моделировании как основном методе при создании композитных изображений,
- об основных приемах и принципах восстановления черно - белых и цветных фотографий.

### ***Развивающие:***

- развитие познавательных способностей,
- развитие интеллектуальных и творческих способностей,
- развитие элементов системного мышления,
- развитие коммуникативных качеств.

### ***Воспитательные***

- воспитание информационной культуры,
- воспитание чувства ответственности за результаты своего труда;
- формирование установки на позитивную социальную деятельность,
- формирование стремления к продуктивному взаимодействию и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми.

Для выполнения творческих работ используется технология проектов.

## **1.12. Ожидаемые результаты**

### ***После завершения курса первого года обучения обучающийся будет знать:***

- назначение и основы применения компьютерной графики;
- специальную терминологию;
- принцип работы графического редактора;
- простейшие методы создания и редактирования графических изображений с помощью программы;
- понятие композиции, дизайна в графике;
- назначение и возможности программы создания презентаций;
- способы создания презентаций с помощью шаблонов;
- что можно делать с текстом;

- что можно делать с графическим изображением;
- способы управления анимацией.

***Обучающийся будет уметь:***

- запускать графический редактор, создавать и редактировать изображения;
- сохранять и загружать изображения;
- выполнять операции над фрагментами;
- выполнять надписи на изображении;
- решать типовые задачи обработки графической информации;
- самостоятельно создать и редактировать графические открытки;
- создавать и редактировать презентации, используя программу MS PowerPoint.

***После завершения курса второго года обучения обучающийся будет знать:***

- особенности, достоинства и недостатки растровой графики;
- назначение и возможности программы *Adobe Photoshop*;
- методы описания цветов в компьютерной графике - цветовые модели;
- способы получения цветовых оттенков на экране и принтере;
- основы работы с текстом; способы эффектного оформления фотографий;
- приемы восстановления фотографий с помощью программы *Adobe Photoshop*;
- приемы создания многослойных документов, фотомонтажей, коллажей.

***Обучающийся будет уметь:***

- создавать, закрашивать и редактировать простейшие растровые графические изображения;
- выделять, перемещать и копировать графические изображения и трансформировать изображения;
- сохранять выделенные области для последующего использования;
- выполнять операции со слоями; создавать многослойные документы; создавать фотомонтажи, коллажи;
- применять к тексту различные эффекты;
- редактировать фотографии с использованием различных средств художественного оформления;
- раскрашивать черно-белые эскизы и фотографии;
- выполнять тоновую коррекцию фотографий; выполнять цветовую коррекцию фотографий; ретушировать фотографии;
- создавать фотомонтажи, коллажи.

**Способы определения результативности**

Управление программой: после изучения каждого раздела программы выполняются творческие задания по заданной или свободной теме, проводится занятие - "вернисаж" работ обучающихся. В конце каждого года изучения обучающиеся выполняют творческий проект, представление которого происходит на итоговых занятиях. Лучшие работы направляются на различные конкурсы по информатике.

**Раздел 2. Содержание программы.**  
**2.1. Учебный (тематический) план**  
**1-й год обучения**

№ п/п		Количество часов			
		Всего	Теория	Практика	Формы аттестации/ контроля
1.	<b>Раздел I. Вводное занятие. ТБ.</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>-</b>	Наблюдение, опрос
1.1	Знакомство с деятельностью учреждения, творческого объединения. Вводное занятие. ТБ.				
2.	<b>Раздел II. Знакомство с компьютерной графикой и основными художественными понятиями.</b>	<b>8</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	Творческое задание
2.2.	Понятие компьютерной графики. История компьютерной графики. Обзор графических редакторов.				
2.3.	Понятие «Композиция». Правила и законы композиции. Создание композиционных решений.				
2.4.	Понятие «Цвет». Подбор цветовых сочетаний.				
2.5.	Понятие «Стиль». Виды стилей. Создание композиций в различных стилях.				
3.	<b>Раздел III. Принципы работы в Adobe Photoshop.</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	Творческое задание
3.1.	Начало работы в Adobe Photoshop. Интерфейс программы. Создание и сохранение документа. Инструменты и приемы работы.				
3.2.	Настройка рабочей области. Изменение параметров документа. Типы графических файлов.				
3.3.	Цветовые модели. Система управления цветом в Adobe Photoshop.				
4.	<b>Раздел IV. Создание и редактирование графических объектов в Adobe Photoshop. Создание изображений.</b>	<b>42</b>	<b>13</b>	<b>29</b>	Творческое задание
4.1.	Инструмент «Карандаш». Выбор параметров карандаша. Создание изображения при помощи карандаша.				



4.2.	Изменение настроек инструмента «Карандаш». Создание изображения при				
4.3.	Инструмент «Кисть». Выбор параметров кисти. Создание изображения при помощи кисти.				
4.4.	Изменение настроек инструмента «Кисть». Создание изображения при помощи кисти.				
4.5.	Загрузка кистей. Создание изображения при помощи кисти.				
4.6.	Создание новой кисти. Создание изображения при помощи кисти.				
4.7.	Инструменты «Заливка» и «Градиент». Создание изображения с различными вариантами фона.				
4.8.	Загрузка градиентных заливок. Создание изображения при помощи градиентной заливки.				
4.9.	Создание и сохранение градиентной заливки.				
4.10.	Инструмент «Ластик». Рисование ластиком.				
4.11.	Инструменты группы «Прямоугольник». Создание графических примитивов.				
4.12.	Редактирование графических примитивов. Создание изображения.				
4.13.	Инструменты для работы с контурами. Редактирование объектов.				
4.14.	Инструменты работы с текстом. Создание, размещение текста.				
4.15.	Настройка параметров текста. Редактирование текста.				
4.16.	Оформление текста. Создание открытки.				
4.17.	Сложные эффекты, применяемые к тексту.				
4.18.	Деформация текста. Создание открытки.				
4.19.	Размещение текста вдоль контура. Создание открытки.				
4.20.	Работа со слоями. Изменение параметров слоя.				
4.21.	Изменение стиля слоя. Редактирование стилей слоев изображения.				
4.22.	Создание и сохранение стилей слоя.				
4.23.	Создание и сохранение узоров.				
5.	<b>Раздел V. Работа со слоями.</b>	<b>14</b>	<b>4</b>	<b>10</b>	Тестирование

5.1.	Работа со слоями. Изменение параметров слоя.				
5.2.	Изменение стиля слоя. Редактирование стилей слоев изображения.				
5.3.	Создание и сохранение стилей слоя.				
5.4.	Создание и сохранение узоров.				
6.	<b>Раздел VI. Обработка графических изображений в Adobe Photoshop.</b>	<b>32</b>	<b>10</b>	<b>22</b>	Анализ
6.1.	Импорт графики из файлов. Редактирование параметров изображения.				
6.2.	Инструменты выделения. Выделение и трансформация областей.				
6.3.	Выделение цветовых диапазонов. Замена цвета.				
6.4.	Каналы и маски.				
6.5.	Цветовая коррекция изображений. Цветовой баланс. Цветовой тон. Насыщенность.				
6.6.	Тоновая коррекция изображений. Уровни и гистограммы.				
6.7.	Кривые. Яркость. Контраст.				
6.8.	Эффекты и фильтры. Назначение. Принцип работы. Наложение эффектов.				
6.9.	Обработка изображений различными фильтрами.				
7.	<b>Раздел VII. Обработка фотоматериала в Adobe Photoshop.</b>	<b>20</b>	<b>7</b>	<b>13</b>	Презентация
7.1.	Коррекция фотографии. Устранение эффекта «красных глаз».				
7.2.	Ретуширование.				
7.3.	Тоновая коррекция фотографии.				
7.4.	Цветовая коррекция фотографии.				
7.5.	Создание панорамы.				
7.6.	Фотомонтаж. Создание коллажа.				
8.	<b>Раздел VIII. Подготовка изображений для печати и размещения в сети Интернет</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	Презентация
8.1.	Подготовка изображений к печати. Настройка параметров принтера.				
8.2.	Оптимизация изображений для Сети.				

9.	<b>Промежуточная аттестация</b>	<b>2</b>		<b>2</b>	Тестирование
10.	<b>Создание и сохранение анимации в Adobe Photoshop.</b>	<b>12</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	Творческое занятие
10.1.	Создание и сохранение анимации для Сети Интернет. Покадровая анимация.				
10.2.	Создание и сохранение анимации на шкале времени.				
10.3.	Обработка фотографии с использованием анимации.				
11.	<b>Заключительное занятие.</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>-</b>	Тестирование
11.1.	Заключительное занятие.				
	<b>Итого:</b>	<b>144</b>	<b>48</b>	<b>96</b>	

## 2.2. Содержание учебного плана 1 года обучения

### 1. Тема: Введение. (2ч.):

#### Теория:

Знакомство с деятельностью учреждения, творческого объединения. Правила поведения и техники безопасности в учреждении. План работы на год. Экскурсия по учреждению, игры на знакомство и сближение.

### **2. Знакомство с компьютерной графикой и основными художественными понятиями**

**Теория:** Понятие компьютерной графики. Знакомство с историей появления и развития компьютерной графики. Векторная и растровая графика. Цвет в компьютерной графике. Форматы графических файлов. Обзор графических редакторов: Paint, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Indesign, Adobe Flash, Pagemaker, Premier.

**Практика:** Демонстрация возможностей графических редакторов. Общие и отличительные черты.

### **3. Принципы работы в Adobe Photoshop**

**Теория:** Назначение и возможности программы Adobe Photoshop. Интерфейс программы Adobe Photoshop: меню, контекстные меню, панели инструментов, полоса состояния, палитры. Основные принципы работы в Adobe Photoshop.

**Практика:** Создание документа. Настройка параметров документа. Импорт и экспорт файлов. Создание и преобразование простейших объектов (выделение, группировка, масштабирование, повороты, свободная трансформация). Фильтры. Настройка фильтров.

### **4. Создание и редактирование графических объектов в Adobe Photoshop. Создание изображений (42 ч.)**

**Теория:** Правила композиции. Колористика. Стилизация.

**Практика:** Рассмотрение композиционных, цветовых и стилевых решений. Подбор объектов по стилю и цвету. Составление композиции на заданную тему.

### **5. Работа со слоями**

**Теория:** Понятие слоя. Палитра слоев. Особенности создания компьютерного коллажа. Эффекты слоя. Редактирование фоновых слоев. Создание многослойного изображения.

**Практика:** Работа со слоями: создание, отключение, удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отображение, объединение. Изменение прозрачности слоя. Рисование узора, используя корректирующий слой. Создание коллажа.

### **6. Обработка графических изображений в Adobe Photoshop**

Теория: Работа с векторными контурами в Adobe Photoshop. Работа кистями в Adobe Photoshop. Работа с символьными объектами в Adobe Photoshop. Трассировка изображений. Искажение и деформация. Градиентная сетка. «Живые» переходы. Прозрачность и маскирование. Графические стили в Adobe Photoshop. Эффекты (текстура, 3D).  
Практика: Применение векторных контуров для создания сложных графических объектов. Использование кистей для оформления графического объекта. Вставка символьных объектов. Использование трассировки для выделения части графических объектов. Преобразование формы объектов.  
Создание иллюстраций, открыток, коллажей, разработка эмблем и других творческих работ.

### ***7. Обработка фотоматериала в Adobe Photoshop***

Теория: Импорта графики. Инструменты выделения. Трансформация выделенных областей. Каналы и маски. Режим быстрой маски. Маска слоя. Основы работы с фильтрами. Виды фильтров и их применение.  
Практика: Редактирование параметров изображения. Создание быстрой маски. Выделение объектов, используя каналы. Замена цвета. Цветовая коррекция. Цветовой баланс. Насыщенность. Уровни и гистограммы. Эффекты и фильтры. Принципы работы. Обработка изображений различными фильтрами.

### ***8. Подготовка изображений для печати и размещения в сети Интернет***

Теория: Параметры печати. Компонировка пакета. Параметры вывода изображений.  
Практика: Настройка основных параметров печати. Компонировка пакета. Настройка параметров вывода изображений на принтер. Печать.

### ***9. Промежуточная аттестация***

Практика: представление творческих работ, выполненных с использованием графического редактора Adobe Photoshop.

### ***10. Создание и сохранение анимации в Adobe Photoshop***

Теория: Создание покадровой анимации. Кадры анимации, операции над кадрами (создание, удаление, копирование, перенос, создание промежуточных кадров). Сохранение и загрузка анимации.

Практика: Обработка фотографии с использованием анимации. Создание клипов.

### ***11. Заключительное занятие***

Теория: Обобщение изученного материала. Беседа о перспективах применения полученных знаний в жизни. Подведение итогов года.

2.3. Календарный учебный график.  
1 год обучения

№ п/п	Дата проведения занятий	Время проведения занятия	Тема занятий	Количество часов		Форма занятий	Форма контроля	Место проведен ия
				Теор ия	Прак тика			
Сентябрь								
I Вводное занятие (2 ч.)				2	-			
1.			Знакомство с деятельностью учреждения, творческого объединения. Вводное занятие. ТБ.	2		Учебное занятие	Беседа	
II. Знакомство с компьютерной графикой и основными художественными понятиями (8 ч.)				3	5			
2.			Понятие компьютерной графики. История компьютерной графики. Обзор графических редакторов.	2		Учебное занятие	Беседа	
3.			Понятие «Композиция». Правила и законы композиции. Создание композиционных решений.	1	1	Творческая лаборатория	Творческое задание	
4.			Понятие «Цвет». Подбор цветовых сочетаний.		2	Творческая лаборатория	Практическое упражнение	
5.			Понятие «Стиль». Виды стилей. Создание композиций в различных стилях.		2	Творческая лаборатория	Творческое задание	
III. Принципы работы в Adobe Photoshop (6 ч.)				2	4			
6.			Начало работы в Adobe Photoshop. Интерфейс программы. Создание и сохранение документа. Инструменты и приемы работы.	1	1	Учебное занятие	Наблюдение	

7.			Настройка рабочей области. Изменение параметров документа. Типы графических файлов.	1	1	Творческая лаборатория	Практическое упражнение	
8.			Цветовые модели. Система управления цветом в Adobe Photoshop.		2	Творческая лаборатория	Творческое задание	
<b>IV. Создание и редактирование графических объектов в Adobe Photoshop. Создание изображений (42 ч.)</b>				<b>13</b>	<b>29</b>			
9.			Инструмент «Карандаш». Выбор параметров карандаша. Создание изображения при помощи карандаша.	2		Учебное занятие	Практическое упражнение	
10.			Изменение настроек инструмента «Карандаш». Создание изображения при помощи карандаша.	2		Учебное занятие	Практическое упражнение	
11.			Инструмент «Кисть». Выбор параметров кисти. Создание изображения при помощи кисти.		2	Творческая мастерская	Практическое упражнение	
12.			Изменение настроек инструмента «Кисть». Создание изображения при помощи кисти.	1	1	Творческая лаборатория	Творческое задание	
13.			Загрузка кистей. Создание изображения при помощи кисти.		2	Творческая мастерская	Практическое упражнение	
14.			Создание новой кисти. Создание изображения при помощи кисти.		2	Коллективно-творческое дело	Взаимоконтроль	
15.			Инструменты «Заливка» и «Градиент». Создание изображения с различными вариантами фона.	1	1	Творческая лаборатория	Самоконтроль	
16.			Загрузка градиентных заливок. Создание изображения при помощи градиентной заливки.		2	Творческая мастерская	Взаимоконтроль	

17.			Создание и сохранение градиентной заливки.	1	2	Творческая лаборатория	Взаимоконтроль	
18.			Инструмент «Ластик». Рисование ластиком.		2	Творческая мастерская	Творческое задание	
19.			Инструменты группы «Прямоугольник». Создание графических примитивов.		2	Творческая лаборатория	Практическое упражнение	
20.			Редактирование графических примитивов. Создание изображения.	2	2	Творческая мастерская	Взаимоконтроль	
21.			Инструменты для работы с контурами. Редактирование объектов.	2	2	Творческая лаборатория	Взаимоконтроль	
22.			Инструменты работы с текстом. Создание, размещение текста.	1	1	Творческая мастерская	Творческое задание	
23.			Настройка параметров текста. Редактирование текста.	1	1	Творческая мастерская	Практическое упражнение	
24.			Оформление текста. Создание открытки.		2	Коллективно-творческое дело	Анализ творческих работ	
25.			Сложные эффекты, применяемые к тексту.		2	Деловая игра	Взаимоконтроль	
26.			Деформация текста. Создание открытки.		2	Творческая лаборатория	Творческое задание	
27.			Размещение текста вдоль контура. Создание открытки.		2	Творческая лаборатория	Творческое задание	

<b>V. Работа со слоями. (14 ч.)</b>				<b>4</b>	<b>10</b>			
28.			Работа со слоями. Изменение параметров слоя.	1	1	Творческая мастерская	Самоконтроль	
29.			Изменение стиля слоя. Редактирование стилей слоев изображения.	2	4	Творческая лаборатория	Творческое задание	
30.			Создание и сохранение стилей слоя.		2	Творческая мастерская	Наблюдение	
31.			Создание и сохранение узоров.	1	3	Дидактическая игра	Взаимоконтроль Тестирование	
<b>VI. Обработка графических изображений в Adobe Photoshop. (32 ч.)</b>				<b>10</b>	<b>22</b>			
32.			Импорт графики из файлов. Редактирование параметров изображения.	2	2	Творческая мастерская	Наблюдение	
33.			Инструменты выделения. Выделение и трансформация областей.	1	3	Творческая мастерская	Наблюдение	
34.			Выделение цветовых диапазонов. Замена цвета.		2	Творческая лаборатория	Самоконтроль	
35.			Каналы и маски.	1	1	Учебное занятие	Творческое задание	
36.			Цветовая коррекция изображений. Цветовой баланс. Цветовой тон. Насыщенность.	1	3	Творческая лаборатория	Самоконтроль	
37.			Тоновая коррекция изображений. Уровни и гистограммы.		2	Творческая лаборатория	Самоконтроль	
38.			Кривые. Яркость. Контраст.	1	1	Учебное занятие	Творческое задание	
39.			Эффекты и фильтры. Назначение. Принцип работы. Наложение эффектов.	2	4	Творческая лаборатория	Взаимоконтроль	



40.			Обработка изображений различными фильтрами.	2	4	Творческая лаборатория	Анализ творческих работ	
<b>VII. Обработка фотоматериала в Adobe Photoshop. (20ч.)</b>				<b>7</b>	<b>13</b>			
41.			Коррекция фотографии. Устранение эффекта «красных глаз».	1	1	Творческая мастерская	Взаимоконтроль	
42.			Ретуширование.	1	3	Творческая мастерская	Творческое задание	
43.			Тоновая коррекция фотографии.	1	1	Творческая лаборатория	Практическое упражнение	
44.			Цветовая коррекция фотографии.		2	Творческая лаборатория	Практическое упражнение	
45.			Создание панорамы.	2	2	Творческая мастерская	Анализ творческих работ	
46.			Фотомонтаж. Создание коллажа.	2	4	Творческая мастерская	Взаимоконтроль Презентация творческих работ	
<b>Подготовка изображений для печати и размещения в сети Интернет (4 ч.)</b>				1	3			
			Подготовка изображений к печати. Настройка параметров принтера.	<b>1</b>	<b>1</b>	Творческая мастерская	Тестирование	
			Оптимизация изображений для Сети.		<b>2</b>	Творческая мастерская	Наблюдение	
<b>Промежуточная аттестация (2 ч.)</b>					<b>2</b>		аттестация	
<b>VIII Создание и сохранение анимации в Adobe Photoshop. (12ч.)</b>				<b>4</b>	<b>8</b>			

47.			Создание и сохранение анимации для Сети Интернет. Покадровая анимация.	2	2	Учебное занятие	Практическое упражнение	
48.			Создание и сохранение анимации на шкале времени.		2	Творческая мастерская	Творческое задание	
49.			Обработка фотографии с использованием анимации.	2	4	Творческая мастерская	Взаимоконтроль	
<b>Заключительное занятие. (2ч.)</b>				<b>2</b>				
50.			Заключительное занятие.	2		Учебное занятие	Беседа	
			<b>Итого часов: 144</b>					

### Раздел 3. Содержание программы.

#### 3.1. Учебный (тематический) план

2 год обучения:

№ п/п	Название раздела программы	Количество часов			
		Всего	Теория	Практика	Формы аттестации/контроля
<b>1.</b>	<b>Раздел I. Вводное занятие. ТБ.</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>-</b>	Наблюдение, опрос
<b>1.1.</b>	Знакомство с деятельностью учреждения, творческого объединения. Вводное занятие. ТБ.				
<b>2.</b>	<b>Раздел II. Понятие верстки. История верстки. Правила верстки. Обзор программ для верстки.</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>-</b>	Учебное занятие
<b>2.1.</b>	Понятие компьютерной графики. История компьютерной графики. Обзор графических редакторов.				
<b>3.</b>	<b>Раздел III. Принципы работы в Adobe InDesign.</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	Практическое упражнение
<b>3.1.</b>	Начало работы в Adobe InDesign. Понятие фрейма. Типы фреймов. Интерфейс программы. Создание документа.				
<b>3.2.</b>	Управление файлами. Создание документа. Настройка рабочего пространства.				
<b>4.</b>	<b>Раздел IV. Работа с текстом в Adobe InDesign.</b>	<b>10</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	Деловая игра
<b>4.1.</b>	Размещение (импорт) текста, перетекание текста во фреймах, размещение (импорт) графики.				
<b>4.2.</b>	Редактирование текста. Трекинг и кернинг. Форматирование шрифта.				
<b>4.3.</b>	Форматирование абзаца. Выравнивание. Отступы. Интерлиньяж. Отбивки. Переносы.				
<b>4.4.</b>	Создание списков и колонок.				
<b>4.5.</b>	Стили текста. Управление стилями. Подбор и сочетание шрифтов.				
<b>5.</b>	<b>Раздел V. Работа с изображениями в Adobe InDesign.</b>	<b>24</b>	<b>6</b>	<b>18</b>	Анализ творческих работ

5.1.	Импорт графики из файлов. Редактирование изображений.				
5.2.	Создание графических примитивов. Редактирование объектов.				
5.3.	Выбор цвета объектов и цветоделение.				
5.4.	Типографика. Основные понятия.				
5.5.	Композиция в типографике.				
5.6.	Креативные техники и приемы работы.				
5.7.	Разработка буклета.				
5.8.	Разработка школьной газеты. Подбор и размещение текста и изображений.				
5.9.	Разработка школьной газеты. Редактирование текста и изображений.				
5.10	Разработка журнала Подбор и размещение текста и изображений.				
5.11	Разработка журнала. Редактирование текста и изображений.				
5.12	Разработка журнала. Стилизовое оформление разделов.				
6.	<b>Раздел VI. Работа со страницами. Создание книг. Подготовка к печати. Печать. Экспорт файла.</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	Тестирование
6.1.	Нумерация страниц и разделов. Создание сносок.				
6.2.	Создание оглавления и указателя.				
6.3.	Создание книги. Сохранение книги.				
6.4.	Подготовка к печати. Экспорт файла. Печать.				
7.	<b>Раздел VII. Средства верстки в Adobe InDesign.</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	Наблюдение

7.1.	Принципы эффективной верстки в среде Adobe InDesign. Приемы, используемые профессиональными верстальщиками в работе.				
7.2.	Использование компоновщика абзаца. Висячая пунктуация. Управление интервалами и расстановкой переносов.				
7.3.	Использование базовой сетки. Использование шрифтов OpenType. «Горячие клавиши» программы Adobe InDesign.				
8.	<b>Раздел VIII. Зачетное занятие.</b>	<b>2</b>	<b>-</b>	<b>2</b>	Зачетное занятие. Тестирование.
9.	<b>Раздел IX. Принципы работы в Adobe Photoshop.</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	Дидактическая игра
9.1.	Начало работы в Adobe Illustrator . Интерфейс программы. Создание и сохранение документа. Инструменты и приемы работы.				
9.2.	Настройка рабочей области. Изменение параметров документа. Типы графических файлов.				
9.3.	Цветовые модели. Система управления цветом в Adobe Illustrator.				
10.	<b>Раздел XI. Создание и обработка графических объектов в Adobe Photoshop. Создание изображений.</b>	<b>58</b>	<b>17</b>	<b>41</b>	<b>Наблюдение и контроль</b>
10.1	Создание и преобразование простейших объектов.				
10.2	Создание и преобразование сложных объектов.				
10.3	Работа с векторными контурами. Создание открытки.				
10.4	Работа кистями в Создание изображения.				
10.5	Работа с символьными объектами. Создание новых символов.				

10.6	Трассировка изображений. Создание коллажа.				
10.7	Искажение и деформация. Эффекты деформации. Обработка изображений.				
10.8	Градиентная сетка. Создание и обработка сеточных объектов.				
10.9	«Живые» переходы. Создание и обработка blend-объектов.				
10.10	Прозрачность и маскирование. Обработка фотографии.				
10.11	Графические стили в Adobe Illustrator. Создание нового стиля.				
10.12	Эффекты и фильтры. Назначение. Принцип работы. Обработка изображений.				
11.	<b>Раздел XIII. Работа с текстом в Adobe Illustrator.</b>	<b>10</b>	<b>2</b>	<b>8</b>	Анализ творческих работ
11.1	Инструменты работы с текстом. Создание и размещение текста. Оформление текста. Разработка печати.				
11.2	Сложные эффекты, применяемые к тексту.				
11.3	Разработка визитки.				
12.	<b>Раздел XIV. Покадровая анимация. Расчетная анимация</b>	<b>40</b>	<b>12</b>	<b>28</b>	<b>Наблюдение и контроль</b>
12.1	Создание ключевых кадров. Представление покадровой анимации на временной шкале.				
12.2	Создание покадровой анимации. Значение частоты кадров.				
12.3	Создание, выделение и изменение слоев и папок слоев.				
12.4	Изменение высоты слоя на временной шкале. Упорядочивание слоев и папок слоев.				
12.5	Дублирование символов. Разбиение символа				

	экземпляра.				
<b>12.6</b>	Рисование по слоям. Задание установок рисования.				
<b>12.7</b>	Применение сплошной и градиентной заливки с помощью инструмента "Заливка".				
<b>12.8</b>	Выпрямление и сглаживание линий. Рисование многоугольников и звезд.				
<b>12.9</b>	Создание tween-анимации движения. Tween-анимация вдоль контура.				
<b>12.10</b>	Tween-анимация вдоль контура.				
<b>12.11</b>	Перемещение всей анимации. Марионеточная (скелетная) анимация.				
<b>12.12</b>	Текст и шрифты в программе AdobeFlash. Обзор шрифтов.				
<b>12.13</b>	Инструменты работы с текстом в программе AdobeFlash. Создание текста.				
<b>12.14</b>	Форматы сохранения анимации. Сохранение анимации.				
<b>12.15</b>	Динамическое воспроизведение внешних FLV-файлов.				
<b>12.16</b>	Управление воспроизведением видео с помощью временной шкалы.				
<b>12.17</b>	Внедрение видео в SWF-файл.				
<b>13.</b>	<b>Раздел XV. Создание анимационного ролика</b>	<b>34</b>	<b>10</b>	<b>24</b>	<b>Наблюдение и контроль</b>
<b>13.1</b>	Создание анимационного ролика. Особенности выбора сюжета.				
<b>13.2</b>	Разработка сценария анимационного ролика.				
<b>13.3</b>	Рисование фона на кадрах анимационного ролика.				
<b>13.4</b>	Настройка анимации фона.				

13.5	Рисование персонажей ролика на слоях.				
13.6	Настройка анимации персонажей.				
13.7	Создание титров.				
13.8	Настройка анимации титров.				
13.9	Группировка слоев в папки.				
13.10	Редактирование анимационного ролика.				
13.11	Экспорт файла.				
13.12	Оптимизация файла анимационного ролика для сети Интернет.				
14.	<b>Раздел XVI. Итоговая аттестация</b>				Итоговая аттестация. Презентация творческих работ
15.	<b>Раздел XVII. Основы использования языка Action Script</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>Наблюдение и опрос.</b>
15.1	Сцены фильма. Управление действием фильма. Управление кнопками. Панель Actions. Кадры фильмов.				
15.2	Отличия ActionScript 2.0 от ActionScript 3. Анимация. Обработка событий.				
16.	<b>Раздел XVIII. Заключительное занятие. Итоговая аттестация.</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>-</b>	Презентация работы. Защита проекта.
16.1	Заключительное занятие. Анемационный фильм				
	<b>ИТОГО:</b>	<b>216</b>	<b>67</b>	<b>149</b>	

### 3.2. Содержание учебного плана 2 года обучения

#### 1. Вводное занятие

Теория: Знакомство с планом работы на год. Правила поведения и техники безопасности в учреждении.

Практика: Игры на знакомство и сближение.

**2. Понятие верстки. История верстки. Правила верстки. Обзор программ, используемых для верстки**



Теория: Понятие верстки. Знакомство с историей появления и развития верстки. Правила верстки. Обзор программ, используемых для верстки: Ventura Publisher, Adobe Page Maker, Adobe Frame Maker, CorelDraw, Microsoft Publisher и Quark XPress, Adobe InDesign и др.

Практика: Демонстрация возможностей графических редакторов. Общие и отличительные черты.

### ***3. Принципы работы в Adobe InDesign***

Теория: Начало работы Adobe InDesign. Понятие фрейма. Типы фреймов. Интерфейс программы Adobe InDesign: меню, контекстные меню, панели инструментов, палитры. Основные принципы работы в Adobe InDesign.

Практика: Создание документа. Настройка рабочего пространства.

### ***4. Работа с текстом в Adobe InDesign***

Теория: Текстовые фреймы. Текстовые эффекты. Автоматизация работы с текстом.

Практика: Создание текстовых фреймов. Настройка параметров фрейма. Ввод и форматирование текста. Работа с текстовыми эффектами. Автоматизация работы с текстом.

### ***5. Работа с изображениями в Adobe InDesign***

Теория: Инструменты создания и преобразования базовых форм. Инструменты рисования и изменения контура. Инструменты управления цветом. Палитры. Создание и использование таблиц. Импорт изображений.

Практика: Создание и преобразование базовых форм. Создание и преобразование контура. Определение и сохранение образцов цвета. Создание образцов градиентов. Наложение цвета. Создание таблицы. Настройка параметров таблицы. Импорт изображений. Разработка буклета.

### ***6. Работа со страницами. Создание книг. Подготовка к печати. Печать. Экспорт файла***

Теория: Работа со страницами. Создание книг. Параметры печати. Компоновка пакета. Параметры вывода изображений.

Практика: Добавление пустых страниц. Создание сложных разворотов. Работа со страницами-шаблонами. Настройка макета. Создание книг. Создание предметного указателя. Настройка основных параметров печати. Компоновка пакета. Настройка параметров вывода изображений на принтер. Печать. Представление творческих работ. *Зачетное занятие*

### ***7. Средства верстки в Adobe InDesign***

Теория: Висячая пунктуация. Компоновка абзаца. Интервалы. Расстановка переносов. Базовая сетка. Шрифты.

Практика: Применение средств верстки.

### ***8. Принципы работы в Adobe Photoshop***

Теория: Назначение и возможности программы Adobe Photoshop. Интерфейс программы Adobe Photoshop: меню, контекстные меню, панели инструментов, палитры. Сравнение интерфейсов программ Adobe Photoshop и Adobe Illustrator. Общие и отличительные черты. Основные принципы работы в Adobe Photoshop.

Практика: Создание документа. Настройка рабочей области.

### ***9. Создание и обработка графических объектов в Adobe Photoshop. Создание изображений***

Теория: Инструменты рисования. Инструменты создания и преобразования объектов. Инструменты создания и форматирования текста. Инструменты настройки и работы с цветом. Работа с символьными объектами. Импорт и экспорт файлов. Слои. Маски. Эффекты.

Практика: Создание иллюстраций, открыток, коллажей и других творческих работ.

#### ***10. Работа с текстом в Adobe Illustrator***

Теория: Инструменты работы с текстом. Разработка печати. Разработка визитки.

Практика: Инструмент *Текст*. Создание и размещение текста: текст в области, текст по контуру, вертикальный текст, вертикальный текст в области, вертикальный текст по контуру. Сложные эффекты, применяемые к тексту. Разработка и создание визитки.

#### ***11. Покадровая анимация. Расчетная анимация***

Теория: Временная шкала. Слои. Маски слоев. Кадры. Символы. Покадровая анимация. Режимы просмотра результатов. Обратная кинематика. Расчетная анимация движения по прямой, по траектории. Расчетная анимация свойств объекта (цвета, прозрачности, яркости). Расчетная анимация - трансформация формы. Создание текста, настройка атрибутов текста. Сохранение и воспроизведение анимации.

Практика: Создание покадровой анимации. Создание расчетной анимации. Создание анимационного ролика на выбранную тему.

#### ***13. Создание анимационного ролика***

Теория: Особенности выбора сюжета анимационного ролика. Особенности разработки сценария анимационного ролика. Форматы анимационных файлов для сети Интернет.

Практика: Разработка сценария анимационного ролика. Создание анимационного ролика по авторскому сценарию. Оптимизация файла анимационного ролика для сети Интернет.

#### ***15. Заключительное занятие. Итоговая аттестация***

Теория: Обобщение изученного материала. Беседа о перспективах применения полученных знаний в жизни. Подведение итогов года.

Практика: презентация творческих работ, выполненных на основе программы Adobe Flash или любой другой программы, позволяющей создавать анимационные работы.

**3.3. Календарный учебный график.  
2-й год обучения**

№ п/п	Дата проведения занятий	Время проведения занятия	Тема занятий	Количество часов		Форма занятий	Форма контроля	Место проведен ия
				Теор ия	Прак тика			
Сентябрь								
I Вводное занятие (2 ч.)				2	-			
1.			Знакомство с деятельностью учреждения, творческого объединения. Вводное занятие. ТБ.	2		Учебное занятие	Беседа	
II Понятие верстки. История верстки. Правила верстки. Обзор программ для верстки. (2 ч.)				1	1			
2.			Понятие компьютерной графики. История компьютерной графики. Обзор графических редакторов.	2		Учебное занятие	Беседа	
III. Принципы работы в Adobe InDesign (4 ч.)				1	3			
3.			Начало работы в Adobe InDesign. Понятие фрейма. Типы фреймов. Интерфейс программы. Создание документа.	1	1	Творческая лаборатория	Творческое задание	
4.			Управление файлами. Создание документа. Настройка рабочего пространства.		2	Творческая лаборатория	Практическое упражнение	
IV. Работа с текстом Adobe InDesign (10 ч.)				4	6			
5.			Размещение (импорт) текста, перетекание текста во фреймах, размещение (импорт) графики.	1	1	Творческая мастерская	Творческое задание	

6.			Редактирование текста. Трекинг и кернинг. Форматирование шрифта.	1	1	Творческая мастерская	Творческое задание	
7.			Форматирование абзаца. Выравнивание. Отступы. Интерлиньяж. Отбивки. Переносы.	1	1	Творческая мастерская	Творческое задание	
8.			Создание списков и колонок.	1	1	Творческая мастерская	Творческое задание	
9.			Стили текста. Управление стилями. Подбор и сочетание шрифтов.		2	Деловая игра	Взаимоконтроль	
<b><i>V. Работа с изображениями в Adobe In Design (24 ч.)</i></b>				<b>6</b>	<b>18</b>			
10.			Импорт графики из файлов. Редактирование изображений.	2		Творческая мастерская	Самоконтроль	
11.			Создание графических примитивов. Редактирование объектов.	2		Творческая мастерская	Самоконтроль	
12.			Выбор цвета объектов и цветоделение.		2	Творческая мастерская	Наблюдение	
13.			Типографика. Основные понятия.	1	1	Учебное занятие	Беседа	
14.			Композиция в типографике.		2	Деловая игра	Взаимоконтроль	
15.			Креативные техники и приемы работы.		2	Творческая мастерская	Самоконтроль	

16.			Разработка буклета.	1	1	Творческая мастерская	Самоконтроль	
17.			Разработка школьной газеты. Подбор и размещение текста и изображений.		2	Творческая лаборатория	Творческое задание	
18.			Разработка школьной газеты. Редактирование текста и изображений.	1	2	Творческая лаборатория	Взаимоконтроль	
19.			Разработка журнала Подбор и размещение текста и изображений.		2	Творческая лаборатория	Творческое задание	
20.			Разработка журнала. Редактирование текста и изображений.		2	Творческая лаборатория	Творческое задание	
21.			Разработка журнала. Стилевое оформление разделов.	2	2	Творческая лаборатория	Анализ творческих работ	
<b><i>VI. Работа со страницами. Создание книг Создание книг. Подготовка к печати. Печать. Экспорт файла. (8 ч.)</i></b>				<b>2</b>	<b>6</b>			
22.			Нумерация страниц и разделов. Создание сносок.	1	1	Творческая мастерская	Наблюдение	
23.			Создание оглавления и указателя.	1	1	Творческая мастерская	Наблюдение	
24.			Создание книги. Сохранение книги.		2	Творческая мастерская	Тестирование	
25.			Подготовка к печати. Экспорт файла. Печать.		2	Творческая мастерская	Тестирование	

<b>VII. Средства верстки в Adobe InDesign (6 ч.)</b>				<b>2</b>	<b>4</b>			
26.			Принципы эффективной верстки в среде Adobe InDesign. Приемы, используемые профессиональными верстальщиками в работе.	1	1	Учебное занятие	Практическое упражнение	
27.			Использование компоновщика абзаца. Висячая пунктуация. Управление интервалами и расстановкой переносов.	2	4	Творческая мастерская	Творческое задание	
28.			Использование базовой сетки. Использование шрифтов OpenType. «Горячие клавиши» программы Adobe InDesign.		2	Творческая лаборатория	Наблюдение	
<b>VIII. Зачетное занятие (2ч.)</b>					2	Зачетное занятие.	Тестирование	
<b>IX. Принципы работы в Adobe Photoshop. (6 ч.)</b>				<b>2</b>	<b>4</b>			
29.			Начало работы в Adobe Illustrator . Интерфейс программы. Создание и сохранение документа. Инструменты и приемы работы.	2	2	Учебное занятие	Практическое упражнение	
30.			Настройка рабочей области. Изменение параметров документа. Типы графических файлов.	1	3	Творческая мастерская	Наблюдение	
31.			Цветовые модели. Система управления цветом в Adobe Illustrator.		2	Дидактическая игра	Взаимоконтроль	

<b>Х. Создание и обработка графических объектов в Adobe Photoshop. Создание изображений. (40 ч.)</b>				10	30			
32.			Создание и преобразование простейших объектов.	1	3	Творческая лаборатория	Творческое задание	
33.			Создание и преобразование сложных объектов.	2	2	Коллективно-творческое дело	Творческое задание	
34.			Работа с векторными контурами. Создание открытки.	1	3	Творческая мастерская	Самоконтроль	
35.			Работа кистями в Создание изображения.	1	1	Творческая мастерская	Взаимоконтроль	
36.			Работа с символьными объектами. Создание новых символов.	1	1	Творческая лаборатория	Наблюдение	
37.			Трассировка изображений. Создание коллажа.	1	3	Творческая мастерская	Взаимоконтроль	
38.			Искажение и деформация Эффекты деформации. Обработка изображений.	1	3	Творческая лаборатория	Творческое задание	
39.			Градиентная сетка. Создание и обработка сеточных объектов.	1	3	Творческая лаборатория	Творческое задание	
40.			«Живые» переходы. Создание и обработка blend-объектов.	1	3	Творческая лаборатория	Творческая мастерская	
41.			Прозрачность и маскирование. Обработка фотографии.		2	Творческая мастерская	Наблюдение	
42.			Графические стили в Adobe Illustrator. Создание нового стиля.		2	Творческая мастерская	Творческая мастерская	

43.			Эффекты и фильтры. Назначение. Принцип работы. Обработка изображений.		4	Творческая лаборатория	Взаимоконтроль	
<b>XI. Работа с текстом в Adobe Illustrator. (10 ч.)</b>				<b>2</b>	<b>8</b>			
44.			Инструменты работы с текстом. Создание и размещение текста. Оформление текста. Разработка печати.	1	1	Творческая мастерская	Взаимоконтроль	
45.			Сложные эффекты, применяемые к тексту.	1	3	Творческая мастерская	Творческое задание	
46.			Разработка визитки.	1	1	Творческая лаборатория	Анализ творческих работ	
<b>XII. Покадровая анимация. Расчетная анимация. (56 ч.)</b>				17	39			
			Создание ключевых кадров. Представление покадровой анимации на временной шкале.	1	1	Творческая лаборатория	Практическое упражнение	
			Создание покадровой анимации. Значение частоты кадров.	1	3	Творческая лаборатория	Практическое упражнение	
			Создание, выделение и изменение слоев и папок слоев.	1	1	Творческая лаборатория	Творческое задание	
			Изменение высоты слоя на временной шкале. Упорядочивание слоев и папок слоев.	1	3	Творческая мастерская	Самоконтроль	



			Работа с маскирующими слоями. Обзор символов. Типы символов.		2	Творческая лаборатория	Наблюдение	
			Дублирование символов. Разбиение символа экземпляра.	1	3	Творческая мастерская	Практическое упражнение	
			Рисование по слоям. Задание установок рисования.	1	3	Творческая лаборатория	Наблюдение	
			Применение сплошной и градиентной заливки с помощью инструмента "Заливка".	1	3	Творческая мастерская	Практическое упражнение	
			Выпрямление и сглаживание линий. Рисование многоугольников и звезд.		2	Творческая мастерская	Практическое упражнение	
			Создание tween-анимации движения. Tween-анимация вдоль контура.	2	4	Творческая лаборатория	Творческое задание	
			Tween-анимация вдоль контура.	2	4	Творческая мастерская	Взаимоконтроль	
			Перемещение всей анимации. Марионеточная (скелетная) анимация.	2	2	Творческая мастерская	Взаимоконтроль. Творческое задание	
			Текст и шрифты в программе AdobeFlash. Обзор шрифтов.	1	1	Творческая лаборатория	Творческое задание	
			Инструменты работы с текстом в программе AdobeFlash. Создание текста.	2		Учебное занятие	Практическое упражнение	

			Форматы сохранения анимации. Сохранение анимации.	1	1	Учебное занятие	Практическое упражнение	
			Динамическое воспроизведение внешних FLV-файлов.		2	Творческая лаборатория	Наблюдение	
			Управление воспроизведением видео с помощью временной шкалы.		2	Творческая мастерская	Наблюдение	
			Внедрение видео в SWF-файл.		2	Творческая мастерская	Наблюдение	
<b>XIII. Создание анимационного ролика. (34 ч.)</b>				<b>10</b>	<b>24</b>			
47.			Создание анимационного ролика. Особенности выбора сюжета.	1	1	Творческая лаборатория	Творческое задание	
48.			Разработка сценария анимационного ролика.	1	1	Коллективно-творческое дело	Творческое задание	
49.			Рисование фона на кадрах анимационного ролика.	2	4	Творческая лаборатория	Творческое задание	
50.			Настройка анимации фона.	1	3	Учебное занятие	Практическое упражнение	
51.			Рисование персонажей ролика на слоях.	2	4	Коллективно-творческое дело	Творческое задание	
52.			Настройка анимации персонажей.	2	6	Творческая мастерская	Практическое упражнение	
53.			Создание титров.		2	Творческая лаборатория	Творческое задание	

54.			Настройка анимации титров.	1	1	Творческая мастерская	Творческое задание	
55.			Группировка слоев в папки.		2	Учебное занятие	Практическое упражнение	
56.			Редактирование анимационного ролика.		4	Творческая мастерская	Анализ творческих работ	
57.			Экспорт файла.		2	Творческая лаборатория	Наблюдение	
58.			Оптимизация файла анимационного ролика для сети Интернет.		2	Творческая мастерская	Наблюдение	
<b>XIV. Итоговая аттестация</b>				2		Итоговая аттестация		
<b>XV. Основы использования языка Action Script (8 ч.)</b>				2	6	Презентация творческих работ		
59.			Сцены фильма. Управления действием фильма. Управление кнопками. Панель Actions. Кадры фильмов.	1	5	Учебное занятие	Наблюдение	
60.			Отличия ActionScript 2.0 от ActionScript 3. Анимация. Обработка событий.	1	5	Учебное занятие	Практическое упражнение	
<b>XVI. Заключительное занятие. (2 ч.)</b>				2				
61.			Заключительное занятие. Анемационный фильм	2		Презентация работы. Защита проекта.		
			<b>Итого часов: 216</b>					

### 3.4. Учебно-методическое обеспечение.

Название учебной темы	Форма занятий	Название и форма методического материала	Методы и приемы организации учебно-воспитательного процесса
Тема 1. Вводное занятие.	Беседа, практикум	Инструктаж. Упражнения. Контроль	Словесные
Тема 2. Знакомство с компьютерной графикой и основными художественными понятиями	Лекция, практикум	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный	Словесные Наглядные Творческое задание
Тема 3. Принципы работы в Adobe Photoshop	Лекция, практикум	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный, практикум	Словесный Наглядный Практический
Тема 4. Создание и редактирование графических объектов в Adobe Photoshop. Создание изображений.	Лекция, практикум	Тренировочные упражнения, индивидуальные карточки, тексты контрольных заданий, проверочные и обучающие тесты, разноуровневые задания, мультимедийные презентации, видеофильмы	Словесный Наглядный Практический
Тема 5. Работа со слоями.	Лекция, практикум	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный практикум. Дидактическая игра	<ul style="list-style-type: none"> <li>Словесный, самостоятельная работа. Тестирование</li> </ul>
Тема 6. Обработка графических изображений в Adobe Photoshop.	Лекция, практикум	Тренировочные упражнения, индивидуальные карточки, тексты контрольных заданий, проверочные и обучающие тесты, разноуровневые задания, мультимедийные презентации, видеофильмы	Словесный Наглядный Практический зачет
Тема 7. Обработка фотоматериала в Adobe Photoshop.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Групповая, индивидуальная.</li> <li>Теоретическая подготовка.</li> <li>Практическая работа.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный практикум</li> </ul>	Словесный Наглядный Практический
Тема 8. Подготовка изображений для печати и размещения в сети Интернет	<ul style="list-style-type: none"> <li>Комбинированные тематические занятия</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Тренировочные упражнения, индивидуальные карточки, тексты контрольных заданий, проверочные и обучающие тесты, разноуровневые задания,</li> </ul>	Словесный Наглядный Практический

		мультимедийные презентации, видеофильмы	
<b>Тема 9. Создание и сохранение анимации в Adobe Photoshop.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Комбинированные тематические занятия</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Тренировочные упражнения, индивидуальные карточки, тексты контрольных заданий, проверочные и обучающие тесты, разноуровневые задания, мультимедийные презентации, видеофильмы</li> </ul>	Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации
<b>Тема 10. Заключительное занятие.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Групповая, индивидуальная.</li> <li>Теоретическая подготовка. Практическая работа</li> </ul>	Конкурс слайд фильмов. Зачет	Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации

#### Раздел 4. Формы контроля/аттестации

При реализации программы проводится входной, текущий, промежуточный и итоговый контроль за усвоением пройденного материала обучающимися.

**Входной контроль** проводится при зачислении ребёнка на обучение по программе с целью определения наличия специальных знаний и компетенций в соответствующей образовательной области для установления уровня сложности освоения программы. Входной контроль проводится в форме собеседования, или анкетирования, или мониторинга.

**Текущий контроль** проводится на каждом занятии с целью выявления правильности применения теоретических знаний на практике. Текущий контроль может быть реализован посредством следующих форм: наблюдение, индивидуальные беседы, тестирование, творческие работы, проблемные (ситуативные) задачи, практические работы и т. д. Комплексное применение различных форм позволяет своевременно оценить, насколько освоен обучающимися изучаемый материал, и при необходимости скорректировать дальнейшую реализацию программы.

**Промежуточный контроль** проводится в рамках процедуры промежуточной аттестации для обучающихся первого и второго годов обучения. Процедура промежуточной аттестации организуется в конце первого и второго учебного года в форме презентации творческих работ (рисунки, открытки, коллажи, буклеты, визитки и т.д.).

**Итоговый контроль** проводится в рамках процедуры итоговой аттестации для обучающихся третьего года обучения. Процедура итоговой аттестации организуется в форме итоговой презентации творческих работ (анимационные ролики), выполненных в программе Adobe Flash.

#### Учебно-методическое обеспечение

- Кабинет, оснащённый персональными компьютерами.
- Техническое оснащение занятий: компьютер (монитор, системный блок, колонки, клавиатура, мышь, коврик для мыши), сервер, принтер, сканер, видеопроектор, Internet.
- Материалы: тетради, ручки, карандаши, линейки, штрих, ластик, дискеты, диски (CD или DVD), флэш-карта, карта памяти, бумага для принтера, цветной и чёрный картридж, файлы.
- Оснащение: доска, фломастеры для доски, кондиционер, компьютерные столы, регулируемые стулья.

- Методические средства:

#### 4.1. Методические материалы

*Особенности организации образовательного процесса*

Форма обучения – очная.

- Методы обучения – при реализации программы используются как традиционные методы: словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративный, практический, так и нетрадиционные: частично-поисковый, проблемный, игровой, проектный.
- Формы организации учебного процесса – выбор формы организации учебного занятия зависит от содержания учебного материала, подготовки обучающихся и результата, который должен быть получен по итогам изучения того или иного материала. Диапазон форм, которые могут быть использованы для организации учебного занятия в дополнительном образовании, широк. Остановимся на нескольких, которые представляются нам наиболее целесообразными и эффективными для реализации дополнительной общеразвивающей программы «Дизайн-студия»:
- **творческая лаборатория** – нетрадиционная форма организации учебного процесса; используется педагогом для того, чтобы обучающиеся овладели новой учебной информацией, знаниями опытным, экспериментальным путём или в ходе исследования технического материала;
- **творческая мастерская** – нетрадиционная форма организации учебного процесса, в рамках которой обучающиеся выполняют практические задания: создают «технические» продукты (например, производят усовершенствование некоторых узлов или деталей карта), отрабатывают умения и навыки работы со слесарным инструментом, производят мелкий ремонт карта;
- **деловая игра** - нетрадиционная форма организации учебного процесса, в ходе которой обучающиеся должны найти решения поставленной проблемы (социальной, технической, реально производственную или социальную обстановку ( в зависимости от характера обозначенной проблемы);
- **учебное занятие** - основная традиционная форма учебного процесса, используется педагогом при изучении нового учебного материала, закреплении знаний и способов деятельности, а также при проверке, оценке, коррекции знаний и способов деятельности (*если нецелесообразно использовать нетрадиционные формы*);
- **коллективно-творческое дело** - форма учебного процесса, направленная на развитие творческих, интеллектуальных и физических способностей ребенка. Это совместная работа педагога и обучающихся, результатом которой является творческий продукт;
- **презентация творческих работ** - представление обучающимися результатов своей творческой деятельности.

#### 4.2. Педагогические технологии:

- **презентация творческих работ** - представление обучающимися результатов своей творческой деятельности.
- Педагогические технологии:
- **технология разноуровневого обучения** используется в настоящей программе для обеспечения усвоения учебного материала на разных уровнях сложности: стартовом, базовом и продвинутом (*подробная информация по дифференциации уровней представлена в разделе «Уровни программы»*); глубина и сложность одного и того же учебного материала адаптируется относительно возможностей и темпа развития каждого обучающегося;
- **информационно-коммуникационные технологии**, в основе которых разнообразные программно-технические средства, используются педагогом для решения определенных образовательных задач, имеющие предметное содержание и ориентированные на взаимодействие с обучающимся, предназначенные.

- **технология сотрудничества** (обучение во взаимодействии) основана на использовании различных методических стратегий и приемов моделирования ситуаций реального общения и организации взаимодействия обучающихся в группе (в парах, в малых группах) с целью совместного решения образовательных задач. В качестве традиционных приёмов данной технологии используется диалогическая, парная, групповая работа, нетрадиционных форм организации учебного процесса: игровые формы, техническая мастерская, «конструкторское бюро»;
- **технология проектного обучения** позволяет педагогу ориентировать обучающихся на самостоятельную поисковую, исследовательскую, рефлексивную, практическую, презентативную работу, результат которой имеет практический характер, важное прикладное значение, интересен и значим для обучающихся;
- **здоровьесберегающие технологии**, используемые в программе, направлены на создание максимально возможных условий для сохранения и укрепления здоровья обучающихся и на развитие осознанного отношения обучающихся к здоровью и жизни человека, на развитие умений оберегать, поддерживать и сохранять здоровье, на формирование валеологической компетентности, позволяющей обучающемуся самостоятельно и эффективно решать задачи здорового образа жизни и безопасного поведения.

#### **4.3. Формы контроля:**

- **беседа** - вопросно-ответный метод контроля; применяется с целью активизации умственной деятельности обучающихся в процессе приобретения новых знаний или повторения и закрепления полученных ранее;
- **наблюдение** - педагог опосредованно контролирует выполнение того или иного задания обучающимися, при необходимости вносит коррективы;
- **самоконтроль** - обучающийся самостоятельно проверяет свою работу по образцу, памятке или инструкции;
- **взаимоконтроль** - обучающийся проверяет работу, выполненную другим обучающимся, по образцу, памятке или инструкции;
- **тестирование** – выполнение текстовых заданий (открытых или закрытых) по итогам изучения какого-либо раздела программы, в том числе и с использованием коммуникативно-информационных технологий;
- **творческое задание** – учебное задание, для выполнения которого обучающийся должен применить нестандартное решение;
- **практическое упражнение** – учебное задание для отработки и закрепления практических навыков, умений и способов выполнения того или иного действия;
- **анализ творческих работ** – обучающимся предлагается решить ту или иную проблему в рамках тематики программы.

#### **4.4. Примерный план проведения учебного занятия:**

1. Оргмомент. Проверка готовности детей к занятию. Создание психологического настроя на работу. 2 мин.
2. Проверка домашнего задания - творческого, практического (при наличии), установление тематической связи с учебным материалом. 5 мин.
3. Изучение нового материала: новой техники, приёма, упражнения и т.д. 10 мин.
4. Физминутка (смена вида деятельности). 3 мин.
5. Самостоятельная (практическая) работа обучающихся. Закрепление знаний и способов действий. Практические задания. Тренировочные упражнения. 15 мин.
6. Физкультминутка (смена вида деятельности). 3 мин.
7. Итог занятия: подведение результатов работы, оценивание, поощрение и т.д. Домашнее задание (при необходимости). Рефлексия. 7 мин.

#### **4.5. Информационное обеспечение программы**

*Нормативно-правовые документы*

- Федеральный Закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации»
- Концепция развития дополнительного образования детей от 04.09.2014 № 1726-р.
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 29.08.2013 № 1008 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 04.07.2014 № 41 "Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей"
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы), рекомендованные Министерством образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 № 09-3242;
- Устав МБУ ДО «Центр детско-юношеского туризма и краеведения г.Аргуна»



### ***Список литературы:***

- 1. CorelDRAW, Москва, 2006
- 2. Бурлаков М. И. Самоучитель AdobeIllustrator CS, Москва, 2006
- 3. Ландер А.А. Самоучитель Adobe InDesign CS5, Москва, 2011
- 4. Пономаренко С. Adobe Illustrator CS, Санкт-Петербург, 2008
- 5. Сергеев А.П., Кущенко С. В. Основы компьютерной графики.
- 6. Смолина М. А. Adobe Illustrator CS, Москва, 2009
- 7. Хачирова М. Г. Adobe Photoshop CS5, Санкт-Петербург, 2008
- 8. Шушан Р. Дизайн и компьютер, Москва, 2004
- 9. Яцюк О.Г. Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий, Москва, 2009
- 10. Яцюк О.Г., Романычѐва Э.Т. Компьютерные технологии в дизайне
- 
- *Список интернет-ресурсов:*
- 1. <https://vk.com/arttower>
- 2. <http://compress.ru/archive.aspx>
- 3. <https://www.youtube.com/user/creativshikschool>
- 4. <http://www.design-lessons.info>
- 5. <http://flash-animated.com>
- 6. <http://illustrator.demiart.ru>
- 7. <https://infogra.ru>
- 8. <https://photoshop-master.ru>