



АДМИНИСТРАЦИЯ ГОРОДА ЛИПЕЦКА
ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ЭКОЛОГИЧЕСКИЙ ЦЕНТР
«ЭКОСФЕРА» Г. ЛИПЕЦКА

СОГЛАСОВАНО

на заседании педагогического совета
МБУ ДО ЭЦ «ЭкоСфера» г. Липецка
(протокол от 01.06.2026 №5)

УТВЕРЖДЕНО

Приказом МБУ ДО
ЭЦ «ЭкоСфера» г. Липецка

от 01.06.2026 № 81

Н.В. Козлова



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Графический дизайн»

Составитель:

Щедрова Анастасия Сергеевна,
педагог дополнительного образования
срок реализации – 2 года
возраст обучающихся 11-15 лет
год разработки программы – 2022

Липецк, 2026 г.

Содержание

I. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы	
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Содержание программы	7
1.3. Планируемые результаты.....	19
II. Комплекс организационно-педагогических условий	
2.1 Учебный план	21
2.2 Календарный учебный график	22
2.3 Рабочие программы.....	22
2.4 Оценочные материалы	34
2.5 Методические материалы.....	41
2.6 Организационно-педагогические условия.....	94
2.7 Рабочая программа воспитания.....	95
2.8 Календарный план воспитательной работы.....	100
2.9 Формы аттестации.....	100

1.1. Пояснительная записка

В соответствии с ч. 1 ст. 92 Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» государственная аккредитация образовательной деятельности по дополнительной общеразвивающей программе не проводится.

Программа «Графический дизайн» имеет техническую направленность. Она основана на личностно-ориентированном обучении и осуществляет социально-культурное и экологическое воспитание. В результате освоения образовательной программы «Графический дизайн» обучающиеся получают начальные знания о сферах применения различных видов дизайна, будут знать основы компьютерного дизайна, принципы применения законов композиции на практике, инструментальные средства для создания макетов, познакомятся с основами иллюстрирования. Смогут развить чувство вкуса и вариативное мышление, способности анализировать результаты своей деятельности и находить нестандартные варианты решения поставленной задачи. Программа состоит из 4 модулей: «Введение в графический дизайн» - стартового уровня, «Дизайн для начинающих» - стартового уровня, «Современный дизайн» - стартового уровня, «Дизайн в городской среде» - стартового уровня.

Программа рассчитана на реализацию в детских объединениях учреждений дополнительного образования детей, а также может быть использована для организации внеурочной деятельности. Может реализовываться в условиях введения ФГОС НОО.

В связи с модернизацией образования в программу внесен воспитательный компонент способствует развитию личности на основе социокультурных и духовно-нравственных ценностей российского общества.

Программа разработана в соответствии с требованиями нормативно-правовых актов:

1. Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ

- ст. 2, п. 9 – образовательная программа - комплекс основных характеристик образования (объем, содержание, планируемые результаты) и организационно-педагогических условий, который представлен в виде учебного плана, календарного учебного графика, рабочих программ учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей), иных компонентов, оценочных и методических материалов, а также в предусмотренных настоящим Федеральным законом случаях в виде рабочей программы воспитания, календарного плана воспитательной работы, форм аттестации;

- ст. 2, п. 25 – «Направленность (профиль) образования – ориентация образовательной программы на конкретные области знания и (или) виды

деятельности, определяющая ее предметно-тематическое содержание, преобладающие виды учебной деятельности обучающегося и требования к результатам освоения образовательной программы»;

- ст. 2, п. 28 – «Адаптированная образовательная программа – образовательная программа, адаптированная для обучения лиц с ограниченными возможностями здоровья с учетом особенностей их психофизического развития, индивидуальных возможностей и при необходимости обеспечивающая коррекцию нарушений развития и социальную адаптацию указанных лиц»;

- ст. 12, п. 5 – «Образовательные программы самостоятельно разрабатываются и утверждаются организацией, осуществляющей образовательную деятельность»;

- ст. 13, п. 1 – «Образовательные программы реализуются организацией, осуществляющей образовательную деятельность, как самостоятельно, так и посредством сетевых форм их реализации»;

- ст. 28, п. 3, п. 6 – «К компетенции образовательной организации относится разработка и утверждение образовательных программ»;

- ст. 28, п. 6.1 – «Образовательная организация обязана... обеспечивать реализацию в полном объеме образовательных программ»;

- ст. 75, п. 2 – «Дополнительные общеобразовательные программы подразделяются на общеразвивающие и предпрофессиональные, дополнительные общеразвивающие программы реализуются как для детей, так и для взрослых»;

- ст. 75, п. 4 – «Содержание дополнительных общеразвивающих программ и сроки обучения по ним определяются образовательной программой, разработанной и утвержденной организацией, осуществляющей образовательную деятельность»;

- ст.121, п.1 «Общие требования к организации воспитания обучающихся»

2. Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации».

3. Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»:

- п. 11 – «Занятия в объединениях могут проводиться по дополнительным общеобразовательным программам различной направленности (технической,

естественнонаучной, физкультурно-спортивной, художественной, туристско-краеведческой, социально-педагогической)»;

- п. 17 – «Организации, осуществляющие образовательную деятельность, ежегодно обновляют дополнительные общеобразовательные программы с учетом развития науки, техники, культуры, экономики, технологий и социальной сферы»;

- п. 24 – «Для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья, организации, осуществляющие образовательную деятельность, организуют образовательный процесс по адаптированным дополнительным общеобразовательным программам с учетом особенностей психофизического развития указанных категорий, обучающихся».

4. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года N 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года».

5. Проект «Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2030» (обсуждался 19.12.2024 в Общественной палате Российской Федерации)

6. Приказ Министерства просвещения РФ от 31.05.2021 г. № 287 "Об утверждении ФГОС основного общего образования» (с изменениями Приказ Минпросвещения России от 18.07.2022 N 568 "О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 31 мая 2021 г. N 287)

7. Приказ Министерства просвещения РФ от 31.05.2021 г. № 286 «Об утверждении ФГОС начального общего образования».

8. Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 22.09.2021 № 652Н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагога дополнительного образования детей и взрослых»; 9. Приказ Министерства просвещения РФ от 3 сентября 2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»

10. Федеральный закон «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся» от 31 июля 2020 г. № 304-ФЗ.

11. Федеральный проект «Профессионалист» национального проекта «Молодежь и дети».

12. Планом работы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, II Этап (2025-2030 годы) В Липецкой области (Распоряжение Правительства Липецкой области от 19.12.2025 г. № 679).

13. СанПиН 2.4. 3648-20: «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Отличительные особенности Программы

Отличительной особенностью программы является использование лицензионной программы Krita.

Также особенностями данной программы являются: личностно – ориентированное обучение, направленное на самовыражение и воплощение творческих замыслов обучающихся.

Разноуровневые задания позволяют педагогу осуществлять персонифицированное обучение, а обучающемуся – всегда чувствовать себя успешным при освоении дополнительной общеразвивающей программы.

Новизна

Без компьютерной графики не обходится ни одна современная мультимедийная программа. На сегодняшний день компьютерная графика приобрела колоссальную популярность. При помощи различных редакторов создаются всевозможные: плакаты, постеры, верстаются флайеры и листовки, создаются визитки и всевозможные компоненты фирменного стиля. Работа с компьютерной графикой – одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера, причем занимаются этой работой не только профессиональные художники и дизайнеры.

В ходе работы по дополнительной образовательной программе решается проблема профессионального выбора. Учащиеся начинают ориентироваться в мире профессий, связанных с передовыми компьютерными технологиями, их разновидностями. Знакомятся с узкими направлениями деятельности по профессиям, связанным с компьютерной графикой.

Актуальность

Графический дизайн является предметом, востребованным у детей и молодежи, так как ориентирует их на приобретение актуальных знаний, умений и навыков. Компьютерная графика является универсальным средством при изучении академических законов дизайнерского искусства, так как может использоваться и как вспомогательное средство исполнения замысла художника, и как самостоятельная часть проектирования. Программа позволяет проводить раннюю профориентацию обучающихся профессии графического дизайнера.

Целесообразность

Предмет «Графический дизайн» направлен на приобретение учащимися знаний, умений и навыков по выполнению графических проектов способами компьютерных технологий, овладение способами применения их в дальнейшем в практической и творческой деятельности. Знания, полученные при освоении учебного предмета «Компьютерная графика и дизайн», могут стать фундаментом для дальнейшего освоения компьютерных

программ в области видеомонтажа, трехмерного моделирования и анимации. Работа в графических программах позволяет учащимся создавать значимый для них продукт, исходя из интересов, потребностей и возможностей.

Цель программы: актуализация информационно – технических компетенций и развитие творческих способностей, обучающихся в области компьютерной графики и дизайна.

Задачи

Образовательные:

- дать знания о функционале графического редактора Krita;
- познакомить с видами компьютерной графики;
- и сформировать систему базовых знаний и навыков для работы с векторной и растровой графикой;

Развивающие:

- сформировать навыки работы в графическом редакторе Krita;
- обучить созданию собственных проектов с использованием современных информационных технологий и изучаемых программ;
- сформировать творческий подход к решению разнообразных задач.

Воспитательные:

- способствовать воспитанию эстетических качеств таких как, художественный вкус, чувство красоты, способность видеть и понимать прекрасное в окружающей жизни;
- воспитать правильную самооценку и умение ценить достижения других.

Адресат программы.

Программа «Графический дизайн» предназначена для детей в возрасте 11-15 лет.

Срок реализации программы

1 год – 72 часа;

2 год – 72 часа.

Режим занятий

Занятия проходят 1 раз в неделю по два академических часа с 10 минутным перерывом.

Формы занятий:

Программа предполагает сочетание групповых, индивидуальных, очных и дистанционных форм работы на занятиях.

1.2 Содержание программы

1 год обучения

Модуль «Введение в графический дизайн» (32 часа)

Цель: формирование базовых представлений о дизайне, его видах, формах, средствах создания его в графических редакторах.

Задачи

Образовательные:

- сформировать знания о дизайне, его видах, формах, средствах;
- научить законам статике и динамики, ритма, центра, уравновешенности и цветовой гармонии;

Развивающие:

- научить приёмам стилизации, трансформации, ритмической организации плоскости;
- развить чувство композиции, пропорций, ритма, цвета, формы;

Воспитательные:

- воспитать коммуникативные навыки на занятиях, конкурсах, мероприятиях, умение работать в команде;
- воспитать художественный вкус.

Содержание

Теория:

Инструктаж по ТБ поведения в компьютерном классе. Вводная беседа о дизайне и его видах. Назначение и возможности программы Krita. Основные инструменты, меню программы. Панели и палитры. Растровая и векторная графика. Дополнительные средства Krita. Работа с файлами: сохранение, оптимизация, печать. Беседа «Куда тратятся деньги?». Настройки программы. Цвет: выбор и управление. Слои в графическом редакторе. Выделение фрагментов изображения и работа с ними. Работа со слоями: эффекты и дополнительные инструменты. Коррекция цвета изображения и окрашивание. Текст в Krita.

Практика:

Интерактивная игра «копейка рубль бережет».

ПР «Определи иллюстрацию»

Задание стартового уровня: определить вид графического изображения 5 раз.

Задание базового уровня: определить вид графического изображения 7 раз.

Задание продвинутого уровня: определить вид графического изображения 10 раз.

ПР «Настройка горячих клавиш»

Задание стартового уровня: настроить 2 клавиши на графическом планшете.

Задание базового уровня: настроить 2-4 клавиши на графическом планшете и запомнить их клавиатурную комбинацию.

Задание продвинутого уровня: настроить 5 клавиш на графическом планшете и запомнить 5-10 клавиатурных комбинаций.

ПР «Создание многослойного изображения»

Задание стартового уровня: создать изображение, состоящее из 2 слоев (фон, объект).

Задание базового уровня: создать изображение, состоящее из 3-4 слоев (фон, объект, цвет).

Задание продвинутого уровня: создать сложное изображение, состоящее из 5-7 слоев (фон, объект, цвет, контур).

ПР «Выделение изображения по контуру»

Задание стартового уровня: выделить и вырезать объект на изображении простого контура.

Задание базового уровня: выделить и вырезать объект на изображении с мелкими деталями.

Задание продвинутого уровня: выделить и вырезать объект на изображении с мелкими деталями и проработать края.

ПР «Колоризация иллюстрации»

Задание стартового уровня: раскрасить простую иллюстрацию.

Задание базового уровня: раскрасить много детальную иллюстрацию.

Задание продвинутого уровня: раскрасить много детальную иллюстрацию и добавить к ней эффект.

Текст в Krita.

ПР «Создание текстового коллажа».

Задание стартового уровня: написать заданный текст и выбрать к нему шрифт

Задание базового уровня: написать свой текст выбрать к нему шрифт и добавить эффект.

Задание продвинутого уровня: написать свой текст, выбрать к нему шрифт и эффект и добавить фон и подходящую иллюстрацию.

Тематический контроль: создание творческого проекта в Krita. Иллюстрация на тему «Любимый герой».

Воспитательный компонент:

День знакомств; участие в конкурсе «Дорога глазами детей»; экологическая выставка «Улыбка природы»; беседа «День пожилого человека»; акция «Неделя в защиту животных»; викторина «С книгой мир добрей и ярче»; конкурс детского изобразительного творчества «Как прекрасна Земля и на ней человек»; беседа «День памяти жертв ДТП»; изготовление поздравительных открыток «Любимой, дорогой, единственной» (ко дню матери); беседа против дурных привычек «Твой выбор!»; конкурс рисунков «Мы в этом городе живем, и он растет, и мы растем»; подготовка к выставке новогодних букетов; участие в конкурсе

«Вместо ёлки – букет»; праздник «Новогодняя сказка»; акция «Покормите птиц зимой».

Работа с родителями: анкетирование на удовлетворенность образовательными услугами; индивидуальные консультации, беседа «Семья».

Учебно-тематический план

№ п/п	Тема занятия	Время		
		Общее количество	Теория	Практика
	Введение в графический дизайн	32	16	16
1	Инструктаж по ТБ поведения в компьютерном классе. Вводная беседа о дизайне и его видах.	2	2	
2	Назначение и возможности программы Krita.	2	1	1
3	Основные инструменты, меню программы.	2	1	1
4	Панели и палитры. Интерактивная игра «копейка рубль бережет».	2	1	1
5	Растровая и векторная графика. ПР «Определи иллюстрацию»	2	1	1
6	Дополнительные средства Krita.	2	1	1
7	Работа с файлами: сохранение, оптимизация, печать. Беседа «Куда тратятся деньги?»	2	1	1
8	Настройки программы. ПР «Настройка горячих клавиш»	2	1	1
9	Цвет: выбор и управление.	2	1	1
10	Слои в графическом редакторе.	2	1	1
11	Слои. ПР «Создание многослойного изображения».	2	1	1
12	Выделение фрагментов изображения и работа с ними. ПР «Выделение изображения по контуру»	2	1	1
13	Работа со слоями: эффекты и дополнительные инструменты.	2	1	1
14	Коррекция цвета изображения и окрашивание. ПР «Колоризация иллюстрации».	2	1	1
15	Текст в Krita. ПР «Создание текстового коллажа».	2	1	1
16	Создание творческого проекта в Krita. Иллюстрация на тему «Любимый герой».	2		2

Модуль «Дизайн для начинающих». (40 часов)

Цель: формирование компетенций в области создания различных типов медиапроектов.

Задачи:

Образовательные:

- научить законам симметрии, асимметрии;
- расширить базу знаний для ориентации обучающихся в мире современных профессий, познакомить на практике с деятельностью художника, дизайнера.

Развивающие:

- развить навыки применения средств графических программ в повседневной жизни, учебной деятельности, дальнейшем освоении профессий;
- способствовать развитию интереса к поисковой деятельности, возможности для проявления творческой инициативы, нестандартного подхода к решению творческих задач;
- сформировать навыки сознательного и рационального использования компьютера в своей повседневной и учебной жизни.

Воспитательные:

- формировать самодостаточную личность, стремящуюся к самореализации в современных условиях социума;

Содержание.

Теория:

Кисти в Krita. Рисование. Композиция. Виды композиций. Создание композиции. Эффекты. Редактирование фотографий. Техника ретуширования. Афиша. Плакат. Постер. Дизайн и макет открытки. Подбор фона, фото, шрифта, цветовое сочетание. Симметрия и асимметрия. Фирменный стиль. Логотип. Создание линейного арта. Векторная графика в Krita. Виды трансформации в графическом редакторе. Деформация и пластика.

Практика:

ПР «Рисунок разными кистями».

Задание стартового уровня: использовать в рисунке 2 вида кистей.

Задание базового уровня: использовать в рисунке 4 видов кистей.

Задание продвинутого уровня: использовать в рисунке 5 видов кистей.

Игра «Кто больше знает финансовых терминов?»

ПР «Создание композиции».

Задание стартового уровня: создание простой композиции с 3 объектами и балансом между ними.

Задание базового уровня: создание композиции с 3-4 объектами, балансом между ними и композиционным центром.

Задание продвинутого уровня: создание композиции с 4-5 объектами, балансом между ними, композиционным центром, и контрастом.

ПР «Афиша. Плакат. Постер».

Задание стартового уровня: создание простого проекта с использованием готовых фонов и пнг на заданную тему.

Задание базового уровня: создание собственного проекта с использованием текста, эллипсов, фона и пнг.

Задание продвинутого уровня: создание собственного проекта с использованием текста, эллипсов, фона и нарисованной иллюстрацией.

ПР «Поздравительная открытка».

Задание стартового уровня: создание простой открытки с использованием готовых фонов и пнг на заданную тему.

Задание базового уровня: создание открытки с использованием текста, эллипсов, фона и пнг.

Задание продвинутого уровня: создание собственной открытки с использованием текста, эллипсов, фона и нарисованной иллюстрацией.

ПР «Рисунок с симметрией».

Задание стартового уровня: нарисовать простой орнамент.

Задание базового уровня: нарисовать орнамент разными кистями.

Задание продвинутого уровня: нарисовать цельную композиционную иллюстрацию.

ПР «Создание собственного логотипа».

Задание стартового уровня: создание простого логотипа с текстом и эллипсом.

Задание базового уровня: создание логотипа с текстом, фоном и пнг.

Задание продвинутого уровня: создание фона с текстом, фоном, и собственной иллюстрацией.

Квест – игра Тема: «Можешь ли ты стать предпринимателем».

ПР «Лайн»

Задание стартового уровня: плавная обводка простого изображения.

Задание базового уровня: плавная обводка изображения и фона.

Задание продвинутого уровня: плавная обводка изображения с большим количеством деталей.

ПР «Создание векторного изображения»

Задание стартового уровня: создание простой однотонной эмблемы по картинке.

Задание базового уровня: создание простой иллюстрации по своему скетчу.

Задание продвинутого уровня: создание многослойной и цветной иллюстрации по своему скетчу.

Тематический контроль: создание творческого проекта в Krita. «Создание афиши, плаката, логотипа».

Промежуточная аттестация.

Воспитательный компонент:

Час вопросов и ответов о культуре питания «Красота и здоровье»;
Изготовление поздравительных открыток ко Дню Защитника Отечества, Дню

8 Марта; викторина «Час Земли – 2021»; конкурс рисунков «Весеннее настроение»; викторина «Космическое путешествие»; викторина «Загадки природы»; беседа «Экстремизму и терроризму – нет!»; субботник «Весенняя Неделя Добра»; беседа «Дни защиты от экологической опасности», трудовой десант «Чистый двор», интерактивная игра «Сортируй мусор правильно»; просмотр и обсуждение кинофрагмента «Чернобыльской аварии 35 лет»; беседа «Чернобыль! Это не должно повториться!»; час общения «Праздник Весны и Труда – 1 мая», конкурс рисунков «Там, где память, там слеза»; конкурс стихотворений о Великой отечественной войне; выставка «Мы наследники Победы», праздничное мероприятие «Ура! У нас каникулы».

Работа с родителями: индивидуальные консультации, беседа «Законы нравственности»

Учебно-тематический план

№ п/п	Тема занятия	Время		
		Общее количес тво	Теория	Практи ка
	Дизайн для начинающих	40	14	26
1	Кисти в Krita. Рисование. ПР «Рисунок разными кистями». Игра «Кто больше знает финансовых терминов?»	2	1	1
2	Композиция. Виды композиций.	2	1	1
3	ПР «Создание композиции».	2	1	1
4	Эффекты. Редактирование фотографий.	2	1	1
5	Техника ретуширования.	2	1	1
6	Афиша. Плакат. Постер.	2	1	1
7	ПР «Афиша. Плакат. Постер».	2	1	1
8	ПР «Поздравительная открытка». Дизайн и макет открытки. Подбор фона, фото, шрифта, цветовое сочетание.	2	1	1
9	Симметрия и асимметрия. ПР «Рисунок с симметрией».	2	1	1
10	Фирменный стиль. Логотип. Квест – игра Тема: «Можешь ли ты стать предпринимателем»	2	1	1
11	ПР «Создание собственного логотипа».	2		2
12	Создание линейного арта. ПР «Лайн»	2	1	1
13	Колоризация линейного арта.	2		2
14	Векторная графика в Krita.	2	1	1
15	ПР «Создание векторного изображения»	2		2
16	Виды трансформации в графическом редакторе.	2	1	1

17	Деформация и пластика.	2	1	1
18	Создание творческого проекта в Krita. «Создание афиши, плаката, логотипа».	2		2
19	Создание творческого проекта в Krita.	2		2
20	Промежуточная аттестация.	2		2

2 год обучения

Модуль «Современный дизайн» (32 часа)

Цель: формирование общих и профессиональных компетенций посредством приобретения знаний, умений и навыков в дизайне различных современных объектов визуальной коммуникации.

Задачи

Образовательные:

- дать представление о разнообразии техник обработки и создания изображений, спецэффектов;
- сформировать навыки подачи графических работ в авторском стиле;
- пробудить интерес к профессиям в компьютерной и художественной сферах.

Развивающие:

- отработка навыков работы с текстом и фотографиями (преобразование, подбор к изображению, спецэффекты, создание логотипа и т.д.);
- расширить навыки применения графического редактора для восстановления старых или испорченных фотографий;

Воспитательные:

- воспитать творческую личность, способную к эмоционально-образному отражению своих впечатлений и размышлений средствами компьютерной графики;
- развить художественный вкус, способность видеть и понимать прекрасное.

Содержание

Теория: Инструктаж по ТБ поведения в компьютерном классе. Знакомство с работами графических Дизайнеров. Искусство цвета. Свет и тень. Пиксель-арт. Авторская иллюстрация. Знакомство с пропорциями человека. Фотомонтаж: Создание фотографии. Текстура и фактура. Книжная иллюстрация. Устранение дефектов с фотографий. Авторская новогодняя открытка.

Практика:

Искусство цвета. Свет и тень.
ПР «Пиксель-арт».

Задание стартового уровня: создать изображение, состоящее из 2 слоев (фон, объект).

Задание базового уровня: создать изображение, состоящее из 3-4 слоев (фон, объект, цвет).

Задание продвинутого уровня: создать сложное изображение, состоящее из 5-7 слоев (фон, объект, цвет, контур).

ПР «Авторская иллюстрация».

Задание стартового уровня: создать изображение, состоящее из 2 слоев (фон, объект).

Задание базового уровня: создать изображение, состоящее из 3-4 слоев (фон, объект, цвет).

Задание продвинутого уровня: создать сложное изображение, состоящее из 5-7 слоев (фон, объект, цвет, контур).

Знакомство с пропорциями человека.

ПР «Фотомонтаж: Создание фотографии».

Задание стартового уровня: удалить на заднем плане человека, группу людей или другой объект;

Задание базового уровня: поменять лицо на фотографии;

Задание продвинутого уровня: поменять лицо на фотографии и заменить фон;

ПР «Текстура и фактура».

Задание стартового уровня: отрисовать объект с выбранной текстурой или материалом;

Задание базового уровня: отрисовать 2 объекта с разными текстурами или материалами;

Задание продвинутого уровня: отрисовать 3 объекта из разных текстур или материалов;

ПР «Книжная иллюстрация».

Задание стартового уровня: создать изображение, состоящее из 2 слоев (фон, объект).

Задание базового уровня: создать изображение, состоящее из 3-4 слоев (фон, объект, цвет).

Задание продвинутого уровня: создать сложное изображение, состоящее из 5-7 слоев (фон, объект, цвет, контур).

ПР «Устранение дефектов с фотографий».

Задание стартового уровня: устранить крупный дефект с помощью инструмента «Заплата» (PatchTool);

Задание базового уровня: устранить средние дефекты с помощью инструмента «Точечная восстанавливающая кисть» (SpotHealingBrushTool).

Задание продвинутого уровня: устранить мелкие дефекты с помощью инструмента «Точечная восстанавливающая кисть» (SpotHealingBrushTool) и Лупа (ZoomTool).

Тематический контроль: практическая работа «Авторская новогодняя открытка».

Задание стартового уровня: создать открытку с помощью готовых пнг изображений;

Задание базового уровня: нарисовать открытку используя референс;

Задание продвинутого уровня: нарисовать открытку по своему эскизу.

Воспитательный компонент:

Участие в городской воспитательной акции. Викторина «Дисциплина на дороге – путь к дорожной безопасности». Беседа «Терроризм – преступление против человечества». Беседа «Как выбрать профессию». Поздравительная открытка «Почта добра». Конкурс рисунков «Я и мой питомец». Конкурсная программа «Осеннее ассорти». Квест – игра «Тропа безопасности». Викторина «Интеллектуальный марафон». Круглый стол «Будущее в моих руках». Беседа «Полезный разговор о вредных привычках». Круглый стол «По страницам Черной книги». Беседа «Обычаи и традиции родного края». Беседа «О мужестве, доблести, славе». Игровая программа «Как – то раз, под Новый Год...».

Учебно-тематический план

№ п/п	Тема занятия	Время		
		Общее количество	Теория	Практика
	Современный дизайн	32	10	22
1	Инструктаж по ТБ поведения в компьютерном классе. Знакомство с работами графических Дизайнеров. Фриланс, как экономический рынок дизайнера.	2	1	1
2	Искусство цвета. Свет и тень.	2	1	1
3	ПР «Пиксель-арт».	2	1	1
4	ПР «Авторская иллюстрация».	2	1	1
5	ПР «Авторская иллюстрация».	2		2
6	Знакомство с пропорциями человека.	2	1	1
7	ПР «Фотомонтаж: Создание фотографии».	2	1	1
8	ПР «Фотомонтаж: Создание фотографии».	2		2
9	ПР «Текстура и фактура».	2	1	1
10	ПР «Текстура и фактура».	2		2
11	ПР «Книжная иллюстрация».	2	1	1
12	ПР «Книжная иллюстрация».	2		2
13	ПР «Устранение дефектов с фотографий».	2	1	1
14	ПР «Авторская новогодняя открытка».	2	1	1
15	ПР «Авторская новогодняя открытка».	2		2
16	ПР «Авторская новогодняя открытка».	2		2

Модуль «Дизайн в городской среде» (40 часов)

Цель: развитие творческого креативного мышления для проектного конструирования дизайнерского продукта.

Задачи:

Образовательные:

- сформировать навыки и умения по созданию и обработке графических объектов различного уровня сложности на компьютере;
- изучить различные творческие стили и приемы в DigitalArt.

Развивающие:

- выработать навыки применения средств графических программ в повседневной жизни, в учебной деятельности, дальнейшем освоении профессий;
- развить технологическое мышление.

Воспитательные:

- воспитать ответственное отношение к соблюдению этических и правовых норм информационной и графической деятельности;
- воспитать эмоциональную отзывчивость на явления художественной культуры.

Содержание.

Теория: Графический дизайн в среде. Понятие фирменного стиля. Высокий дизайн – высокий доход: самые богатые дизайнеры со всего мира. Создание орнамента. Иллюстрация в технике «дудлинг». Создание шрифтовой композиции. Понятие журнальной обложки. Верстка журнальной обложки. Графическое оформление упаковки товаров. Создание авторских иллюстраций – стикеров. Социальный экологический плакат. Покадровая анимация. Промежуточная аттестация.

Практика:

Создание орнамента.

ПР «Иллюстрация в технике «дудлинг».

Задание стартового уровня: геометрическую фигуру заполнить различными мотивами (штриховки, листики, цветочки и т.д.);

Задание базового уровня: заполнить фигуру сложной формы различными мотивами и цветом;

Задание продвинутого уровня: отрисовка собственной иллюстрации в технике дудлинг.

ПР «Создание шрифтовой композиции».

Задание стартового уровня: создание шрифтовой композиции слово – образ, используя силуэт изображаемого предмета или животного.

Задание базового уровня: создание шрифтовой композиции слово – образ, используя первую заглавную букву, вписывая в нее тот предмет или животное, чье название начинается на эту заглавную букву.

Задание продвинутого уровня: создание шрифтовой композиции слово-образ — облечение слова в зримую форму в цвете.

ПР «Верстка журнальной обложки».

Задание стартового уровня: создать обложку журнала с помощью шаблона и готового фото.

Задание базового уровня: создать обложку журнала с помощью шаблона и самостоятельно отретушированного фото.

Задание продвинутого уровня: создать обложку журнала самостоятельно подобрав текст, шрифт, отретушировав фото.

ПР «Создание авторских иллюстраций –стикеров».

Задание стартового уровня: создание стикера с простой формой и тестом.

Задание базового уровня: создание стикера нетрадиционные формы и текстом.

Задание продвинутого уровня: создание сложного тематического стикера с авторской фразой.

ПР «Социальный экологический плакат».

Задание стартового уровня: изобразить животных, которые в красной книге или уже уничтожили.

Задание базового уровня: изобразить экологические проблемы, например, пожары, загрязнение воздуха, рек и т.п.

Задание продвинутого уровня: изобразить завуалированные экологические проблемы, например, противопоставить живой мир и умирающий от загрязнения: живой цветок и дымящиеся заводы.

Тематический контроль: практическая работа «Покадровая анимация».

Задание стартового уровня: создать короткую примитивную анимацию с одним героем и неподвижным фоном.

Задание базового уровня: создать короткую анимацию с одним героем и подвижным фоном.

Задание продвинутого уровня: создать короткую анимацию с несколькими героями и подвижным фоном.

Промежуточная аттестация.

Воспитательный компонент:

Викторина «Умники и умницы». Круглый стол «Это многоликий мир». Просмотр презентации «900 дней, которые потрясли мир». Беседа «Труд и творчество как главный смысл жизни». Участие в акции «Поможем птицам зимой». Викторина «Есть такая профессия – Родину защищать». Викторина «Профессии женские и не очень». Беседа «Жить долго и счастливо». Круглый стол «Планета заболела». Викторина «Загадки Земли». Беседа «Профилактика вредных привычек. Что и как мы едим». Викторина «Он сказал: «Поехали!»». Круглый стол «Я – гражданин России!». Викторина «Памятные места Липецкого края». Работа с родителями. Круглый стол «Авторитет и ребенок». Беседа «Жизненные цели и приоритеты».

Учебно-тематический план

№ п/п	Тема занятия	Время		
		Общее количес тво	Теория	Практи ка
	Дизайн в городской среде	40	14	26
1	Графический дизайн в среде.	2	1	1
2	Понятие фирменного стиля. Высокий дизайн – высокий доход: самые богатые дизайнеры со всего мира.	2	1	1
3	Создание орнамента.	2	1	1
4	ПР «Иллюстрация в технике «дудлинг».	2	1	1
5	ПР «Иллюстрация в технике «дудлинг».	2		2
6	ПР «Иллюстрация в технике «дудлинг».	2		2
7	ПР «Создание шрифтовой композиции».	2	1	1
8	Понятие журнальной обложки ПР «Верстка журнальной обложки»	2	1	1
9	ПР «Верстка журнальной обложки»	2		2
10	Графическое оформление упаковки товаров.	2	1	1
11	ПР «Создание авторских иллюстраций – стикеров»	2	1	1
12	ПР «Создание авторских иллюстраций – стикеров»	2		2
13	ПР «Социальный экологический плакат»	2	1	1
14	ПР «Социальный экологический плакат»	2		2
15	ПР «Социальный экологический плакат»	2		2
16	Покадровая анимация	2	1	1
17	ПР «Покадровая анимация».	2		2
18	ПР «Покадровая анимация».	2		2
19	ПР «Покадровая анимация».	2		2
20	Промежуточная аттестация.	2	1	1

1.3 Планируемые результаты

1 год обучения

Модуль «Введение в графический дизайн»

Обучающиеся будут знать:

- основные виды компьютерной графики;
- возможности графического редактора Krita;
- сущность и особенности растрового и векторного способов представления графической информации;

- основы создания и обработки графической информации в Krita, элементы пользовательского интерфейса: назначение инструментов, панелей и палитр, правила выбора инструмента или команды меню программ в графическом редакторе;

Обучающиеся будут уметь:

- определять наиболее предпочтительный способ представления графической информации для решения конкретной задачи;
- создавать графические документы, задавать их параметры, сохранять документы в различных форматах;
- применять возможности программы Krita для выполнения творческих заданий.

Модуль «Дизайн для начинающих»

Обучающиеся будут знать:

- законы и приемы композиции. Методы выявления центра композиции.
- основные закономерности и правила композиции, и умение применять их в практической работе;
- основные понятия компьютерной графики: разрешение экрана, принтер, изображения; цвет в компьютерной графике и цветовые модели и другие;
- основные элементы фирменного стиля.

Обучающиеся будут уметь:

- создавать художественный образ на основе решения технических и творческих задач;
- создавать собственные изображения, используя инструменты рисования;
- применять в изображении различные эффекты;
- использовать возможности цветокоррекции применительно к растровым изображениям;

2 год обучения

Модуль «Современный дизайн»

Обучающиеся будут знать:

- работы самых известных дизайнеров;
- виды и особенности использования инструментов ретуширования фотографий
- разнообразные техники обработки и создания изображений, спецэффектов;

Обучающиеся будут уметь:

- применять различные возможности графического редактора для восстановления старых или испорченных фотографий;
- оперировать с многослойными изображениями, создавать, редактировать и трансформировать слои;
- создавать сложные изображения с применением основных инструментов редактора: кисть, карандаш, распылитель, ластик, заливка, градиент, текст;

Модуль «Дизайн в городской среде»

Обучающиеся будут знать:

- особенности работы с текстовыми слоями и использование текстовых надписей в графическом документе;
- теорию и приемы покадровой анимации;
- отличительные черты и правила создания фирменного стиля;

Обучающиеся будут уметь:

- определять наиболее предпочтительный способ представления графической информации для решения конкретной задачи;
- создавать орнамент и иллюстрацию в стиле «дудлинг»;
- создавать журнальную обложку и делать верстку;
- создавать примитивную анимацию.

Ожидаемые результаты реализации программы

Личностные результаты:

- развитие внутренней свободы, способности к объективной самооценке и самореализации поведения, чувства собственного достоинства, самоуважения;
- освоение основных этических норм и понятий как условий для правильного восприятия, анализа и оценки событий окружающей жизни;
- проявление способности художественной деятельности;
- формирование активной жизненной позиции;
- проявление доброжелательного отношения к окружающим, чувство взаимной поддержки.

Метапредметные результаты:

- овладеть навыками работы с различными графическими редакторами;
- развить творческие и коммуникативные способности;
- развить критическое мышление, умения интерпретировать, анализировать и оценивать поставленную художественную задачу;
- овладеть различными формами самовыражения при помощи графического редактора.

Предметные результаты:

- знать специфику и структуру работы в графическом редакторе;
- овладеть навыками работы с текстом, слоями, кистями, эффектами;
- создавать иллюстрации в различных стилях;
- уметь создавать логотипы, плакаты, афиши и т.д.

2.1 Учебный план

Модуль	Количество часов					Промежуточная аттестация
	1г.	2г.	3г.	4г.	5г.	
Введение в графический дизайн.	32	-	-	-	-	Педагогическое наблюдение, анкетирование, беседа, опрос, практическая работа.
Дизайн для начинающих.	40	-	-	-	-	Педагогическое наблюдение, беседа, опрос, практическая работа.
Современный дизайн	-	32	-	-	-	Педагогическое наблюдение, анкетирование, беседа, опрос, практическая работа.
Дизайн в городской среде	-	40	-	-	-	Педагогическое наблюдение, беседа, опрос, тестирование.

2.2. Календарный учебный график

Этапы образовательного процесса	2 года обучения
Аудиторный	01 сентября - 31 мая
Входной контроль	Последняя неделя сентября
Промежуточная аттестация	Последняя неделя мая
Внеаудиторный	Июнь-август (Массовые мероприятия, экскурсии.)

2.3 Рабочие программы

Модуль «Введение в графический дизайн»
(теория 16 ч., практика 16 ч.)

Цель: формирование базовых представлений о дизайне, его видах, формах, средствах создания его в графических редакторах.

Задачи

Образовательные:

- сформировать знания о дизайне, его видах, формах, средствах;
- научить законам статики и динамики, ритма, центра, уравновешенности и цветовой гармонии;

Развивающие:

- научить приёмам стилизации, трансформации, ритмической организации плоскости;
- развить чувство композиции, пропорций, ритма, цвета, формы;

Воспитательные:

- воспитать коммуникативные навыки на занятиях, конкурсах, мероприятиях, умение работать в команде;
- воспитать художественный вкус.

Обучающиеся будут знать:

- основные виды компьютерной графики;
- возможности графического редактора Krita;
- сущность и особенности растрового и векторного способов представления графической информации;
- основы создания и обработки графической информации в Krita, элементы пользовательского интерфейса: назначение инструментов, панелей и палитр, правила выбора инструмента или команды меню программ в графическом редакторе;

Обучающиеся будут уметь:

- определять наиболее предпочтительный способ представления графической информации для решения конкретной задачи;
- создавать графические документы, задавать их параметры, сохранять документы в различных форматах;
- применять возможности программы Krita для выполнения творческих заданий.

Содержание

Теория:

Инструктаж по ТБ поведения в компьютерном классе. Вводная беседа о дизайне и его видах. Назначение и возможности программы Krita. Основные инструменты, меню программы. Панели и палитры. Растровая и векторная графика. Дополнительные средства Krita. Работа с файлами: сохранение, оптимизация, печать. Беседа «Куда тратятся деньги?». Настройки программы. Цвет: выбор и управление. Слои в графическом редакторе. Выделение фрагментов изображения и работа с ними. Работа со слоями:

эффекты и дополнительные инструменты. Коррекция цвета изображения и окрашивание. Текст в Krita.

Практика:

Интерактивная игра «копейка рубль бережет».

ПР «Определи иллюстрацию»

Задание стартового уровня: определить вид графического изображения 5 раз.

Задание базового уровня: определить вид графического изображения 7 раз.

Задание продвинутого уровня: определить вид графического изображения 10 раз.

ПР «Настройка горячих клавиш»

Задание стартового уровня: настроить 2 клавиши на графическом планшете.

Задание базового уровня: настроить 2-4 клавиши на графическом планшете и запомнить их клавиатурную комбинацию.

Задание продвинутого уровня: настроить 5 клавиш на графическом планшете и запомнить 5-10 клавиатурных комбинаций.

ПР «Создание многослойного изображения»

Задание стартового уровня: создать изображение, состоящее из 2 слоев (фон, объект).

Задание базового уровня: создать изображение, состоящее из 3-4 слоев (фон, объект, цвет).

Задание продвинутого уровня: создать сложное изображение, состоящее из 5-7 слоев (фон, объект, цвет, контур).

ПР «Выделение изображения по контуру»

Задание стартового уровня: выделить и вырезать объект на изображении простого контура.

Задание базового уровня: выделить и вырезать объект на изображении с мелкими деталями.

Задание продвинутого уровня: выделить и вырезать объект на изображении с мелкими деталями и проработать края.

ПР «Колоризация иллюстрации»

Задание стартового уровня: раскрасить простую иллюстрацию.

Задание базового уровня: раскрасить много детальную иллюстрацию.

Задание продвинутого уровня: раскрасить много детальную иллюстрацию и добавить к ней эффект.

Текст в Krita.

ПР «Создание текстового коллажа».

Задание стартового уровня: написать заданный текст и выбрать к нему шрифт

Задание базового уровня: написать свой текст выбрать к нему шрифт и добавить эффект.

Задание продвинутого уровня: написать свой текст, выбрать к нему шрифт и эффект и добавить фон и подходящую иллюстрацию.

Тематический контроль: создание творческого проекта в Krita «Твой любимый герой»

Календарно-тематическое планирование.

№ п/п	Тема занятия	Дата проведения по плану	Дата проведения фактически
	Введение в графический дизайн		
1	Инструктаж по ТБ поведения в компьютерном классе. Вводная беседа о дизайне и его видах.	Сентябрь	
2	Назначение и возможности программы Krita.	Сентябрь	
3	Основные инструменты, меню программы.	Сентябрь	
4	Панели и палитры. Интерактивная игра «копейка рубль бережет».	Сентябрь	
5	Растровая и векторная графика. ПР «Определи иллюстрацию»	Октябрь	
6	Дополнительные средства Krita.	Октябрь	
7	Работа с файлами: сохранение, оптимизация, печать. Беседа «Куда тратятся деньги?»	Октябрь	
8	Настройки программы. ПР «Настройка горячих клавиш»	Октябрь	
9	Цвет: выбор и управление.	Ноябрь	
10	Слои в графическом редакторе.	Ноябрь	
11	Слои. ПР «Создание многослойного изображения».	Ноябрь	
12	Выделение фрагментов изображения и работа с ними. ПР «Выделение изображения по контуру»	Ноябрь	
13	Работа со слоями: эффекты и дополнительные инструменты.	Декабрь	
14	Коррекция цвета изображения и окрашивание. ПР «Колоризация иллюстрации».	Декабрь	
15	Текст в Krita. ПР «Создание текстового коллажа».	Декабрь	
16	Создание творческого проекта в Krita.	Декабрь	

Модуль «Дизайн для начинающих» (теория 14ч., практика 26ч.)

Цель: формирование компетенций в области создания различных типов медиа проектов.

Задачи:

Образовательные:

- научить законам симметрии, асимметрии;
- расширить базу знаний для ориентации обучающихся в мире современных профессий, познакомить на практике с деятельностью художника, дизайнера.

Развивающие:

- развить навыки применения средств графических программ в повседневной жизни, учебной деятельности, дальнейшем освоении профессий;
- способствовать развитию интереса к поисковой деятельности, возможности для проявления творческой инициативы, нестандартного подхода к решению творческих задач;
- сформировать навыки сознательного и рационального использования компьютера в своей повседневной и учебной жизни.

Воспитательные:

- формировать самодостаточную личность, стремящуюся к самореализации в современных условиях социума;

Обучающиеся будут знать:

- законы и приемы композиции. Методы выявления центра композиции.
- основные закономерности и правила композиции, и умение применять их в практической работе;
- основные понятия компьютерной графики: разрешение экрана, принтер, изображения; цвет в компьютерной графике и цветовые модели и другие;
- основные элементы фирменного стиля.

Обучающиеся будут уметь:

- создавать художественный образ на основе решения технических и творческих задач;
- создавать собственные изображения, используя инструменты рисования;
- применять в изображении различные эффекты;
- использовать возможности цветокоррекции применительно к растровыми изображениям;

Содержание

Теория:

Кисти в Krita. Рисование. Композиция. Виды композиций. Создание композиции. Эффекты. Редактирование фотографий. Техника ретуширования. Афиша. Плакат. Постер. Дизайн и макет открытки. Подбор фона, фото, шрифта, цветовое сочетание. Симметрия и асимметрия. Фирменный стиль. Логотип. Создание линейного арта. Векторная графика в Krita. Виды трансформации в графическом редакторе. Деформация и пластика.

Практика:

ПР «Рисунок разными кистями».

Задание стартового уровня: использовать в рисунке 2 вида кистей.

Задание базового уровня: использовать в рисунке 4 видов кистей.

Задание продвинутого уровня: использовать в рисунке 5 видов кистей.

Игра «Кто больше знает финансовых терминов?»

ПР «Создание композиции».

Задание стартового уровня: создание простой композиции с 3 объектами и балансом между ними.

Задание базового уровня: создание композиции с 3-4 объектами, балансом между ними и композиционным центром.

Задание продвинутого уровня: создание композиции с 4-5 объектами, балансом между ними, композиционным центром, и контрастом.

ПР «Афиша. Плакат. Постер».

Задание стартового уровня: создание простого проекта с использованием готовых фонов и пнг на заданную тему.

Задание базового уровня: создание собственного проекта с использованием текста, эллипсов, фона и пнг.

Задание продвинутого уровня: создание собственного проекта с использованием текста, эллипсов, фона и нарисованной иллюстрацией.

ПР «Поздравительная открытка».

Задание стартового уровня: создание простой открытки с использованием готовых фонов и пнг на заданную тему.

Задание базового уровня: создание открытки с использованием текста, эллипсов, фона и пнг.

Задание продвинутого уровня: создание собственной открытки с использованием текста, эллипсов, фона и нарисованной иллюстрацией.

ПР «Рисунок с симметрией».

Задание стартового уровня: нарисовать простой орнамент.

Задание базового уровня: нарисовать орнамент разными кистями.

Задание продвинутого уровня: нарисовать цельную композиционную иллюстрацию.

ПР «Создание собственного логотипа».

Задание стартового уровня: создание простого логотипа с текстом и эллипсом.

Задание базового уровня: создание логотипа с текстом, фоном и пнг.

Задание продвинутого уровня: создание фона с текстом, фоном, и собственной иллюстрацией.

Квест – игра Тема: «Можешь ли ты стать предпринимателем».

ПР «Лайн»

Задание стартового уровня: плавная обводка простого изображения.

Задание базового уровня: плавная обводка изображения и фона.

Задание продвинутого уровня: плавная обводка изображения с большим количеством деталей.

ПР «Создание векторного изображения»

Задание стартового уровня: создание простой однотонной эмблемы по картинке.

Задание базового уровня: создание простой иллюстрации по своему скетчу.

Задание продвинутого уровня: создание многослойной и цветной иллюстрации по своему скетчу.

Тематический контроль: создание творческого проекта в Krita. «Создание афиши, плаката, логотипа».

Промежуточная аттестация.

Календарно-тематическое планирование.

№ п/п	Тема занятия	Дата проведения по плану	Дата проведения фактически
	Дизайн для начинающих		
1	Кисти в Krita. Рисование. ПР «Рисунок разными кистями». Игра «Кто больше знает финансовых терминов?»	Январь	
2	Композиция. Виды композиций.	Январь	
3	ПР «Создание композиции».	Январь	
4	Эффекты. Редактирование фотографий.	Январь	
5	Техника ретуширования.	Февраль	
6	Афиша. Плакат. Постер.	Февраль	
7	ПР «Афиша. Плакат. Постер».	Февраль	
8	ПР «Поздравительная открытка». Дизайн и макет открытки. Подбор фона, фото, шрифта, цветовое сочетание.	Февраль	
9	Симметрия и асимметрия. ПР «Рисунок с симметрией».	Март	
10	Фирменный стиль. Логотип. Квест – игра Тема:	Март	

	«Можешь ли ты стать предпринимателем»		
11	ПР «Создание собственного логотипа».	Март	
12	Создание линейного арта. ПР «Лайн»	Март	
13	Колоризация линейного арта.	Апрель	
14	Векторная графика в Krita.	Апрель	
15	ПР «Создание векторного изображения»	Апрель	
16	Виды трансформации в графическом редакторе.	Апрель	
17	Деформация и пластика.	Май	
18	Создание творческого проекта в Krita.	Май	
19	Создание творческого проекта в Krita.	Май	
20	Промежуточная аттестация.	Май	

2 год обучения

Модуль «Современный дизайн»

(теория 10ч., практика 22ч.)

Цель: формирование общих и профессиональных компетенций посредством приобретения знаний, умений и навыков в дизайне различных современных объектов визуальной коммуникации.

Задачи

Образовательные:

- дать представление о разнообразии техник обработки и создания изображений, спецэффектов;
- сформировать навыки подачи графических работ в авторском стиле;
- пробудить интерес к профессиям в компьютерной и художественной сферах.

Развивающие:

- рассмотреть возможности работы с текстом и фотографиями (преобразование, подбор к изображению, спецэффекты, создание логотипа и т.д.);
- рассмотреть возможности анимирования изображений с целью подготовки к курсу компьютерной анимации.

Воспитательные:

- воспитать творческую личность, способную к эмоционально-образному отражению своих впечатлений и размышлений средствами компьютерной графики;
- развить художественный вкус, способность видеть и понимать прекрасное.

Обучающиеся будут знать:

- работы самых известных дизайнеров;
- виды и особенности использования инструментов ретуширования фотографий

– разнообразные техники обработки и создания изображений, спецэффектов;

Обучающиеся будут уметь:

- применять различные возможности графического редактора для восстановления старых или испорченных фотографий;
- оперировать с многослойными изображениями, создавать, редактировать и трансформировать слои;
- создавать сложные изображения с применением основных инструментов редактора: кисть, карандаш, распылитель, ластик, заливка, градиент, текст;

Содержание

Теория: Инструктаж по ТБ поведения в компьютерном классе. Знакомство с работами графических Дизайнеров. Искусство цвета. Свет и тень. Пиксель-арт. Авторская иллюстрация. Знакомство с пропорциями человека. Фотомонтаж: Создание фотографии. Текстура и фактура. Книжная иллюстрация. Устранение дефектов с фотографий.

Практика:

Искусство цвета. Свет и тень.

ПР «Пиксель-арт».

Задание стартового уровня: создать изображение, состоящее из 2 слоев (фон, объект).

Задание базового уровня: создать изображение, состоящее из 3-4 слоев (фон, объект, цвет).

Задание продвинутого уровня: создать сложное изображение, состоящее из 5-7 слоев (фон, объект, цвет, контур).

ПР «Авторская иллюстрация».

Задание стартового уровня: создать изображение, состоящее из 2 слоев (фон, объект).

Задание базового уровня: создать изображение, состоящее из 3-4 слоев (фон, объект, цвет).

Задание продвинутого уровня: создать сложное изображение, состоящее из 5-7 слоев (фон, объект, цвет, контур).

Знакомство с пропорциями человека.

ПР «Фотомонтаж: Создание фотографии».

Задание стартового уровня: удалить на заднем плане человека, группу людей или другой объект;

Задание базового уровня: поменять лицо на фотографии;

Задание продвинутого уровня: поменять лицо на фотографии и заменить фон;

ПР «Текстура и фактура».

Задание стартового уровня: отрисовать объект с выбранной текстурой или материалом;

Задание базового уровня: отрисовать 2 объекта с разными текстурами или материалами;

Задание продвинутого уровня: отрисовать 3 объекта из разных текстур или материалов;

ПР «Книжная иллюстрация».

Задание стартового уровня: создать изображение, состоящее из 2 слоев (фон, объект).

Задание базового уровня: создать изображение, состоящее из 3-4 слоев (фон, объект, цвет).

Задание продвинутого уровня: создать сложное изображение, состоящее из 5-7 слоев (фон, объект, цвет, контур).

ПР «Устранение дефектов с фотографий».

Задание стартового уровня: устранить крупный дефект с помощью инструмента «Заплата» (PatchTool);

Задание базового уровня: устранить средние дефекты с помощью инструмента «Точечная восстанавливающая кисть» (SpotHealingBrushTool).

Задание продвинутого уровня: устранить мелкие дефекты с помощью инструмента «Точечная восстанавливающая кисть» (SpotHealingBrushTool) и Лупа (ZoomTool).

Тематический контроль: практическая работа «Авторская новогодняя открытка».

Задание стартового уровня: создать открытку с помощью готовых пнг изображений;

Задание базового уровня: нарисовать открытку используя референс;

Задание продвинутого уровня: нарисовать открытку по своему эскизу.

Календарно-тематическое планирование.

№ п/п	Тема занятия	Дата проведения по плану	Дата проведения фактически
	Современный дизайн		
1	Инструктаж по ТБ поведения в компьютерном классе. Знакомство с работами графических Дизайнеров. Фриланс, как экономический рынок дизайнера.	Сентябрь	
2	Искусство цвета. Свет и тень.	Сентябрь	
3	ПР «Пиксель-арт».	Сентябрь	
4	ПР «Авторская иллюстрация».	Сентябрь	
5	ПР «Авторская иллюстрация».	Октябрь	
6	Знакомство с пропорциями человека.	Октябрь	
7	ПР «Фотомонтаж: Создание фотографии».	Октябрь	

8	ПР «Фотомонтаж: Создание фотографии».	Октябрь	
9	ПР «Текстура и фактура».	Ноябрь	
10	ПР «Текстура и фактура».	Ноябрь	
11	ПР «Книжная иллюстрация».	Ноябрь	
12	ПР «Книжная иллюстрация».	Ноябрь	
13	ПР «Устранение дефектов с фотографий».	Декабрь	
14	ПР «Авторская новогодняя открытка».	Декабрь	
15	ПР «Авторская новогодняя открытка».	Декабрь	
16	ПР «Авторская новогодняя открытка».	Декабрь	

Модуль «Дизайн в городской среде»

(теория 14ч., практика 26ч.)

Цель: развитие творческого креативного мышления для проектного конструирования дизайнерского продукта.

Задачи:

Образовательные:

- сформировать навыки и умения по созданию и обработке графических объектов различного уровня сложности на компьютере;
- изучить различные творческие стили и приемы в DigitalArt.

Развивающие:

- выработать навыки применения средств графических программ в повседневной жизни, в учебной деятельности, дальнейшем освоении профессий;
- развить технологическое мышление.

Воспитательные:

- воспитать ответственное отношение к соблюдению этических и правовых норм информационной и графической деятельности;
- воспитать эмоциональную отзывчивость на явления художественной культуры.

Обучающиеся будут знать:

- Особенности работы с текстовыми слоями и использование текстовых надписей в графическом документе;
- теорию и приемы покадровой анимации;
- отличительные черты и правила создания фирменного стиля;

Обучающиеся будут уметь:

- определять наиболее предпочтительный способ представления графической информации для решения конкретной задачи;
- создавать орнамент и иллюстрацию в стиле «дудлинг»;
- создавать журнальную обложку и делать верстку;
- создавать примитивную анимацию.

Содержание

Теория: Графический дизайн в среде. Понятие фирменного стиля. Высокий дизайн – высокий доход: самые богатые дизайнеры со всего мира. Создание орнамента. Иллюстрация в технике «дудлинг». Создание шрифтовой композиции. Понятие журнальной обложки. Верстка журнальной обложки. Графическое оформление упаковки товаров. Создание авторских иллюстраций – стикеров. Социальный экологический плакат. Покадровая анимация.

Практика:

Создание орнамента.

ПР «Иллюстрация в технике «дудлинг».

Задание стартового уровня: геометрическую фигуру заполнить различными мотивами (штриховки, листики, цветочки и т.д.);

Задание базового уровня: заполнить фигуру сложной формы различными мотивами и цветом;

Задание продвинутого уровня: отрисовка собственной иллюстрации в технике дудлинг.

ПР «Создание шрифтовой композиции».

Задание стартового уровня: создание шрифтовой композиции слово – образ, используя силуэт изображаемого предмета или животного.

Задание базового уровня: создание шрифтовой композиции слово – образ, используя первую заглавную букву, вписывая в нее тот предмет или животное, чье название начинается на эту заглавную букву.

Задание продвинутого уровня: создание шрифтовой композиции слово-образ — облечение слова в зримую форму в цвете.

ПР «Верстка журнальной обложки».

Задание стартового уровня: создать обложку журнала с помощью шаблона и готового фото.

Задание базового уровня: создать обложку журнала с помощью шаблона и самостоятельно отреетушированного фото.

Задание продвинутого уровня: создать обложку журнала самостоятельно подобрав текст, шрифт, отреетушировав фото.

ПР «Создание авторских иллюстраций – стикеров».

Задание стартового уровня: создание стикера с простой формой и тестом.

Задание базового уровня: создание стикера нетрадиционные формы и текстом.

Задание продвинутого уровня: создание сложного тематического стикера с авторской фразой.

ПР «Социальный экологический плакат».

Задание стартового уровня: изобразить животных, которые в красной книге или уже уничтожили.

Задание базового уровня: изобразить экологические проблемы, например, пожары, загрязнение воздуха, рек и т.п.

Задание продвинутого уровня: изобразить завуалированные экологические проблемы, например, противопоставить живой мир и умирающий от загрязнения: живой цветок и дымящиеся заводы.

Тематический контроль: практическая работа «Покадровая анимация».

Задание стартового уровня: создать короткую примитивную анимацию с одним героем и неподвижным фоном

Задание базового уровня: создать короткую анимацию с одним героем и подвижным фоном

Задание продвинутого уровня: создать короткую анимацию с несколькими героями и подвижным фоном.

Промежуточная аттестация

Календарно-тематическое планирование.

№ п/п	Тема занятия	Дата проведения по плану	Дата проведения фактически
	Дизайн в городской среде		
1	Графический дизайн в среде.	Январь	
2	Понятие фирменного стиля. Высокий дизайн – высокий доход: самые богатые дизайнеры со всего мира.	Январь	
3	Создание орнамента.	Январь	
4	ПР «Иллюстрация в технике «дудлинг».	Январь	
5	ПР «Иллюстрация в технике «дудлинг».	Февраль	
6	ПР «Иллюстрация в технике «дудлинг».	Февраль	
7	ПР «Создание шрифтовой композиции».	Февраль	
8	Понятие журнальной обложки ПР «Верстка журнальной обложки»	Февраль	
9	ПР «Верстка журнальной обложки»	Март	
10	Графическое оформление упаковки товаров.	Март	
11	ПР «Создание авторских иллюстраций – стикеров»	Март	
12	ПР «Создание авторских иллюстраций – стикеров»	Март	
13	ПР «Социальный экологический плакат»	Апрель	
14	ПР «Социальный экологический плакат»	Апрель	
15	ПР «Социальный экологический плакат»	Апрель	
16	Покадровая анимация	Апрель	
17	ПР «Покадровая анимация».	Май	
18	ПР «Покадровая анимация».	Май	
19	ПР «Покадровая анимация».	Май	

20	Промежуточная аттестация.	Май	
----	---------------------------	-----	--

2.4 Оценочные материалы.

Тематический контроль

Оценка специальных умений и навыков.

Вид оценочной системы – уровневый.

Уровни: высокий, средний, низкий.

Высокий уровень освоения программы характеризуется: в полном объеме владеет теоретическим, практическим материалом; на высоком уровне владеет основами создания графического цифрового продукта, самостоятельно создает творческий проект.

Средний уровень освоения программы характеризуется: владеет базовым теоретическим, практическим материалом; частично владеет основами создания графического цифрового продукта, создает творческий проект с помощью педагога.

Низкий уровень освоения программы характеризуется: владеет минимальным теоретическим, практическим материалом; владеет узкими знаниями создания графического цифрового продукта.

Оценка специальных умений и навыков 1 года обучения

модуль	Должны уметь на «высокий уровень»	Должны уметь на «средний уровень»	Должны уметь на «низкий уровень»
Модуль «Введение в графический дизайн»	Самостоятельно свободно ориентироваться в панели графического редактора. Знать в полном объеме разницу между растровой и векторной графикой, самостоятельно определять ее.	Самостоятельно ориентироваться в большинстве инструментов на панели графического редактора. Владеть частичными знаниями о векторной растровой графике.	Ориентироваться в основных инструментах редактора. Владеть минимальными знаниями о векторной растровой графике.
Модуль «Графический дизайн для начинающих»	Самостоятельно создавать иллюстрации используя слои, композицию, эффекты, кисти, шрифты, и т.д. Владение в	Создание простых иллюстраций используя слои и кисти. Владение частичными знаниями о технике	Создание иллюстраций с помощью педагога. Владение минимальными знаниями о технике

	полном объеме техникой ретуширования фотографий;	ретуширования.	ретуширования фотографий.
--	--	----------------	---------------------------

Оценка специальных умений и навыков 2 года обучения

модуль	Должны уметь на «высокий уровень»	Должны уметь на «средний уровень»	Должны уметь на «низкий уровень»
Модуль «Современный дизайн»	В полном объеме ознакомлен с понятием «освещения» как средством выявления объёма предмета и на практике с высокой точностью передает объём геометрических тел при помощи светотени. Быстро, грамотно, самостоятельно выполнять обработку фотографии используя большой набор инструментов. Знать и соблюдать алгоритм действий.	Владение частичными знаниями о понятии «освещение» как средство выявления объёма предмета и на практике создание простых переходов между тенью и светом. Выполнять обработку фотографии под периодическим контролем педагога, используя некоторые инструменты. Частично знать и соблюдать алгоритм действий.	Владение минимальными знаниями о понятии «освещение» как средство выявления объёма предмета и на практике создание простых переходов между тенью и светом. Под контролем педагога. Выполнять обработку фотографии под постоянным контролем педагога, используя минимальное количество инструментов.
Модуль «Дизайн в городской среде»	Самостоятельно создавать иллюстрации в стиле «дудлинг» используя слои, композицию, эффекты, кисти, шрифты, и т.д. Владение в полном объеме	Создание простых иллюстраций в стиле «дудлинг» используя слои и кисти. Владение частичными знаниями о технике создания журнальной	Создание иллюстраций в стиле «дудлинг» с помощью педагога. Владение минимальными знаниями о технике создания журнальной

	техникой создании журнальной обложки.	обложки.	обложки.
--	--	----------	----------

Тематический контроль
1 год обучения
Модуль «Введение в графический дизайн»

Итоговая работа «Создание творческого проекта в Krita. Иллюстрация на тему «Любимый герой».

Задание стартового уровня: самостоятельно создать простую иллюстрацию используя несколько кистей.

Задание базового уровня: самостоятельно создать иллюстрацию используя слои, кисти, шрифты.

Задание продвинутого уровня: самостоятельно создать иллюстрацию используя слои, композицию, эффекты, кисти, шрифты, и т.д.

Создать иллюстрацию, отвечающую всем основным требованиям: тематическое соответствие, цельность композиции, аккуратность исполнения, разнообразие цветов и фактур.

Модуль «Дизайн для начинающих»

Итоговая работа «Создание афиши, плаката, логотипа».

Задание стартового уровня: создание простого проекта с использованием готовых фонов и пнг на заданную тему.

Задание базового уровня: создание собственного проекта с использованием текста, эллипсов, фона и пнг.

Задание продвинутого уровня: создание собственного проекта с использованием текста, эллипсов, фона и нарисованной иллюстрацией.

2 год обучения

Модуль «Современный дизайн»

Итоговая работа «Создание авторской новогодней открытки».

Задание стартового уровня: самостоятельно создать простую иллюстрацию используя несколько кистей и пнг изображения.

Задание базового уровня: самостоятельно создать иллюстрацию используя слои, кисти, шрифты.

Задание продвинутого уровня: самостоятельно создать иллюстрацию используя слои, композицию, эффекты, кисти, шрифты, и т.д.

Создать иллюстрацию, отвечающую всем основным требованиям: тематическое соответствие, цельность композиции, аккуратность исполнения, разнообразие цветов и фактур.

Модуль «Дизайн в городской среде»

Итоговая работа «Создание покадровой анимации».

Задание стартового уровня: создать короткую примитивную анимацию с одним героем и неподвижным фоном

Задание базового уровня: создать короткую анимацию с одним героем и подвижным фоном

Задание продвинутого уровня: создать короткую анимацию с несколькими героями и подвижным фоном.

Промежуточная аттестация

1-й год обучения

Форма: тест «Что ты знаешь о дизайне».

Цель: проверка знаний, обучающихся о графическом дизайне.

Задание стартового уровня: правильно ответить на 8 вопросов задания.

Задание базового уровня: правильно ответить на 13 вопросов задания.

Задание продвинутого уровня: правильно ответить на все 16 вопросов задания.

Задание: выберите правильный ответ.

1. Может ли композиция состоять всего из одного объекта?

- Да
- Нет

2. Какие четыре понятия лежат в основе композиции?

- Перспектива, контур, цвет и расположение
- Направление, взаимодействие, наклон и размеры
- Баланс, композиционный центр, ритм и контраст

3. Чем можно уравновесить объект, вес которого 100 кг?

- Двумя объектами, вес которых 30 и 70 кг
- Тремя объектами, вес которых по 33 кг
- Четырьмя объектами, вес которых 10, 30 и 60 кг
- Все ответы верны

4. На листе белой бумаги изображены два объекта одинаковых размеров: тёмный и светлый. Какой из них привлечёт внимание первым?

- Тёмный
- Светлый

5. На белом листе изображены два круга: чёрный и красный. Какой притянет больше внимания?

- Красный
- Чёрный

6. На листе изображено два объекта: один в нижней его части, а другой в верхней. Какой из них воспринимается как более лёгкий?

- Тот, который расположен в верхней части листа
- Тот, который расположен в нижней части листа
- Зависит от размера

7. Какая форма оптически тяжелее: звезда или квадрат? Если высота и ширина у них одинаковая.

- Звезда
- Квадрат

8. Всегда ли композиционный центр находится в центре листа или экрана?

- Нет
- Да

9. Как называется один из старейших принципов композиции, которым пользовались художники и Средневековья, и Античности?

- Правило четвертей
- Правила двух частей
- Правило третей

10. Сколько точек образуется на листе, на которые зритель обратит внимание в первую очередь, согласно правилу третей?

- Три
- Четыре
- Шесть

11. Расположение элементов в дизайне с учетом расстояния между ними, а также повторения элементов — это ...

- композиция
- ритм
- перспектива

12. Что создает ритм на странице вебсайта?

- Фокус на главных объектах
- Правила подачи контента
- Выделение отдельных элементов

13. Что произойдёт, если нарушить ритмическое правило на странице?

- Разрушится вся композиция
- Зритель потеряет важную информацию
- Это привлечёт внимание зрителя

14. Контраст может быть только по цвету, или существуют другие виды контраста?

- Только по цвету
- Только по цвету и форме
- Контраст может быть по цвету, тону и форме

15. Могут ли сочетаться несколько видов контраста в одном макете?

- Да

- Нет
16. Можно ли в дизайне нарушать правила?
- Можно
 - Нельзя

2-й год обучения

Форма: тест «Компьютерная графика».

Цель: проверка знаний, обучающихся о графическом дизайне.

Задание стартового уровня: правильно ответить на 5 вопросов задания.

Задание базового уровня: правильно ответить на 7 вопросов задания.

Задание продвинутого уровня: правильно ответить на все 10 вопросов задания.

Задание: выберите правильный ответ.

1.Пиксель является-

- а. Основой растровой графики +
- б. Основой векторной графики
- в. Основой фрактальной графики
- г. Основой трёхмерной графики

2.При изменении размеров растрового изображения-

- а. качество остаётся неизменным
- б. качество ухудшается при увеличении и уменьшении +
- в. При уменьшении остаётся неизменным, а при увеличении ухудшается
- г. При уменьшении ухудшается, а при увеличении остаётся неизменным

3.Что можно отнести к устройствам ввода информации

- а. мышь клавиатуру экраны
- б. клавиатуру принтер колонки
- в. сканер клавиатура мышь +
- г. Колонки сканер клавиатура

4.Какие цвета входят в цветовую модель RGB

- а. чёрный синий красный
- б. жёлтый розовый голубой
- в. красный зелёный голубой +
- г. розовый голубой белый

5.При изменении размеров векторной графики его качество

- а. При уменьшении ухудшается, а при увеличении остаётся неизменным

б. При уменьшении остаётся неизменным, а при увеличении ухудшается.

в. качество ухудшается при увеличении и уменьшении

г. качество остаётся неизменным +

6. Чем больше разрешение, тем ... изображение

а. качественнее +

б. светлее

в. темнее

г. не меняется

7. Пикселизация эффект ступенек это один из недостатков

а. растровой графики +

б. векторной графики

в. фрактальной графики

г. масляной графики

8. Сетка из горизонтальных и вертикальных столбцов, которую на экране образуют пиксели, называется

а. видеопамять;

б. видеоадаптер;

в. растр; +

г. дисплейный процессор;

9. Способ хранения информации в файле, а также форму хранения определяет

а. пиксель

б. формат +

в. графика

г. гифка

10. Графическим объектом НЕ является

а. чертёж

б. текст письма +

в. рисунок

г. схема

2.5. Методические материалы

Диагностика уровня мотивации обучающегося

Вопросы для определения уровня мотивации, поступающего в секцию (кружок):

– Почему ты решил поступить в эту секцию (кружок)?

– Что именно тебя привлекает в этой секции (кружке)?

- Ты сам выбрал эту секцию (кружок) или тебе посоветовали здесь заниматься родители (друзья, одноклассники)?
- Что ты хочешь узнать, чему научиться в секции (кружке)?
- Как ты думаешь, то, чему ты здесь научишься, пригодится тебе в будущем? Если да, то как?
- Чем еще ты увлекаешься? В какие секции (кружки) ходишь?
- Кем ты хочешь стать?

Помимо предложенных вопросов, при работе с лицами юношеского возраста, целесообразно изучение мотивации достижения с помощью методики А. Мехрабиана

Диагностика мотивации достижения (А. Мехрабиан)

Шкалы: стремление к успеху, избегание неудачи

Назначение теста: Мотивация достижения, по мнению Г. Меррея, выражается в потребности преодолевать препятствия и добиваться высоких показателей в труде, самосовершенствоваться, соперничать с другими и опережать их, реализовывать свои таланты и тем самым повышать самоуважение. Данный тест предназначен для диагностики двух мотивов личности – стремления к успеху и избегания неудачи. Выясняется, какой из двух мотивов у человека доминирует. Тест имеет две формы – мужскую (а) и женскую (б).

Инструкция к тесту: Тест состоит из ряда утверждений, касающихся отдельных сторон характера, а также мнений и чувств по поводу некоторых жизненных ситуаций. Чтобы оценить степень вашего согласия или несогласия с каждым из утверждений, используйте следующую шкалу:

- +3 – полностью согласен;
- +2 – согласен;
- +1 – скорее согласен, чем не согласен;
- 0 – нейтрален;
- 1 – скорее не согласен, чем согласен;
- 2 – не согласен;
- 3 – полностью не согласен.

Прочтите утверждения теста и оцените степень своего согласия или несогласия. При этом на бланке для ответов против номера утверждения поставьте цифру, которая соответствует степени вашего согласия. Дайте тот ответ, который первым придет вам в голову. Не тратьте время на обдумывание.

Тест

Тест – форма А (для мальчиков)

1. Я больше думаю о получении хорошей оценки, чем опасаясь получения плохой.
2. Если бы я должен был выполнить сложное, незнакомое мне задание, то предпочел бы сделать его вместе с кем-нибудь, чем трудиться в одиночку.
3. Я чаще берусь за трудные задачи, даже если не уверен, что смогу их решить, чем за легкие, которые знаю, что решу.
4. Меня больше привлекает дело, которое не требует напряжения и в успехе которого я уверен, чем трудное дело, в котором возможны неожиданности.
5. Если бы у меня что-то не выходило, я скорее приложил бы все силы, чтобы с этим справиться, чем перешел бы к тому, что у меня может хорошо получиться.
6. Я предпочел бы работу, в которой мои функции хорошо определены и зарплата выше средней, работе со средней зарплатой, в которой я должен сам определить свою роль.
7. Я трачу больше времени на чтение специальной литературы, чем художественной.
8. Я предпочел бы важное и трудное дело, хотя вероятность неудачи в нем равна 50%, делу достаточно важному, но не трудному.
9. Я скорее выучу развлекательные игры, известные большинству людей, чем редкие игры, которые требуют мастерства и известны немногим.
10. Для меня очень важно делать свою работу как можно лучше, даже если из-за этого у меня возникают трения с товарищами.
11. Если бы я собирался играть в карты, то скорее сыграл бы в развлекательную игру, чем в трудную, требующую размышлений.
12. Я предпочитаю соревнования, где я сильнее других, тем, где все участники примерно равны по силам.
13. В свободное от работы время я овладеваю какой-нибудь игрой скорее для развития умений, чем для отдыха и развлечений.
14. Я скорее предпочту сделать какое-то дело так, как считаю нужным, пусть даже с 50%-ным риском ошибиться, чем делать его так, как мне советуют другие.
15. Если бы мне пришлось выбирать, то я скорее выбрал бы работу, в которой начальная зарплата будет 500 рублей и может 26 остаться на таком уровне неопределенное время, чем работу, в которой начальная зарплата равна 300 рублей и есть гарантия, что не позднее, чем через полгода я буду получать 2000 рублей.
16. Я скорее стал бы играть в команде, чем соревноваться один с секундомером в руках.
17. Я предпочитаю работать, не щадя сил, пока полностью не удовлетворюсь полученным результатом, чем закончить дело побыстрее и с меньшим напряжением.

18. На экзамене я предпочел бы конкретные вопросы по пройденному материалу вопросам, требующим высказывания своего мнения.

19. Я скорее выбрал бы дело, в котором имеется некоторая вероятность неудачи, но есть и возможность достичь большего, чем такое, в котором мое положение не ухудшится, но и существенно не улучшится.

20. После успешного ответа на экзамене я скорее с облегчением вздохну «пронесло», чем порадуюсь хорошей оценке.

21. Если бы я мог вернуться к одному из незавершенных дел, то я скорее вернулся бы к трудному, чем к легкому.

22. При выполнении контрольного задания я больше беспокоюсь о том, как бы не допустить какую-нибудь ошибку, чем думаю о том, как правильно ее решить.

23. Если у меня что-то не выходит, я лучше обращусь к кому-нибудь за помощью, чем стану сам продолжать искать выход.

24. После неудачи я скорее становлюсь еще более собранным и энергичным, чем теряю всякое желание продолжать дело.

25. Если есть сомнения в успехе какого-либо начинания, то я скорее не стану рисковать, чем все-таки приму в нем активное участие.

26. Когда я берусь за трудное дело, то скорее опасаюсь, что не справлюсь с ним, чем надеюсь, что оно получится.

27. Я работаю эффективнее под чьим-то руководством, чем когда несу за свою работу личную ответственность.

28. Мне больше нравится выполнять сложное незнакомое задание, чем знакомое задание, в успехе которого я уверен.

29. Я работаю продуктивнее, когда мне конкретно указывают, что и как выполнять, чем когда передо мной ставят задачу лишь в общих чертах.

30. Если бы я успешно решил какую-то задачу, то с большим удовольствием взялся бы еще раз решать аналогичную задачу, чем перешел бы к задаче другого типа.

31. Когда нужно соревноваться, у меня скорее возникает интерес и азарт, чем тревога и беспокойство.

32. Пожалуй, я больше мечтаю о своих планах на будущее, чем пытаюсь их реально осуществить.

Тест – форма Б (для девочек)

1. Я больше думаю о получении хорошей оценки, чем опасаюсь получения плохой.

2. Я чаще берусь за трудные задачи, даже если не уверена, что смогу их решить, чем за легкие, которые знаю, что решу.

3. Меня больше привлекает дело, которое не требует напряжения и в успехе которого я уверена, чем трудное дело, в котором возможны неожиданности.

4. Если бы у меня что-то не выходило, я скорее приложила бы все силы, чтобы с этим справиться, чем перешла бы к тому, что у меня может хорошо получиться.

5. Я предпочла бы работу, в которой мои функции хорошо определены и зарплата выше средней, работе со средней зарплатой, в которой я должна сама определять свою роль.

6. Более сильные переживания у меня вызывает скорее страх неудачи, чем надежда на успех.

7. Научно-популярную литературу я предпочитаю литературе развлекательного жанра.

8. Я предпочла бы важное и трудное дело, хотя вероятность неудачи в нем равна 50%, делу достаточно важному, но не трудному.

9. Я скорее выучу развлекательные игры, известные большинству людей, чем редкие игры, которые требуют мастерства и известны немногим.

10. Для меня очень важно делать свою работу как можно лучше, даже если из-за этого у меня возникают трения с товарищами.

11. После успешного ответа на экзамене я скорее с облегчением вздохну «пронесло», чем порадуюсь хорошей оценке.

12. Если бы я собиралась играть в карты, то скорее сыграла бы в развлекательную игру, чем в трудную, требующую размышлений.

13. Я предпочитаю соревнования, где я сильнее других, тем, где все участники примерно равны по силам.

14. После неудачи я скорее становлюсь более собранной и энергичной, чем теряю всякое желание продолжать дело.

15. Неудачи отравляют мою жизнь больше, чем приносят радость успехи.

16. В новых неизвестных ситуациях у меня скорее возникает волнение и беспокойство, чем интерес и любопытство.

17. Я скорее попытаюсь приготовить новое интересное блюдо, хотя оно может плохо получиться, чем стану готовить привычное блюдо, которое обычно хорошо выходило.

18. Я скорее займусь чем-то приятным и необременительным, чем стану выполнять что-то, как мне кажется, стоящее, но не очень увлекательное.

19. Я скорее затратю все свое время на осуществление одного дела, чем постараюсь выполнить за это же время два-три дела.

20. Если я заболела и вынуждена остаться дома, то я использую время скорее для того, чтобы расслабиться и отдохнуть, чем почитать и поработать.

21. Если бы я жила с несколькими девушками в одной комнате, и мы бы решили устроить вечеринку, я предпочла бы сама организовать ее, чем предоставить сделать это кому-то другому.

22. Если у меня что-то не выходит, я лучше обращусь к кому-нибудь за помощью, чем стану сама продолжать искать выход.

23. Когда нужно соревноваться, у меня скорее возникает интерес и азарт, чем тревога и беспокойство.

24. Когда я берусь за трудное дело, то скорее опасаюсь, что не справлюсь с ним, чем надеюсь, что оно получится.

25. Я эффективнее работаю под чьим-то руководством, чем когда несу за свою работу личную ответственность.

26. Мне больше нравится выполнять сложное незнакомое задание, чем знакомое задание, в успехе которого я уверена.

27. Если бы я успешно решила какую-то задачу, то с большим удовольствием взялась бы еще раз решать аналогичную задачу, чем перешла бы к задаче другого типа.

28. Я работаю продуктивнее над заданием, когда передо мной ставят задачу в общих чертах, чем когда мне конкретно указывают на то, что и как выполнять.

29. Если при выполнении важного дела я допускаю ошибку, то чаще теряюсь и впадаю в отчаяние, чем быстро беру себя в руки и пытаюсь исправить положение.

30. Пожалуй, я больше мечтаю о своих планах на будущее, чем пытаюсь их реально осуществить.

Обработка и интерпретация результатов теста

Вначале подсчитывается суммарный балл. Ответам испытуемых на прямые пункты (отмеченные знаком «+» в ключе) приписываются баллы.

Ответы -3 -2 -1 0 1 2 3

Баллы 1 2 3 4 5 6 7

Ответам испытуемого на обратные пункты опросника (отмечены в ключе знаком «-») также приписываются баллы:

Ответы -3 -2 -1 0 1 2 3

Баллы 7 6 5 4 3 2 1

Ключ к тесту

Ключ к форме А: +1, -2, +3, -4, +5, -6, +7, +8, -9, +10, -11, -12, +13, +14, -15, -16, +17, -18, +19, -20, +21, -22, -23, +24, -25, -26, -27, +28, -29, -30, +31, -32.

Ключ к форме Б: +1, +2, -3, +4, -5, -6, +7, +8, -9, +10, -11, -12, -13, +14, -15, -16, +17, -18, +19, -20, +21, -22, +23, -24, -25, +26, -27, +28, -29, -30.

На основе подсчета суммарного балла определяется, какая мотивационная тенденция доминирует у испытуемого. Баллы всех испытуемых выборки ранжируют и выделяют две конкретные группы:

верхние 27% выборки характеризуются мотивом стремления к успеху, а нижние 27% – мотивом избегания неудачи.

Методика для родительского исследования

Уважаемые родители! Нам очень важна ваша помощь в получении информации о вашем ребенке. Отметьте то, что вы знаете о нем, и верните в школу к указанной дате.

Родительское исследование

1. Мой ребенок имеет большой запас слов и хорошо выражает свои мысли. Пожалуйста, приведите примеры, если вы ответили «да».

Да _____ нет _____.

2. Мой ребенок упорно работает над заданием, настойчив и самостоятелен. Пожалуйста, приведите примеры, если вы ответили «да».

Да _____ нет _____.

3. Мой ребенок начал читать в детском саду.

Да _____ нет _____.

Если ответ «да», то, пожалуйста, назовите книги, которые он читал.

4. Мой ребенок жаден до чтения.

Да _____ нет _____.

Пожалуйста, назовите книги, которые он прочитал за последние 6 месяцев.

5. В чем, вы считаете, ваш ребенок больше всего талантлив или имеет особые умения.

6. Пожалуйста, перечислите хобби и особые интересы, которые проявляет ваш ребенок (коллекционирование, собирание моделей, ремесло и т. д.).

7. Какие специальные дополнительные занятия посещает ваш ребенок (вне школы)?

8. Как ваш ребенок относится к школе?

9. Что может отрицательно повлиять на пребывание вашего ребенка в школе?

10. Какие особенности своего сына (дочери) вам хотелось бы отметить, которые помогли бы нам планировать программу для вашего ребенка? Знания, которые, на ваш взгляд, необходимы учителям?

11. Каково любимое времяпрепровождение или досуг вашего ребенка?

12. Верно ли, что ваш ребенок может: а) выполнять что-то с воображением, выражается сложными жестами, словами; б) использовать обычные материалы неожиданным образом; в) избегать обычных путей при выполнении чего-либо, выбирая вместо этого новое; г) создавать ситуации, которые, вероятно, не будут иметь места, любит «играть с идеями».

13. Опишите, в какой сфере, по вашему мнению, ваш ребенок может справиться с образовательной программой для одаренных детей.

Имя ребенка _____
Возраст _____ класс _____
Адрес _____ телефон _____

Изучение социализированности личности воспитанника (методика М. И. Рожкова)

Методика позволяет оценить личностные результаты реализации дополнительной общеобразовательной программы (уровень социальной адаптированности, активности, нравственной воспитанности обучающихся).

Ход опроса. Обучающимся предлагается прочитать (прослушать) 20 суждений и оценить степень своего согласия с их содержанием по следующей шкале:

- 4 – всегда;
- 3 – почти всегда;
- 2 – иногда;
- 1 – очень редко;
- 0 – никогда.

1. Стараюсь слушаться во всем своих педагогов и родителей.
2. Считаю, что всегда надо чем-то отличаться от других.
3. За что бы я ни взялся – добиваюсь успеха.
4. Я умею прощать людей.
5. Я стремлюсь поступать так же, как и все мои товарищи.
6. Мне хочется быть впереди других в любом деле.
7. Я становлюсь упрямым, когда уверен, что я прав.
8. Считаю, что делать людям добро – это главное в жизни.
9. Стараюсь поступать так, чтобы меня хвалили окружающие.
10. Общаясь с товарищами, отстаиваю свое мнение.
11. Если я что-то задумал, то обязательно сделаю.
12. Мне нравится помогать другим.
13. Мне хочется, чтобы со мной все дружили.
14. Если мне не нравятся люди, то я не буду с ними общаться.
15. Стремлюсь всегда побеждать и выигрывать.
16. Переживаю неприятности других, как свои.
17. Стремлюсь не ссориться с товарищами.
18. Стараюсь доказать свою правоту, даже если с моим мнением не согласны окружающие.
19. Если я берусь за дело, то обязательно доведу его до конца.
20. Стараюсь защищать тех, кого обижают.

Чтобы быстрее и легче проводить обработку результатов, необходимо изготовить для каждого обучающегося бланк, в котором против номера суждения ставится оценка.

1	5	9	13	17
2	6	10	14	18
3	7	11	15	19
4	8	12	16	20

Обработка полученных данных. Среднюю оценку социальной адаптированности воспитанников получают при сложении всех оценок первой строчки и делении этой суммы на пять. Оценка автономности высчитывается на основе аналогичных операций со второй строчкой. Оценка социальной активности – с третьей строчкой. Оценка приверженности подростков гуманистическим нормам жизнедеятельности (нравственности) – с четвертой строчкой. Если получаемый коэффициент больше трех, то можно констатировать высокую степень социализированности ребенка, если же он больше двух, но меньше трех, то это свидетельствует о средней степени развития социальных качеств. Если коэффициент окажется меньше двух баллов, то можно предположить, что отдельный ребёнок (или группа детей) имеет низкий уровень социальной адаптированности.

Дидактический материал

1-й год обучения

п/п	Тема	Ссылки на интернет-ресурсы
1.	Назначение и возможности программы Krita.	https://skillbox.ru/media/design/chto_umeet_adobe_photoshop_podrobno_o_vozmozhnostyakh_programmy/
2.	Растровая и векторная графика.	https://htmlacademy.ru/blog/articles/rastr-vector
3.	Работа с файлами: сохранение, оптимизация, печать.	https://helpx.adobe.com/ru/photoshop/using/saving-images.html
4.	Текст в Krita.	https://timeweb.com/ru/community/articles/tekst-v-photoshop

Назначение и возможности программы Krita.

Krita используют фотографы, художники, графические и веб-дизайнеры, а также все, кто так или иначе работает с компьютерной обработкой изображений. Чтобы рассмотреть все функции программы, потребуется целая книга — но давайте остановимся на основных.

Коррекция изображений: можно исправить все ошибки

Krita упрощает жизнь и профессиональных фотографов, и любителей — даже если они снимают трясущими руками на смартфон.

Ведь буквально все параметры фотографий можно отредактировать в программе: заваленный горизонт, искажения перспективы, плохое освещение, низкую контрастность или нежелательный цветовой отлив.



В несколько кликов изображение можно ощутимо улучшить

Для работы с цветовыми и тональными соотношениями фотографии в программе есть несколько инструментов — со сходными функциями, но разными принципами действия. Профессионал с их помощью восстановит даже, казалось бы, безнадежно испорченные фото.

Несмотря на все возможности Krita, это не самый популярный софт среди фотографов. Наравне с ним используют AdobeLightroom, который пригоден для более простых задач. Его предпочитают, когда нужно по-быстрому обработать сразу много картинок. Существует и другой профессиональный софт для обработки фото: DxOPhotoLab, PerfectlyClear, Capture One. В разных аспектах эти пакеты могут составить конкуренцию Photoshop.

Особенность Krita в том, что он заточен для работы над снимками поштучно, а исходники нужно вручную сохранять на отдельном слое. Зато в нём много возможностей для сложной коррекции.

Ретушь: можно сделать такое же, но с перламутровыми пуговицами

Заваленный горизонт и плохое освещение — не единственные беды, с которыми сталкивается фотограф. Иногда проблемой становится прыщик на лице модели, а иногда — человек на заднем плане, который нагло влез в высокохудожественный кадр. Ретушь — это обработка изображений для их улучшения.

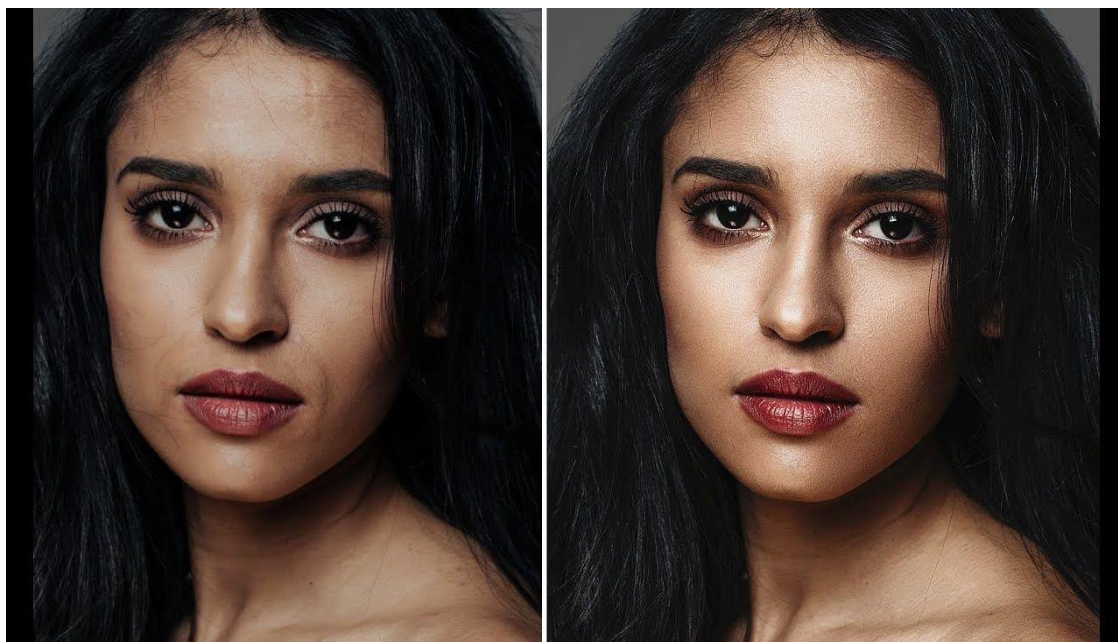
В Krita доступно множество инструментов для этого. Есть даже автоматическая функция, позволяющая удалить с кадра всё ненужное, — правда, работает она не всегда идеально:



В один клик можно убрать объект с однородного фона. Но если бэкграунд сложный, программе это не очень удаётся — приходится ретушировать вручную

В редакторе легко стереть мелкие дефекты на фотографиях: прыщи на лице, волоски на лбу, птичек в небе или трещины на старых снимках. Убирать большие объекты можно, делая заплатки — вырезая куски фона из окружающей среды и вставляя их вместо ненужного объекта.

Работая с фотопортретами, ретушёры часто выравнивают тон кожи, изменяют оттенки губ, волос или одежды. Для этого могут использоваться эффекты размытия и перекрашивание отдельных объектов — с последующим наложением отредактированного слоя на оригинал. В программе можно улучшить снимок и убрать все несовершенства.

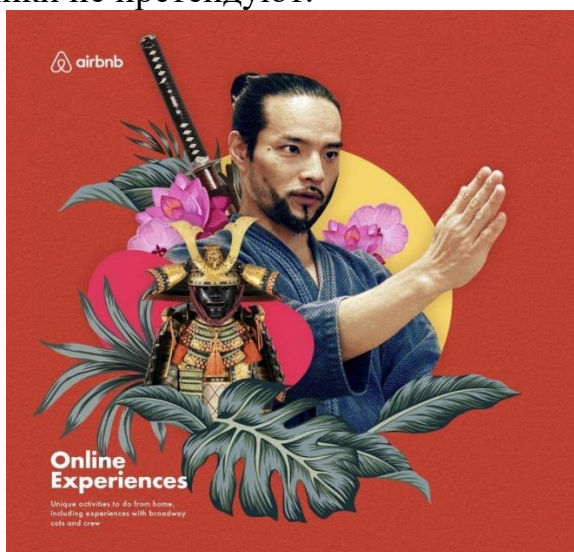


Качественная ретушь — долгое и трудоёмкое дело, и эти навыки пригодятся во многих профессиях. Если вы собираетесь заниматься фотографией, иллюстрацией или дизайном, начните с освоения Krita. Именно Krita — самый удобный и многофункциональный инструмент для этого.

Коллажи и монтажи: можно сказку сделать былью

Ещё одно назначение Krita — совмещение фрагментов разных изображений в одно, создание коллажей и фотомонтаж.

Коллажи — склеенные вместе любые фрагменты картинок. Они не объединены одним источником света и перспективой, а просто красиво смотрятся вместе. Так делают мудборды, многие рекламные материалы или интерьерные постеры. При создании коллажа стремятся к хорошей композиции и приятному сочетанию цветов. На реалистичность такие картинки не претендуют.



В отличие от коллажа, фотомонтаж — это изображение, в котором все объекты подчинены одним правилам перспективы и одинаково освещены. Такие картинки смотрятся правдоподобно:



Обычно коллажи делать проще, чем монтажи. Для них легче подобрать подходящие картинки, а для комбинирования используют маски или просто выделяют нужные фрагменты на разных изображениях и сводят их вместе.

Для монтажей очень тщательно выбирают фото — чтобы освещение, тени и перспектива были похожи. Конечно, потом всё это частично корректируют инструментами в программе. Но чем больше приходится редактировать, тем труднее добиться реалистичности.

Мокапы: можно примерить дизайн перед покупкой

Krita помогает клиентам и дизайнерам понять, как макеты будут смотреться на готовых продуктах. Для этого графические дизайнеры представляют свои решения на мокапах — фотографиях или 3D-моделях реальных объектов, на которые накладывается макет будущего дизайна. Есть сервисы, позволяющие работать с мокапами онлайн, но лучше всего для этого подходит Krita.

Готовый мокап можно скачать со специализированных ресурсов или сделать самостоятельно. Это графический файл, в который заложены нужные перспективные искажения, свет и тени — чтобы правильно наложить макет на изображение предмета.



Так выглядит пример мокапа

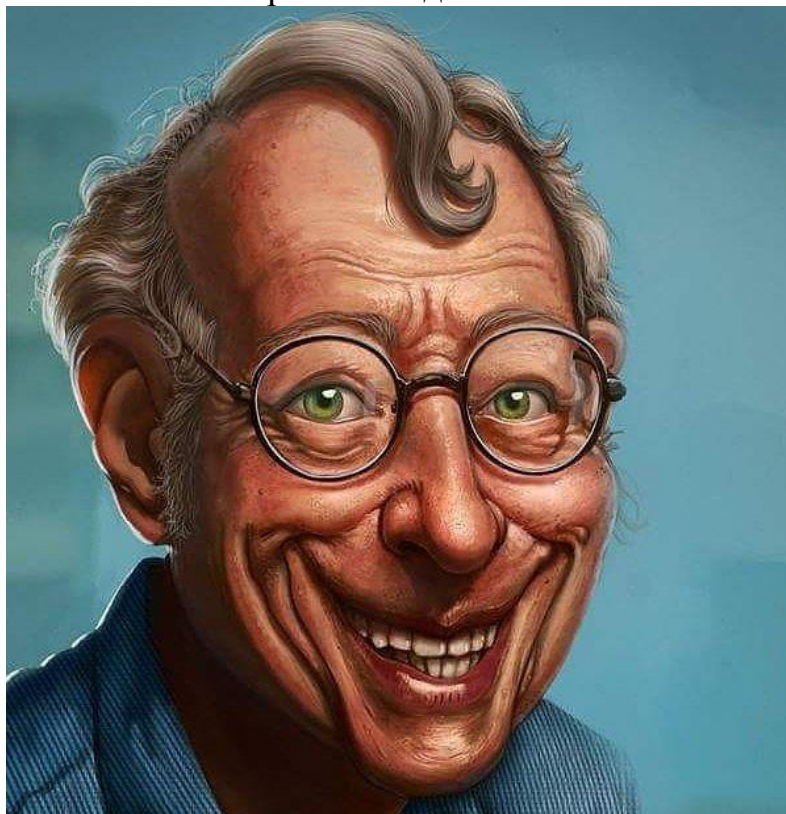
На модели упаковки и бутылки наложили надписи и картинку с молоком на синем фоне. Также на них можно было бы наложить любой другой дизайн. С помощью Krita это дело нескольких кликов.

Преимущество Krita перед онлайн-сервисами при работе с мокапами — более тонкие возможности редактирования. Можно совмещать несколько мокапов на одной картинке, масштабировать и перемещать макет. Также макеты можно загружать с привязкой к оригинальному файлу: тогда при

изменении исходника в программах Adobe дизайн на мокапе будет меняться автоматически.

Рисунки: можно начать с чистого листа

Krita — один из самых популярных инструментов для создания растровой графики. Неограниченное многообразие кистей, возможности разного поворота и нажатия, регулировка прозрачности и множество режимов смешивания цветов — всё это позволяет создавать любую графику с нуля. Также в программе удобно работать с референсами: фотографии-образцы можно вынести на отдельный слой, включать и отключать его по мере необходимости.



Разного софта для рисования на компьютере предостаточно: CorelPainter, AutodeskSketchBook, Krita и многие другие. Но Photoshop им нисколько не уступает: разве что его интерфейс несколько перегружен другими функциями.

Возможности Krita не только для рисования, но и для редактирования фото бывают полезны художникам. Очень часто для создания компьютерной графики берут готовые фотографии и дорисовывают на них недостающие детали — эта техника называется matte-painting:



Сложно, но можно: что ещё можно сделать в Krita

Конечно, Photoshop — не всегда самый удобный инструмент. Например, для прототипирования сайтов или вёрстки буклетов лучше использовать специализированные программы. В них работать быстрее и проще. Но если трудно осваивать новый софт, то и в Krita, вопреки мелким неудобствам, можно сделать очень многое.

Веб-дизайн

Раньше дизайнеры сайтов и приложений выполняли основную часть работы в Krita. Сейчас программа почти не развивается в сторону веб-дизайна, и над дизайном цифровых продуктов чаще работают в Figma или Sketch.

Из-за многофункциональности интерфейса krita работа в нём просто отнимает слишком много времени, а файлы получаются чересчур тяжёлыми.

Но если под рукой нет более современного инструмента или некогда его осваивать, макет сайта вполне можно нарисовать и в Krita — там есть всё необходимое.

Векторная графика

В программе можно создавать векторные фигуры — это изображения на основе замкнутых кривых, которым можно добавлять контуры и заливки. Обычно для этих целей используют Adobe Illustrator или CorelDraw: именно в них дизайнеры обычно работают над созданием, например, логотипов или иконок. Но если нет векторного редактора, рисовать изображения на основе кривых можно и в Krita. Это не так удобно — изначально редактор был задуман для растровой графики, векторные возможности в нём ограничены самыми простыми операциями.

Несложные векторные картинки вполне можно сделать в Krita, потратив на это чуть больше времени.



В Krita можно создавать простые векторные фигуры или делать любые контуры от руки с помощью инструмента PenTool: иногда этих инструментов достаточно для полноценной иллюстрации.

Анимация

Для анимации в программе каждый кадр размещают на отдельном слое — редактировать их можно точно так же, как и слои изображения. Затем для кадров устанавливают временные интервалы и параметры отображения.



Такие простые гифки можно сделать в Krita

Для сложной моушн-графики использовать Krita нецелесообразно. Для этого есть отдельные программы, самая популярная из которых — AdobeAfterEffects. Но это сложный профессиональный софт, и не всем хочется заниматься его освоением. Базовые возможности для создания анимации есть и в Krita. Например, именно там многие SMM-щики делают гифки для постов.

Создание 3D-объектов

Если нужно быстро сделать трёхмерный шарик или кубик, в этом тоже выручит Krita. Для этого на отдельном слое должен быть двухмерный объект без фона. Из него программа сделает объёмную фигуру с заданными параметрами: можно выбрать угол скоса граней или вращения, характер освещения и текстуру.

В несколько кликов с помощью Krita можно создавать незатейливые модели шаров, колец, ваз, шахматных фигур, а также делать объёмные надписи.

Для полноценного 3D-моделирования Krita, конечно, не годится. Но он позволяет создавать несложные трёхмерные объекты на основе 2D-рисунков.

Вёрстка текста

В Krita есть базовые возможности для работы с текстом. Абзацы можно выравнивать с помощью направляющих, изменять параметры шрифта и интервалы, перекрашивать текст, вертеть его, совмещать с картинками.

Сложность в том, что каждый текстовый блок автоматически выводится на новый слой, и это создаёт путаницу, если макет объёмный. Кроме того, работать с несколькими страницами сразу тоже не получится. Если требуется сверстать многостраничный буклет, удобнее сделать это в InDesign, а если речь о рекламной листовке — дизайнер, скорее всего, откроет Illustrator или CorelDraw. Но если нужны макеты с небольшим количеством текста, Krita с этой задачей вполне справится.

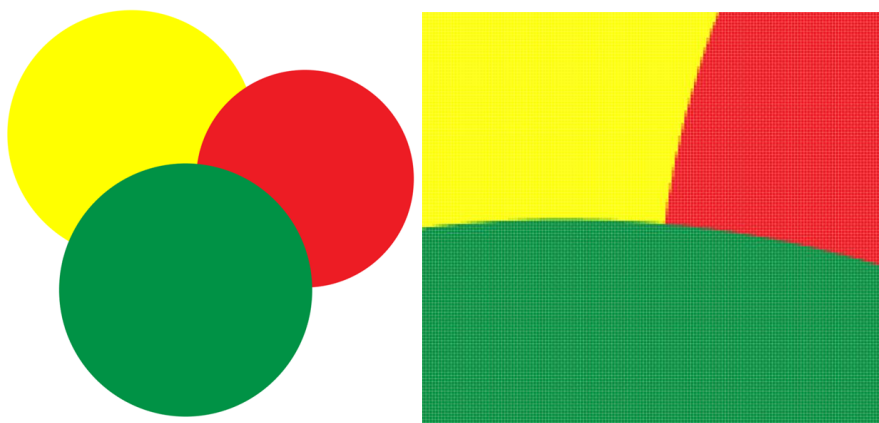
Растровая и векторная графика

Давайте попробуем разобраться, в чём отличие растровой графики от векторной?

Растровая графика

Растровое изображение, как мозаика, складывается из множества маленьких ячеек — пикселей, где каждый пиксель содержит информацию о цвете. Определить растровое изображение можно увеличив его масштаб: на определённом этапе станет заметно множество маленьких квадратов — это и есть пиксели.

Наиболее распространённые растровые форматы: JPEG, PNG.



Растровое изображение и его увеличенный фрагмент

Применение

Растровая графика удобна для создания качественных фотореалистичных изображений, цифровых рисунков и фотографий. Самый популярный редактор растровой графики — Adobe Photoshop.



Пример использования растровой графики: цифровой рисунок



Пример использования растровой графики: фотография

Преимущества

- Возможность создать изображение любой сложности — с огромным количеством деталей и широкой цветовой гаммой.
- Растровые изображения наиболее распространённые.
- Работать с растровой графикой проще, так как механизмы её создания и редактирования более привычны и распространены.

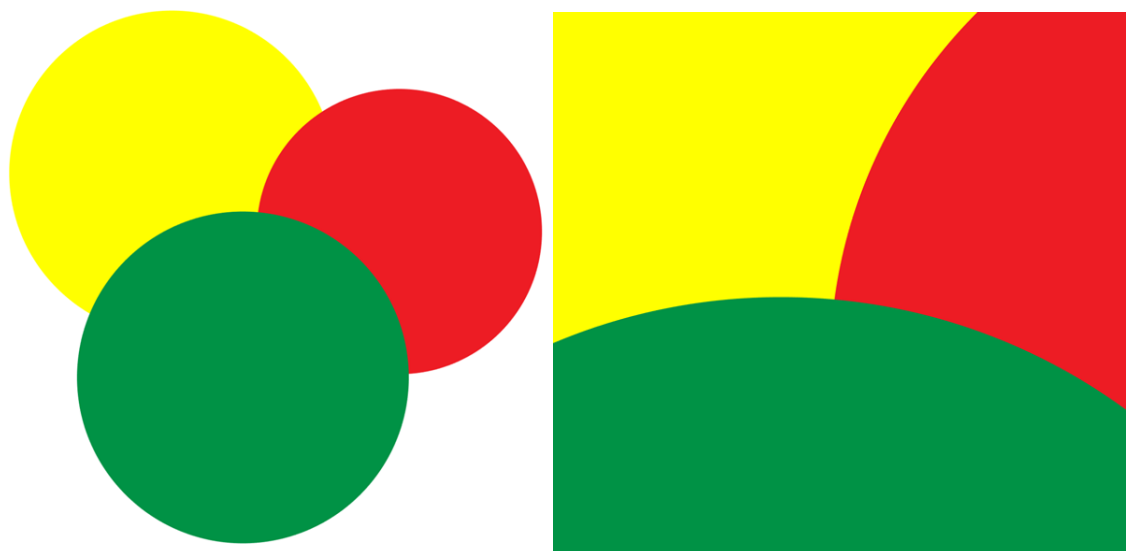
Недостатки

- Большой занимаемый объём памяти: чем больше «размер» изображения, тем больше в нём пикселей и, соответственно, тем больше места нужно для хранения/передачи такого изображения.
- Невозможность масштабирования: растровое изображение невозможно масштабировать без потерь. При изменении размера оригинального изображения неизбежно (в результате процесса интерполяции) произойдёт потеря качества.

Векторная графика

В отличие от растровых, векторные изображения состоят уже не из пикселей, а из множества опорных точек и соединяющих их кривых. Векторное изображение описывается математическими формулами и, соответственно, не требует наличия информации о каждом пикселе. Сколько ни увеличивай масштаб векторного изображения, вы никогда не увидите пикселей.

Самые популярные векторные форматы: SVG, AI.



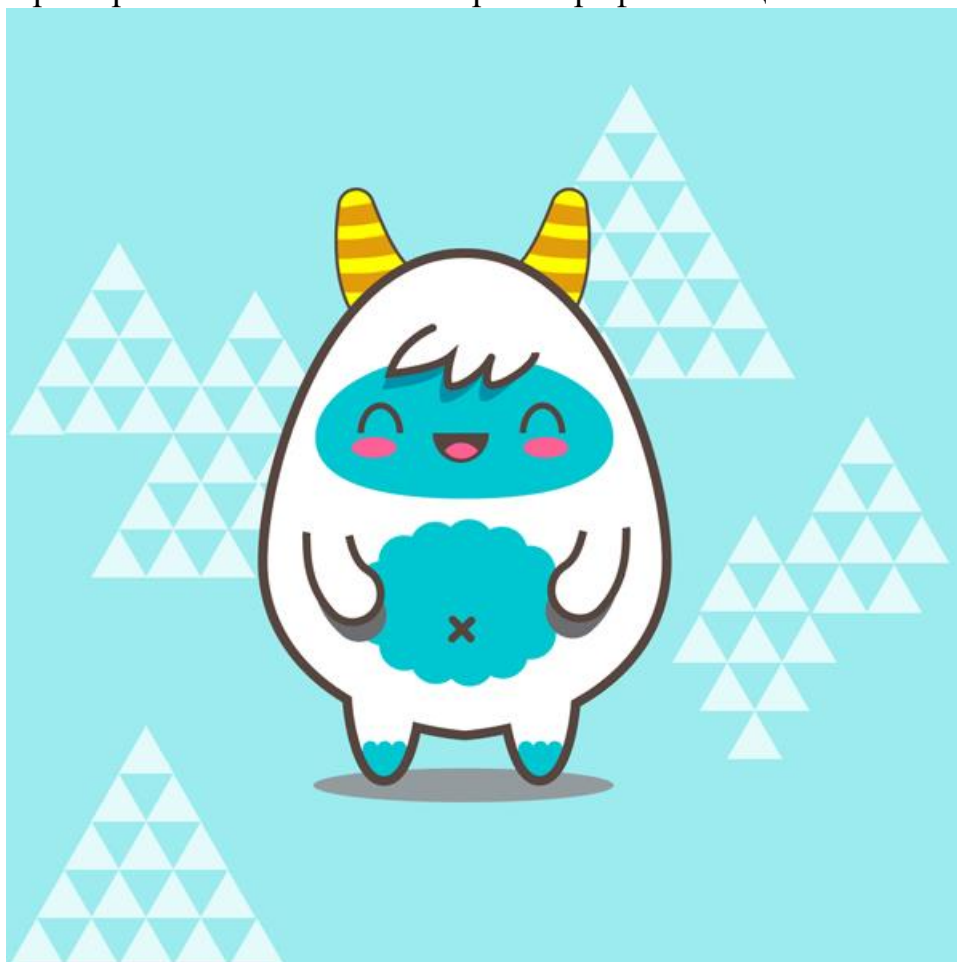
Векторное изображение и его увеличенный фрагмент

Применение

Векторная графика используется для иллюстраций, иконок, логотипов и технических чертежей, но сложна для воспроизведения фотореалистичных изображений. Самый популярный редактор векторной графики — Adobe Illustrator.



Пример использования векторной графики: социальные иконки



Пример использования векторной графики: иллюстрация
Преимущества

- Малый объём занимаемой памяти — векторные изображения имеют меньший размер, так как содержат в себе малое количество информации.
- Векторные изображения отлично масштабируются — можно бесконечно изменять размер изображения без потерь качества.

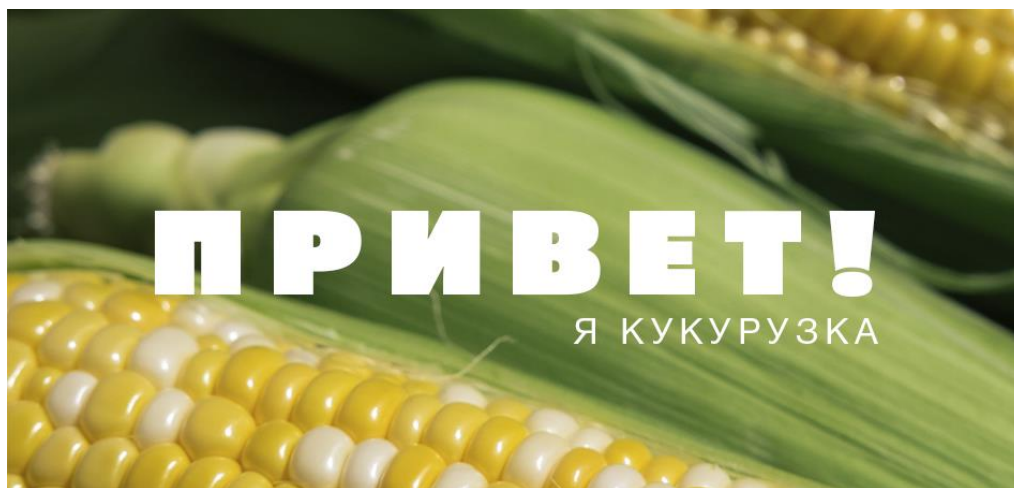
Недостатки

- Чтобы отобразить векторное изображение требуется произвести ряд вычислений, соответственно, сложные изображения могут требовать повышенных вычислительных мощностей.
- Не каждая графическая сцена может быть представлена в векторном виде: для сложного изображения с широкой цветовой гаммой может потребоваться огромное количество точек и кривых, что сведёт «на нет» все преимущества векторной графики.
- Процесс создания и редактирования векторной графики отличается от привычной многим модели — для работы с вектором потребуются дополнительные знания.

Итог

Мы приходим к выводу, что не существует «серебряной пули»: и растровая, и векторная графика имеют свои достоинства и недостатки, соответственно, стоит выбирать формат, который подходит для решения поставленных перед вами задач.

Оформление текста в Photoshop: полное руководство для новичков



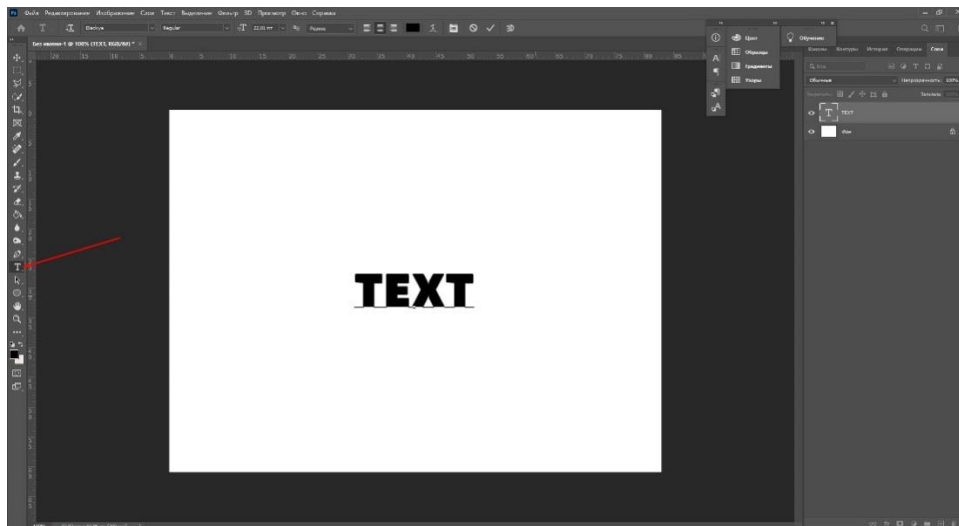
Научиться работать с текстом и шрифтами в Фотошопе будет полезно не только начинающему дизайнеру, чтобы в будущем делать красивые макеты. Этот навык пригодится и тем, кто хочет сделать красивый пост с картинкой и заголовком, создать открытку с поздравлением или просто сделать надпись на изображении.

В этой статье я расскажу о том, как сделать текст в Photoshop, покажу различные эффекты и приемы оформления текстов. Каждый пример я буду подробно иллюстрировать. Обещаю, будет несложно даже новичку.

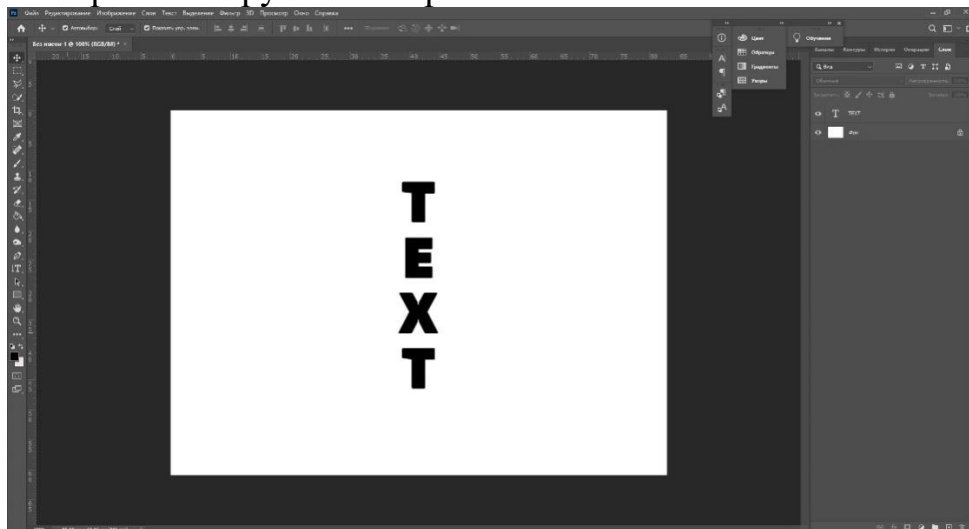
Давайте начнем!

Добавляем текст в Фотошопе

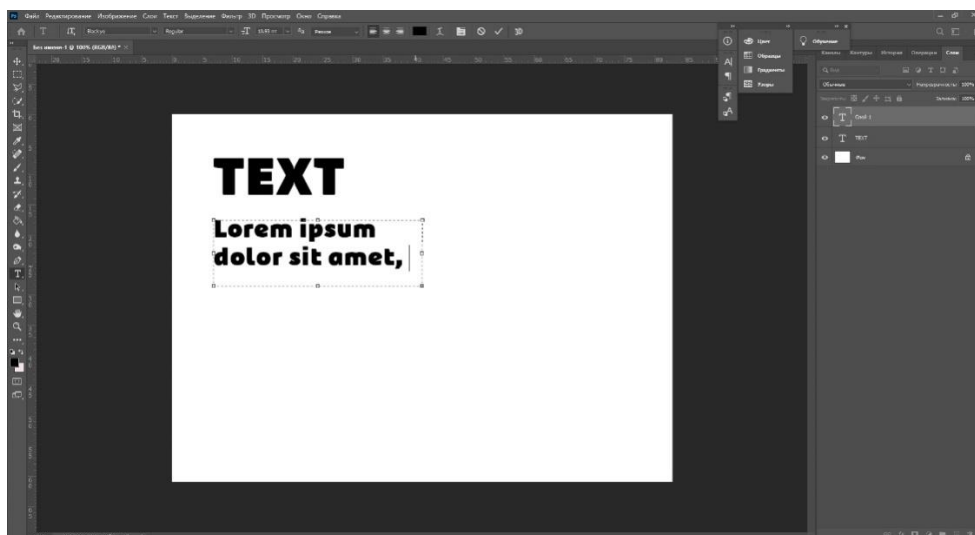
Пришло время сделать первые шаги: попробуем добавить текст на белый фон. Создаем новый документ – по умолчанию у нас уже есть слой с фоном. Нажимаем на инструмент «Текст» на панели инструментов в левой части экрана (можно просто нажать клавишу T). Теперь можно кликнуть в любом месте на холсте – там появится поле для ввода горизонтального текста.



Если вы хотите, чтобы текст шел вертикально, нужно нажать на инструмент «Текст» правой кнопкой мыши – тогда выпадет меню, в котором можно выбрать инструмент «Вертикальный текст».



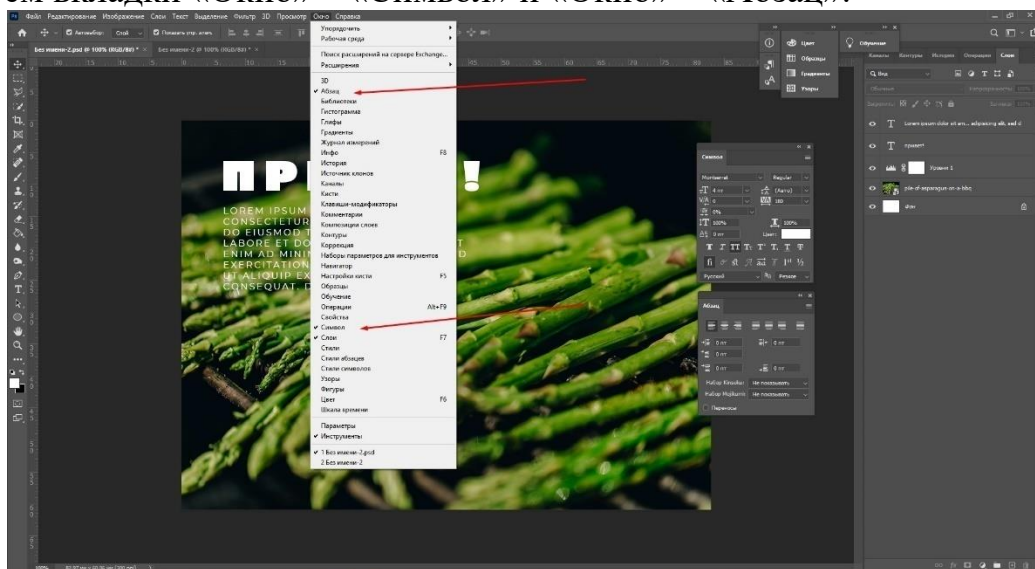
Эти способы отлично подходят для создания заголовков. Однако если вам нужно сделать абзац, можно поступить немного иначе. Щелкните левой кнопкой мыши по холсту и потяните – вы увидите, что теперь появилась рамка для ввода абзаца.



Когда вы создаете новый текст в документе, он отображается в виде текстового слоя. Если вы не видите эту панель, просто нажмите F7 или откройте вкладку «Окно» – «Слой». Обязательно откройте эту панель – далее мы будем часто к ней обращаться.

Редактирование текста в Photoshop

Начало положено – у нас есть заголовок и абзац под ним. Давайте посмотрим, как мы можем изменить внешний вид текстов с помощью базовых инструментов Adobe Photoshop. Я создам новую надпись и маленький абзац, а на фон поставлю какую-нибудь картинку. Давайте теперь откроем вкладки «Окно» – «Символ» и «Окно» – «Абзац».

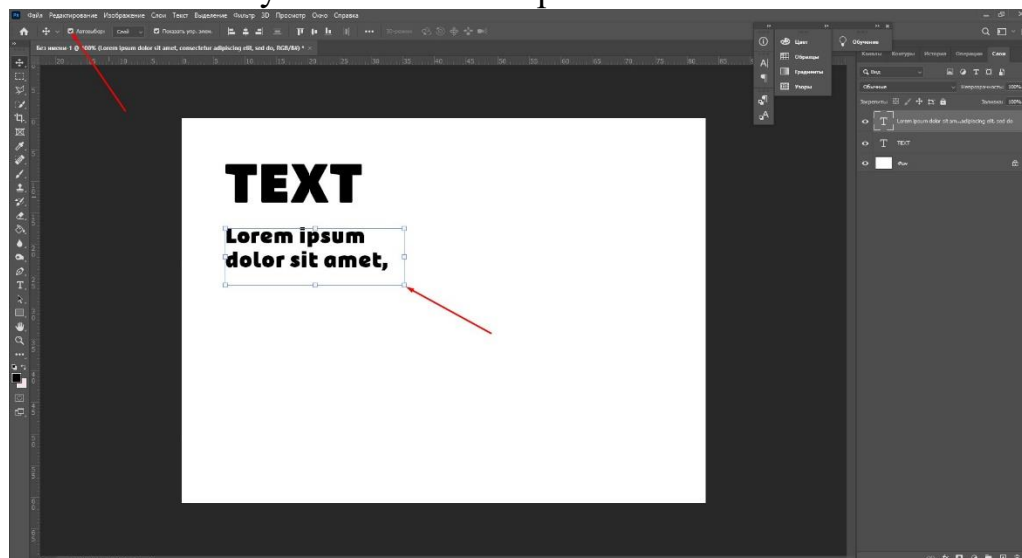


Это два главных окошка для форматирования текста, где есть все параметры. В окне «Символ» вы можете выбирать и менять шрифты, настраивать расстояние между буквами и многое другое. В окошке «Абзац» – настраивать выравнивание текстов и отступы. А теперь я расскажу обо всем подробнее.

Как поменять шрифт и размер текста

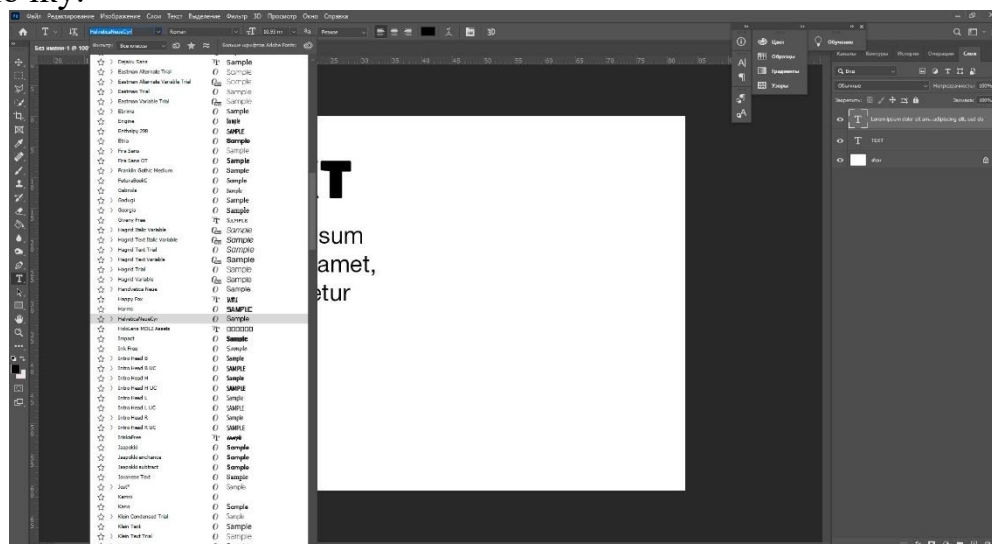
Для того чтобы изменить размер текста, для начала нужно найти инструмент «Перемещение» на панели инструментов (значок со стрелками).

Выбираем текст, размер которого нужно изменить, и просто тянем за уголок рамки. Если так сделать не получилось – убедитесь, что в верхней панели стоит галочка возле пункта «Автовывбор».

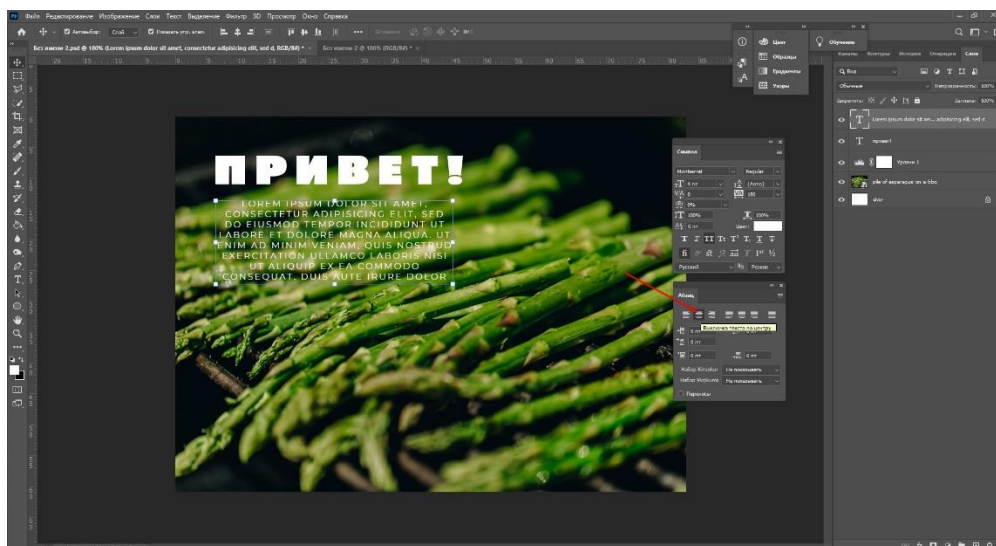


Если ваш Photoshop был выпущен до июня 2019 года, то для пропорционального изменения размера необходимо зажимать Shift.

Поменять размер текста можно другим способом – просто выберите необходимый размер шрифта. Выберите слой с текстом, а затем нажмите на инструмент «Текст» (T). В верхней панели или в окне «Символ» появятся все необходимые параметры: чтобы изменить размер шрифта, впишите значение или выберите что-то из предложенного в меню. Здесь же вы можете выбрать шрифт – чтобы увидеть все установленные шрифты, нажмите на стрелочку.



Как сделать выравнивание текста



Чтобы настроить выключку, пользуйтесь окном «Абзац». На иконках изображены миниатюры способов выравнивания.

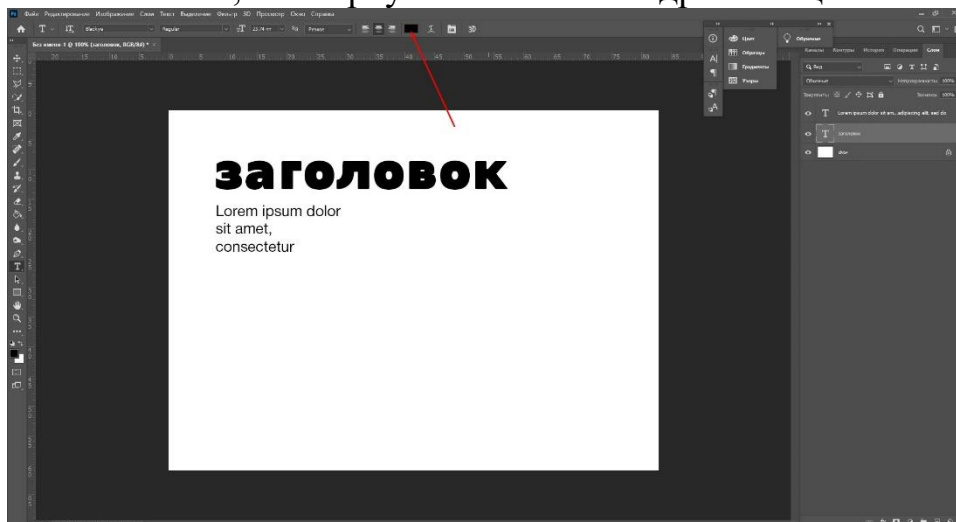
Как изменить текст в Photoshop

Существует два способа поменять текст:

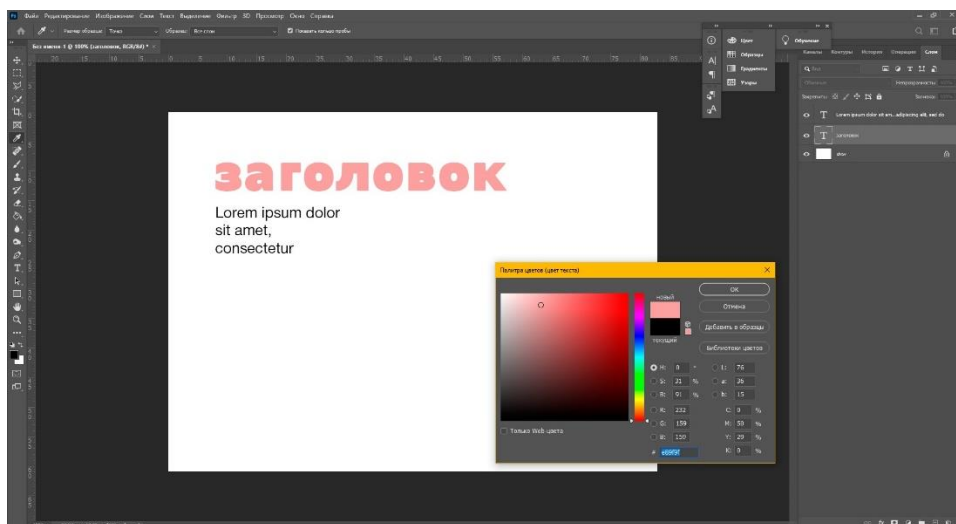
1. Нажмите на инструмент «Перемещение» (V), а затем дважды щелкните на текст.
2. Выберите инструмент «Текст» (T) и щелкните на текст на холсте.

Как поменять цвет текста

Давайте теперь попробуем добавить красок – поменяем цвет заголовка. Чтобы это сделать, нажмите на инструмент «Текст», затем выберите нужный слой в панели слоев, а наверху нажмите на квадратик с цветом.

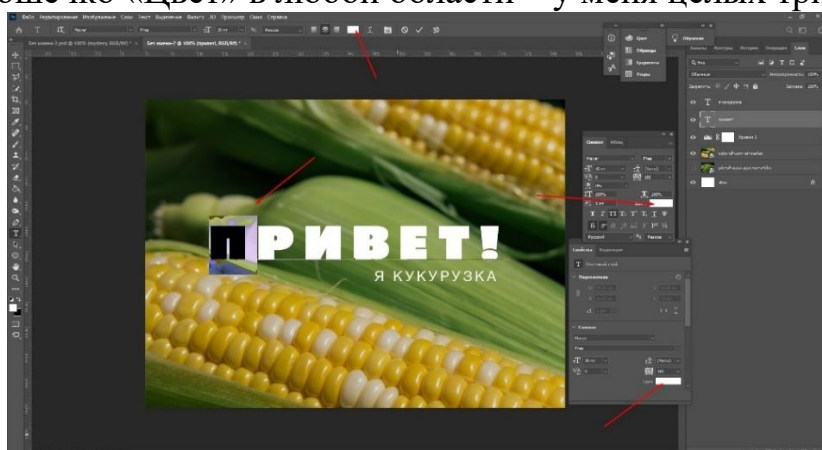


Открылась целая палитра – меняйте ползунки, и цвет текста будет изменяться в режиме реального времени. Здесь же можно вписать значения цветов, если вам необходимо задать точный оттенок.

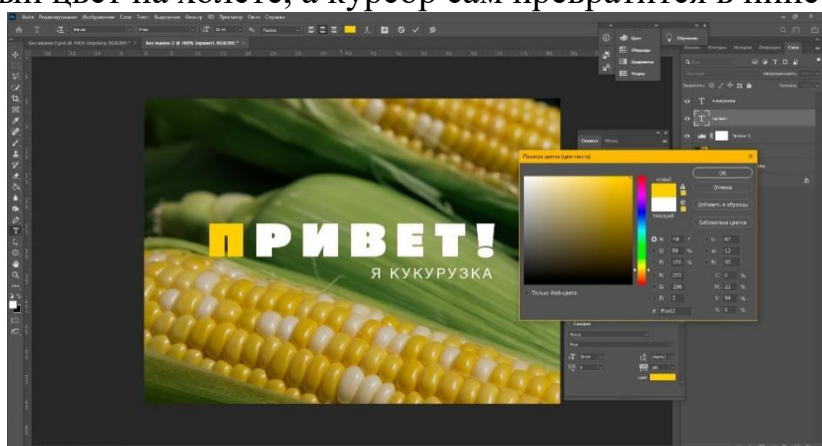


Также можно менять цвет текста в окне «Символ», о котором я писала выше. Выберите слой с текстом, а потом щелкните по полю «Цвет». Вы прекрасны!

Если вы хотите поменять цвет только одной буквы, просто выделите ее инструментом «Текст». Я сделала новую картинку с кукурузкой и теперь хочу покрасить первую букву в желтый цвет. Выделяю ее, а затем нажимаю на окошечко «Цвет» в любой области – у меня целых три варианта.

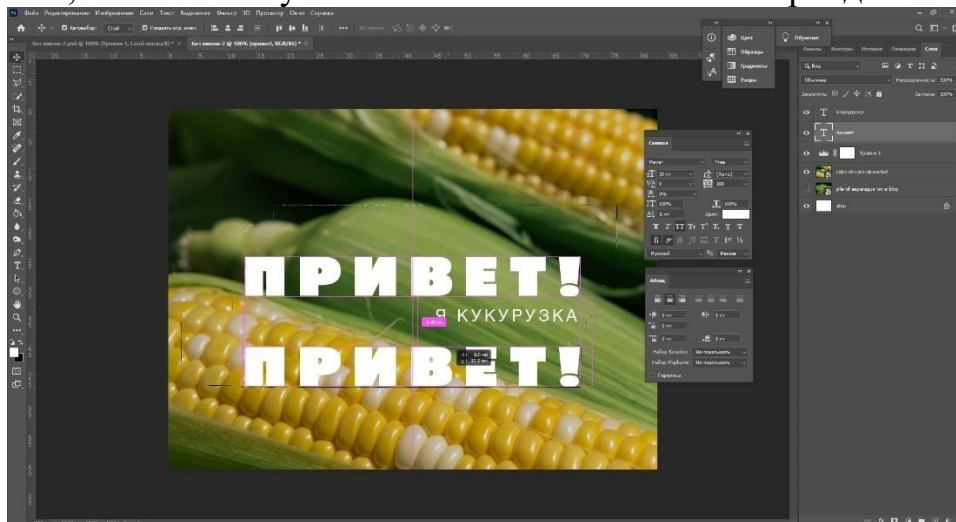


Появляется палитра, и вот он – желтый! Кстати, цвет можно взять пипеткой с картинки или другой надписи: просто нажмите мышкой на нужный цвет на холсте, а курсор сам превратится в пипетку.



Как скопировать текст

Чтобы скопировать текст в Фотошопе, необходимо выбрать нужный слой на холсте (снова убедитесь, что включен «Автовыбор»), нажмите Alt и потяните мышкой в сторону. Так вы можете сразу проконтролировать, куда разместить копию. Другой способ – бессмертные сочетания клавиш Ctrl + C и Ctrl + V, но в этом случае текст поместится на холст рандомно.



Если вы хотите скопировать текст так, чтобы он оказался ровно на том же месте, то потяните этот слой на панели «Слои» вверх или вниз с зажатым Alt.

Метод с копированием и вставкой также работает, если вы копируете текст, например из Word.

Создаем эффекты для текста

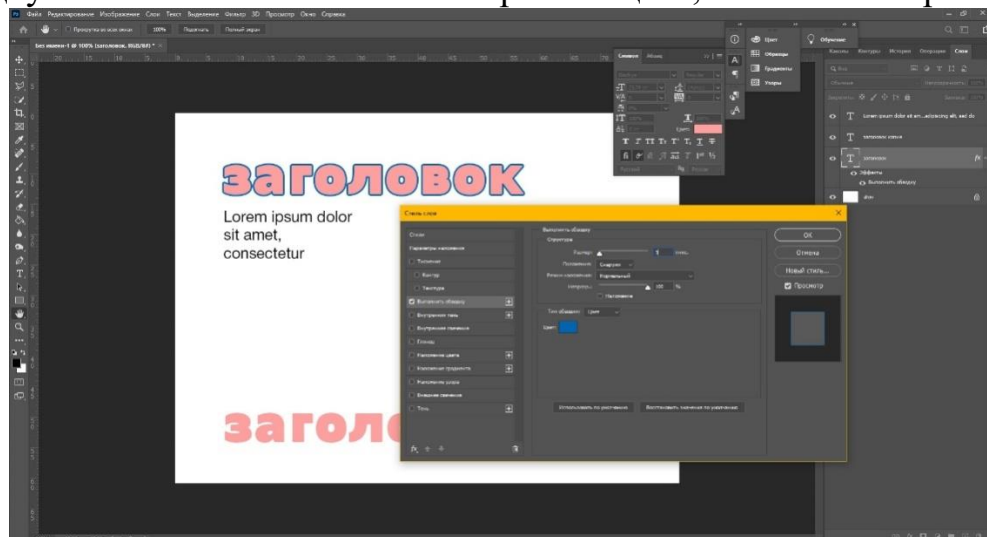


Photoshop – мощный графический редактор. С его помощью можно создавать красивые эффекты для текста: неоновое свечение, объемный

текст или модный градиент. Давайте начнем с основ и рассмотрим несколько популярных эффектов и способов искажения текста.

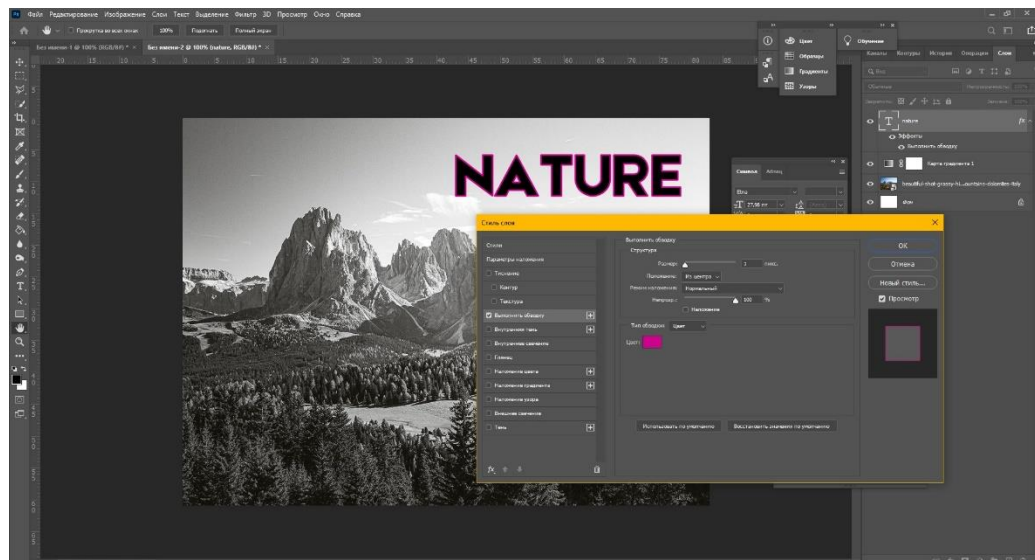
Как сделать обводку текста

Чтобы сделать простую обводку текста в Фотошопе, необходимо попасть в окно «Стили слоя». Находим нужный слой на панели слоев и дважды щелкаем по нему мышью. Ставим галочку возле пункта «Выполнить обводку»: в этом окошке можно выбрать ее цвет, положение и размер.

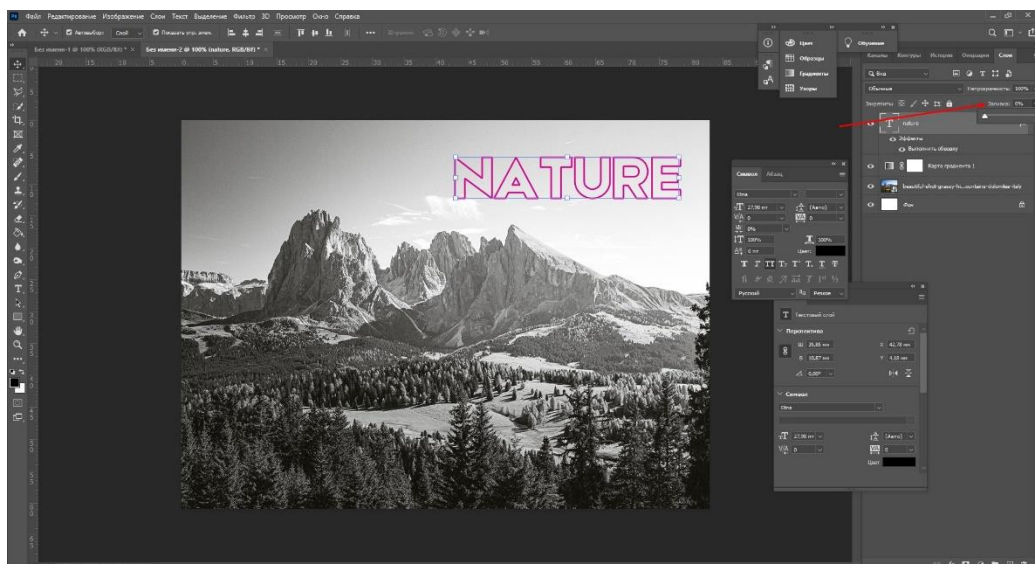


Как сделать контур текста

Еще одна задачка, которую можно решить за пару минут. Итак, у меня уже подготовлена картинка с горами. Я хочу написать на ней контуром слово «nature». Выбираю инструмент «Текст», нажимаю куда-нибудь на холсте и пишу заветное слово.



Далее действуем примерно так же, как с обводкой: заходим в «Стили слоя» и выставляем цвет и толщину обводки. А теперь магия! В панели слоев выкручиваем пункт «Заливка» на 0%. Теперь у надписи виден лишь контур.



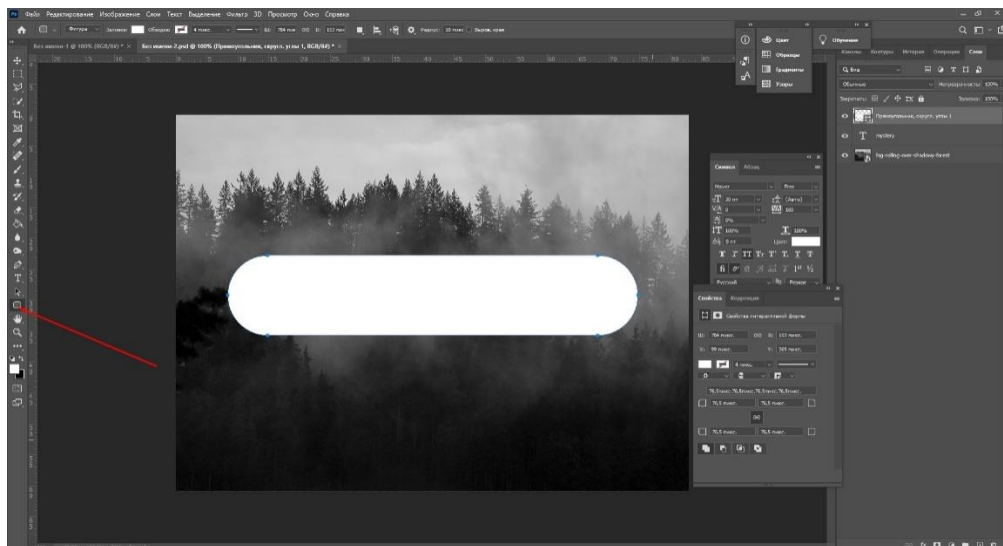
Как сделать прозрачный текст

Прозрачный (вырубленный) текст я буду делать на белой плашке. Сперва нужно создать новый документ и поместить в него какую-нибудь картинку. Сегодня мне особенно нравятся черно-белые пейзажи, ничего не могу поделать. Давайте создадим новый текстовый слой и напомним любое слово. У меня это будет «mystery» – думаю, отлично подходит.

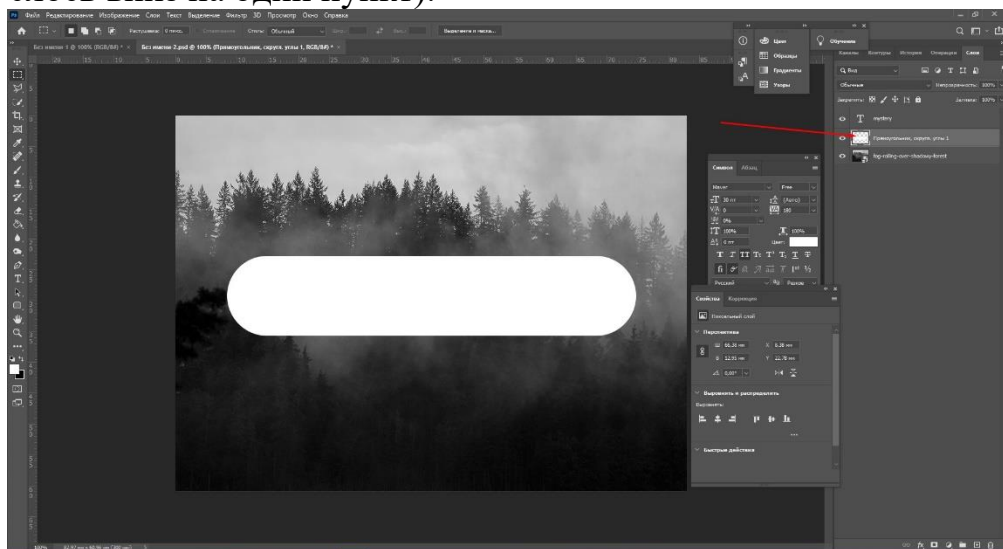


Дальше следите за руками:

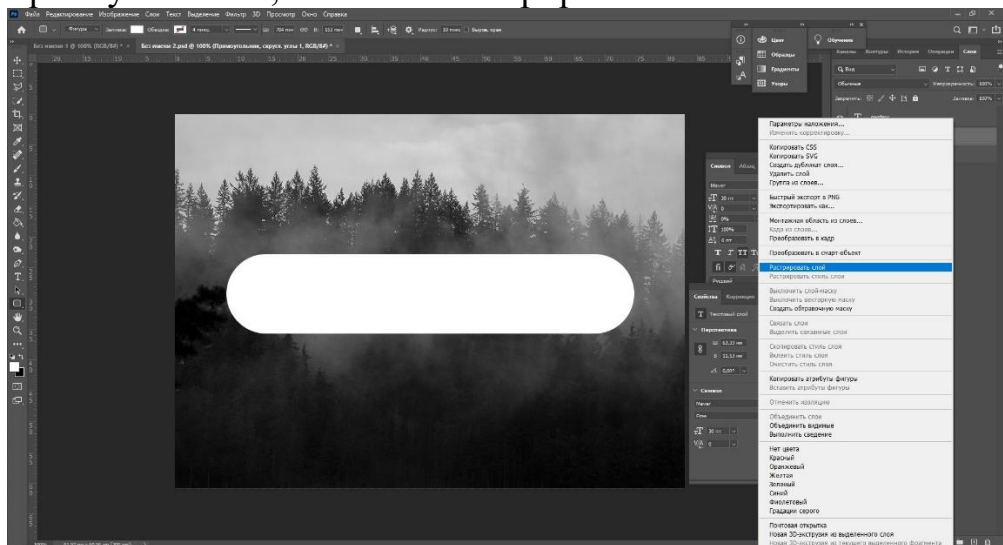
1. Нажимаем на инструмент «Прямоугольник» (U), чтобы сделать подложку. Я возьму прямоугольник белого цвета со скругленными углами.



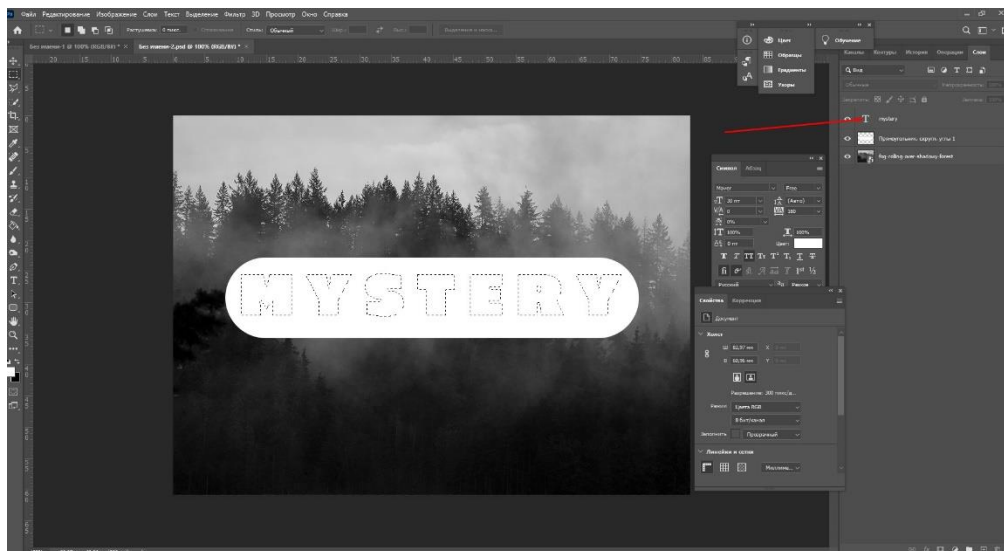
2. Перемещаем эту фигуру под слой с текстом (потяните его на панели слоев вниз на один пункт).



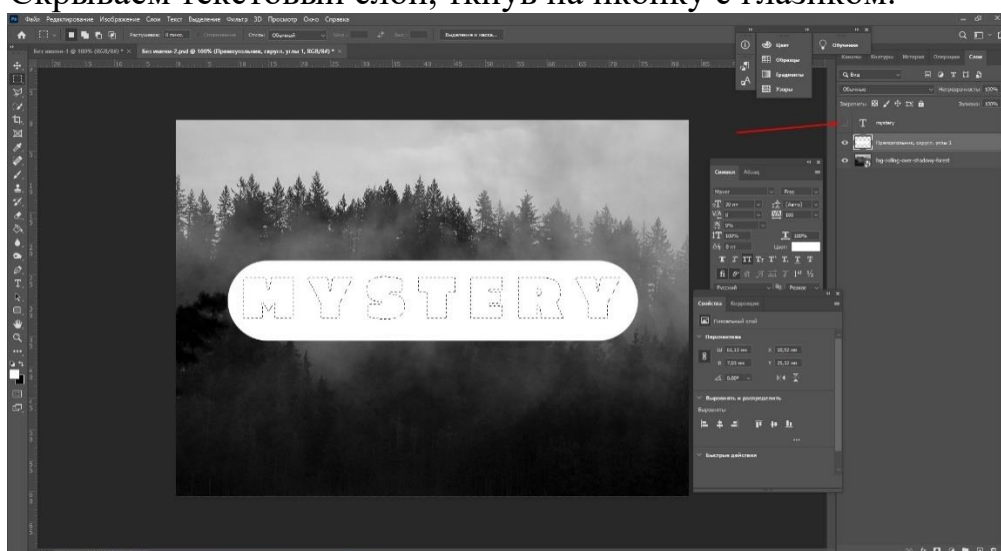
3. Нажимаем правой кнопкой мышки на панели слоев по слою прямоугольника, затем на «Растривать слой».



4. Теперь с зажатой кнопкой Ctrl кликаем по слою с текстом, прямо по значку «Т».



5. Скрываем текстовый слой, ткнув на иконку с глазиком.

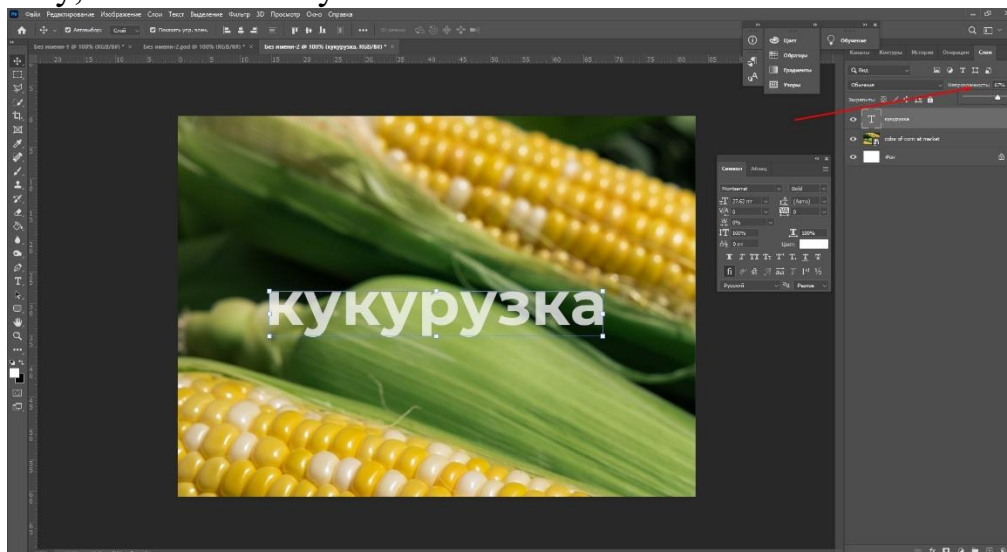


6. Выбираем слой с плашкой и нажимаем Delete.

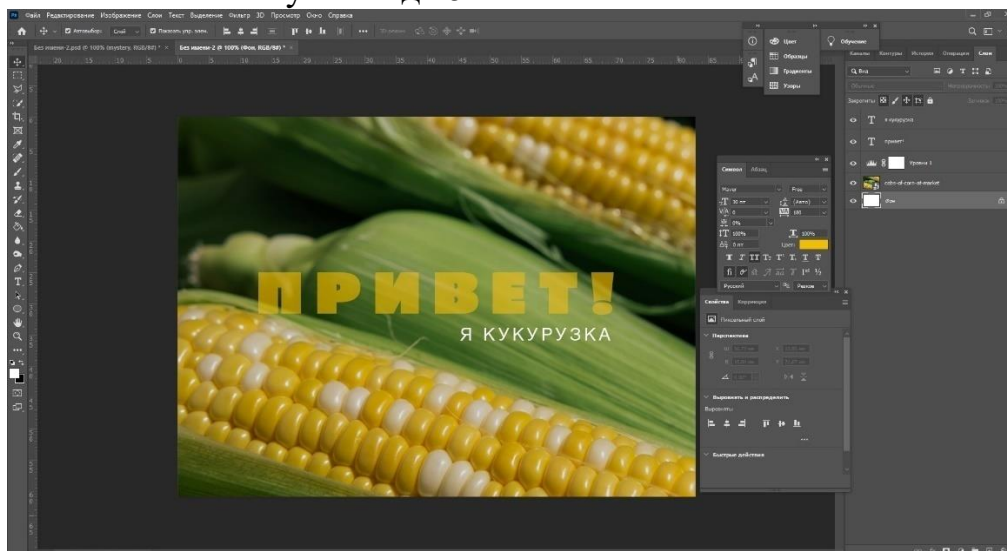


Как изменить прозрачность текста

Чтобы изменить прозрачность букв, откройте панель «Слои». Найдите нужный вам слой и введите значение непрозрачности. Если нажать на стрелочку, появится ползунок.



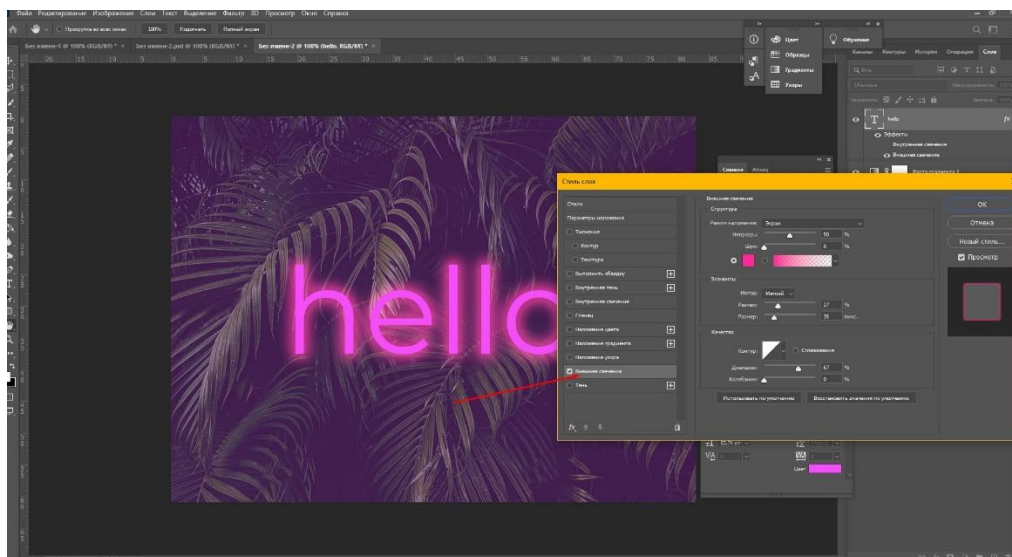
Больше всего мне нравится, как выглядят цветные буквы с прозрачностью. Я выбрала желтый заголовок в цвет кукурузы, а прозрачность текста опустила до 52%.



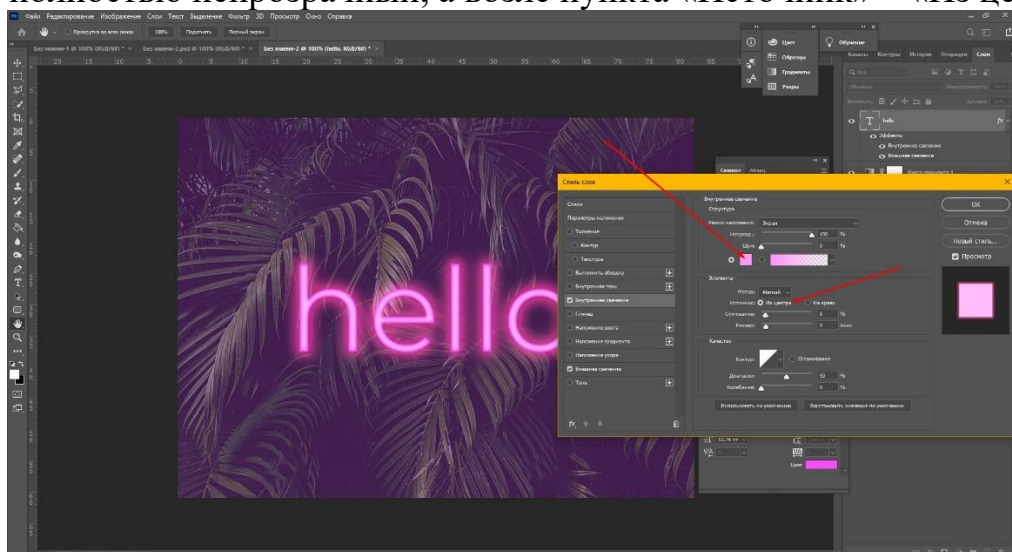
Как сделать неоновые буквы

Давайте попробуем сделать модный неоновый текст. Способов существует масса, но чаще всего я использую этот:

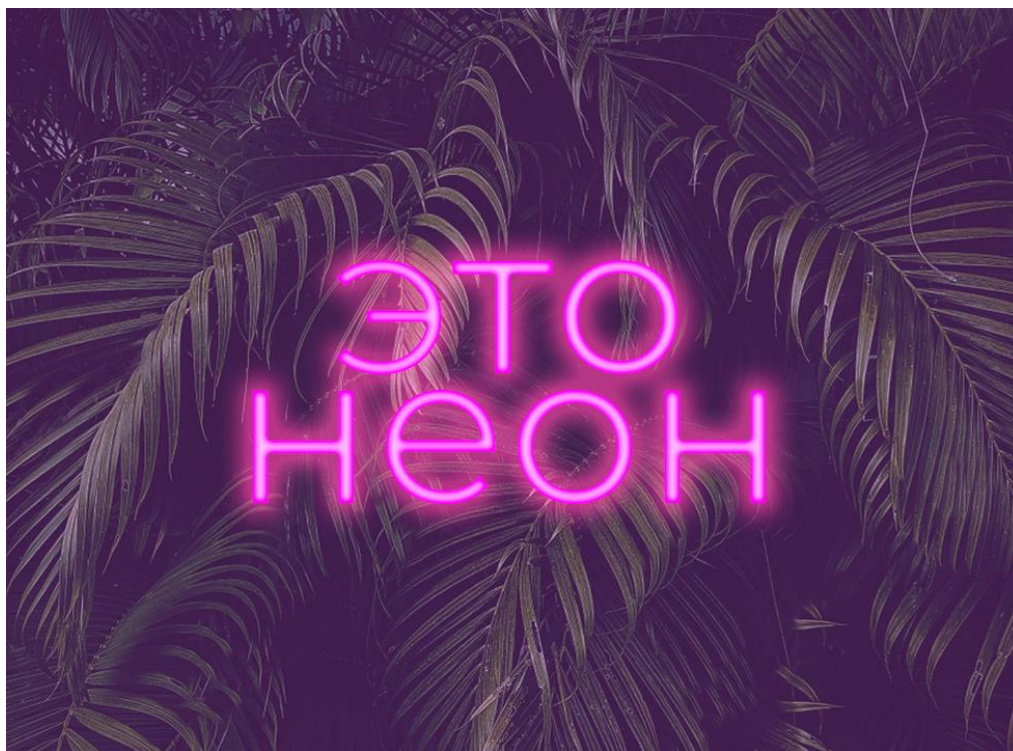
1. Создаем текстовый слой какого-нибудь кислотного цвета, например ярко-малинового.
2. Дважды кликаем по нему на панели, чтобы вызвать окно стилей слоя.



3. Открываем «Внешнее свечение» и выбираем цвет этого свечения – у меня малиновые буквы, и свечение от них я тоже сделаю малиновым, только чуть светлее.
4. Настраиваем непрозрачность и переходим ко вкладке «Внутреннее свечение».
5. Во вкладке «Внутреннее свечение» я выбрала светло-розовый цвет, полностью непрозрачный, а возле пункта «Источник» – «Из центра».

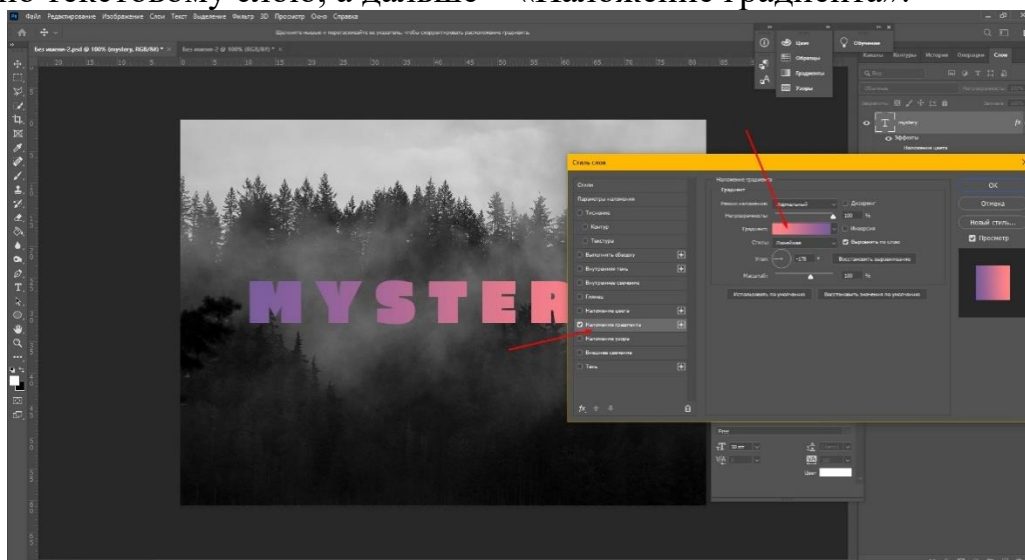


После всех настроек текст можно изменить. А если вы скопируете слой, то все настройки неона тоже сохраняются. Покрутите ползунки, поиграйте с прозрачностью, оттенками и мягкостью свечения. Экспериментируйте, у вас все получится!

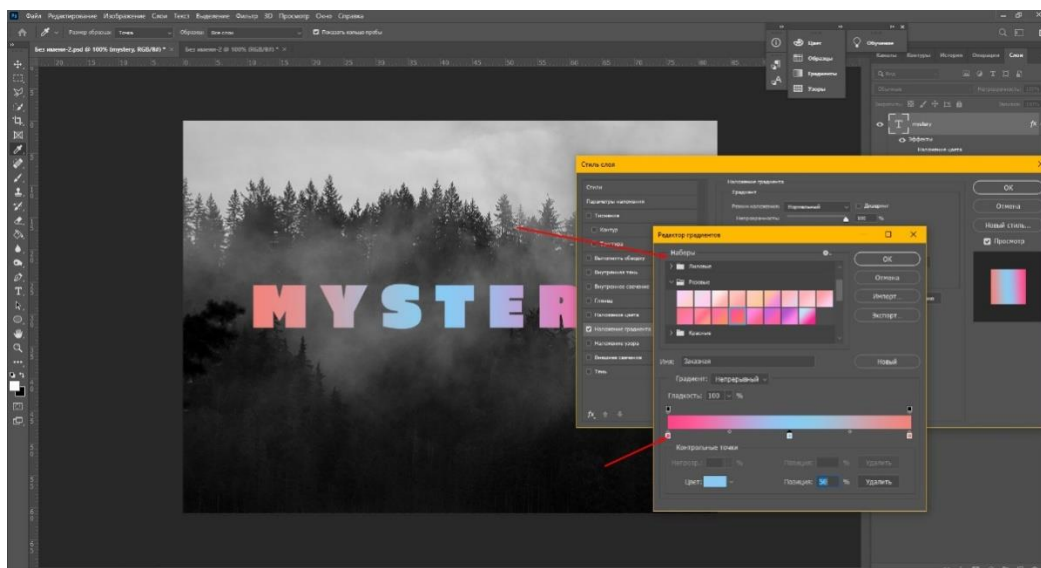


Как сделать градиент текста

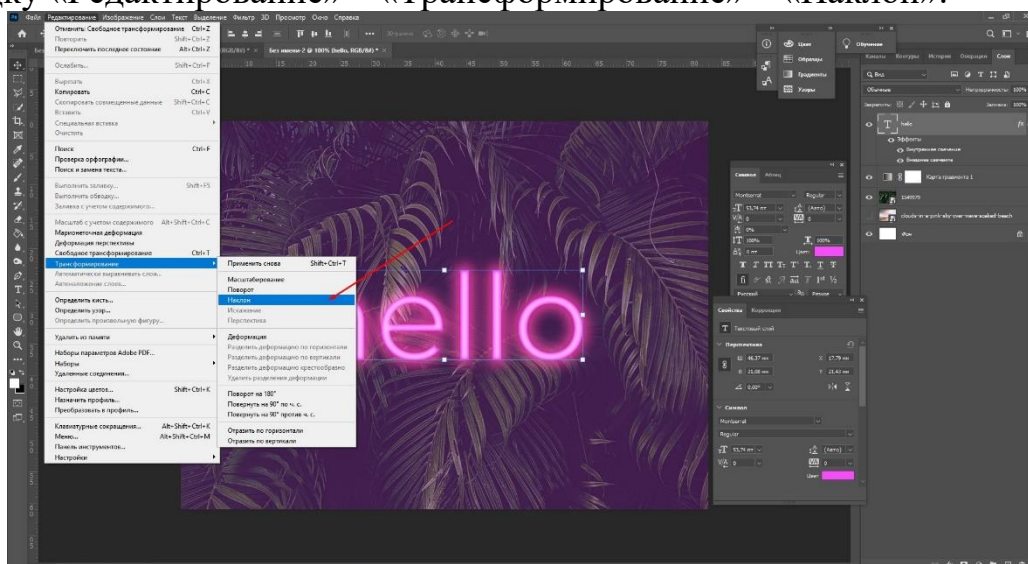
Еще один моднейший эффект, который я буду делать через окошко «Стили слоя». Я сделаю цветной градиент на слово «mystery» – может быть, это сделает лес чуть веселее. Итак, заходим в «Стили слоя» через двойной клик по текстовому слою, а дальше – «Наложение градиента».



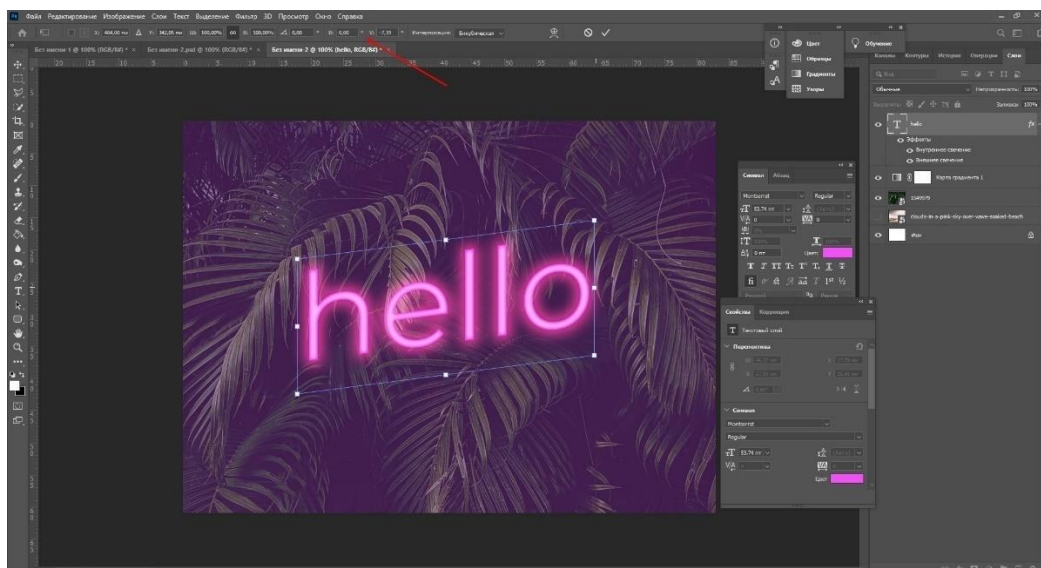
Если кликнуть по самому градиенту, вы увидите окно редактора, где можно выбрать цвета и выставить все настройки. Редактируйте цвет, кликнув по маленькому ползунку-квадратику, расположенному под градиентом. Если двигать ползунки по горизонтали, градиент будет меняться. Созданный градиент можно сохранить: так вы можете собрать целую коллекцию собственных градиентов. Попробуйте!



Для того чтобы сделать наклон текста, выберите его инструментом «Перемещение» или нажмите на него на панели слоев. Затем выберите вкладку «Редактирование» – «Трансформирование» – «Наклон».

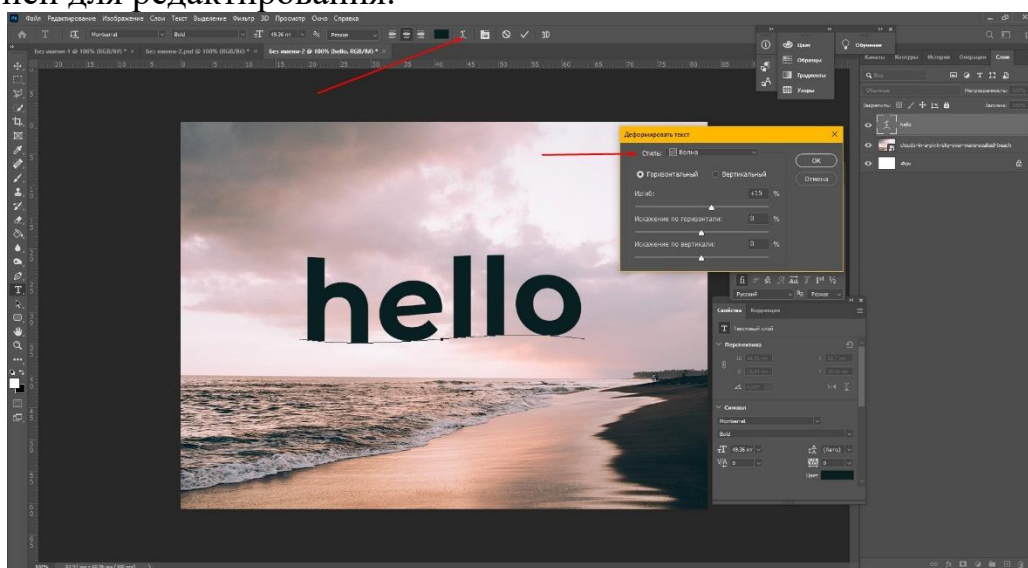


Потяните мышкой за любой край рамки, чтобы наклонить текст или просто впишите значение угла наклона в верхней части экрана.

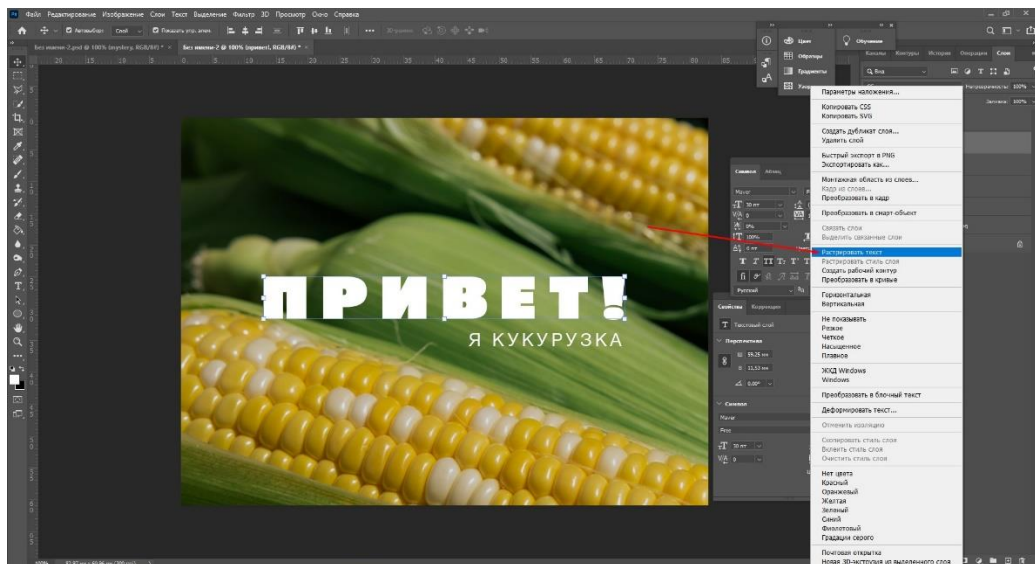


Деформация

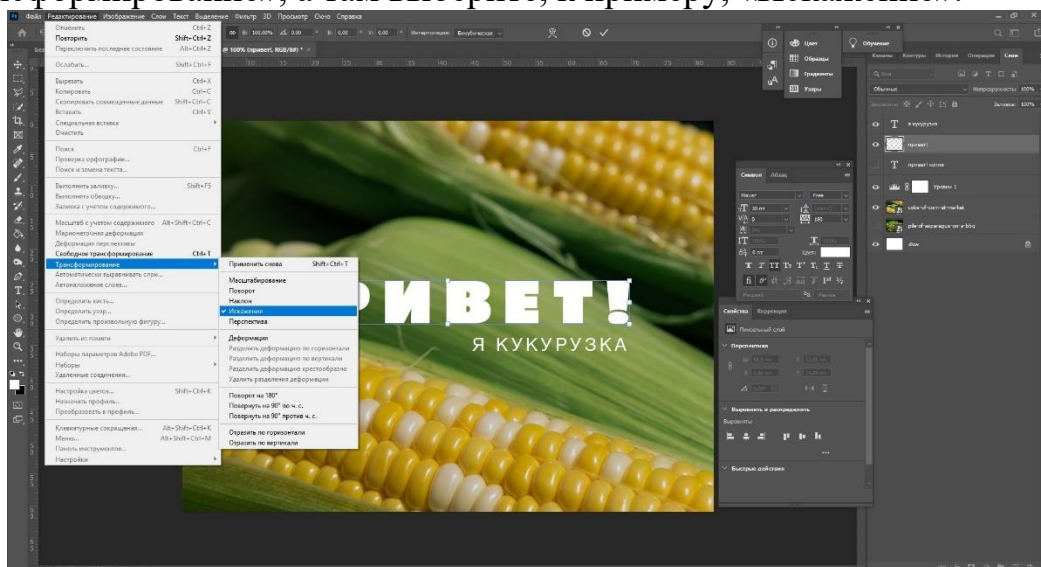
В Фотошопе есть специальное окно, посвященное деформации текста. Чтобы его открыть, нажмите на инструмент «Текст». Наверху появится кнопка, открывающая окно деформации. Здесь вы можете выбрать стиль и настроить уровень искажения текста. После этого текст все еще будет доступен для редактирования.



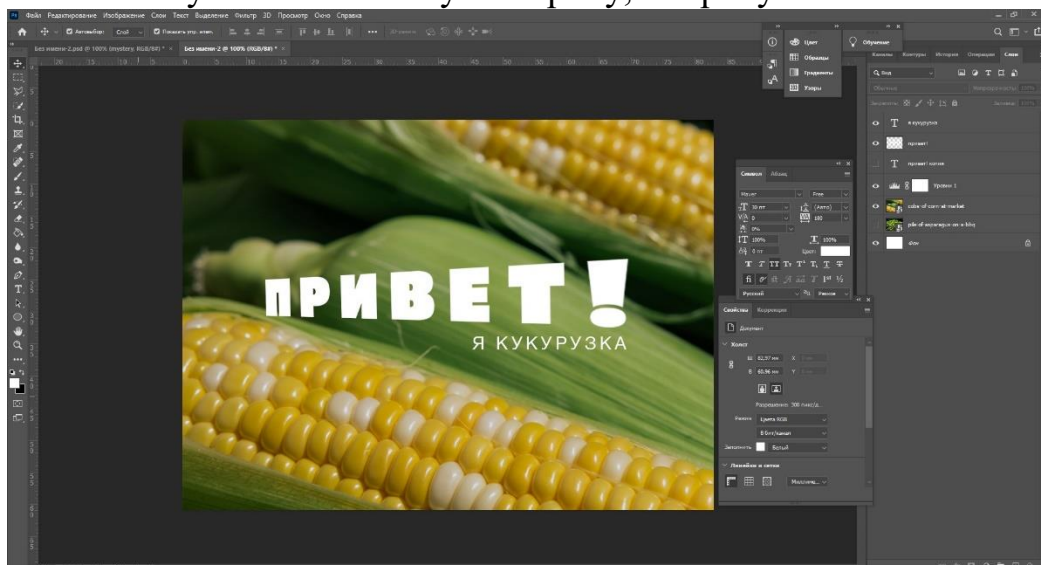
Есть еще один способ деформировать надпись. Если нажать правой кнопкой мышки по текстовому слою и затем на «Растривать текст», то откроется новое поле возможностей.



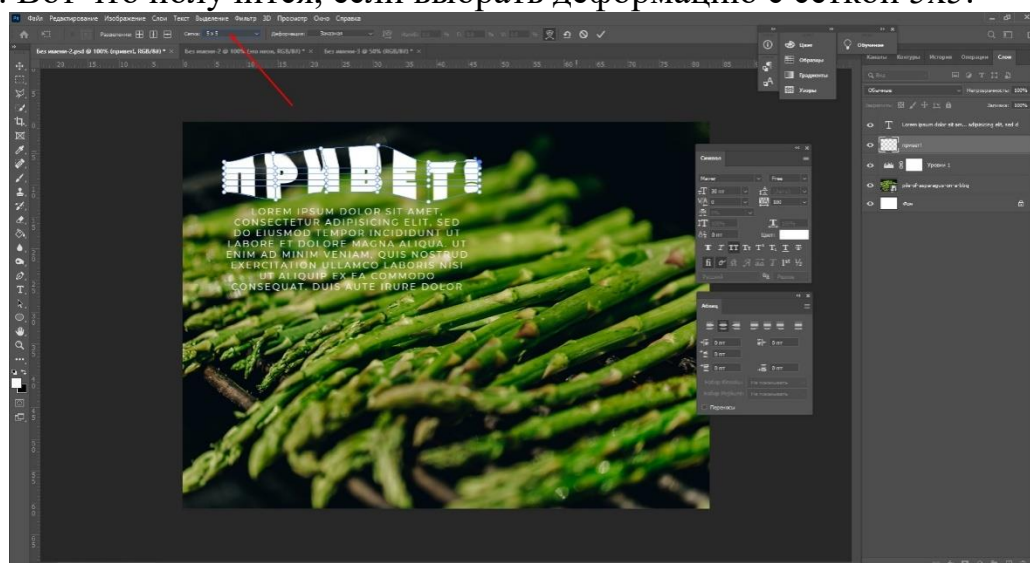
Помните, что после растривования текст нельзя будет редактировать. Растрировав его, зайдите во вкладку «Редактирование» – «Трансформирование», а там выберите, к примеру, «Искажение».



Можно тянуть слово в любую сторону, попробуйте!

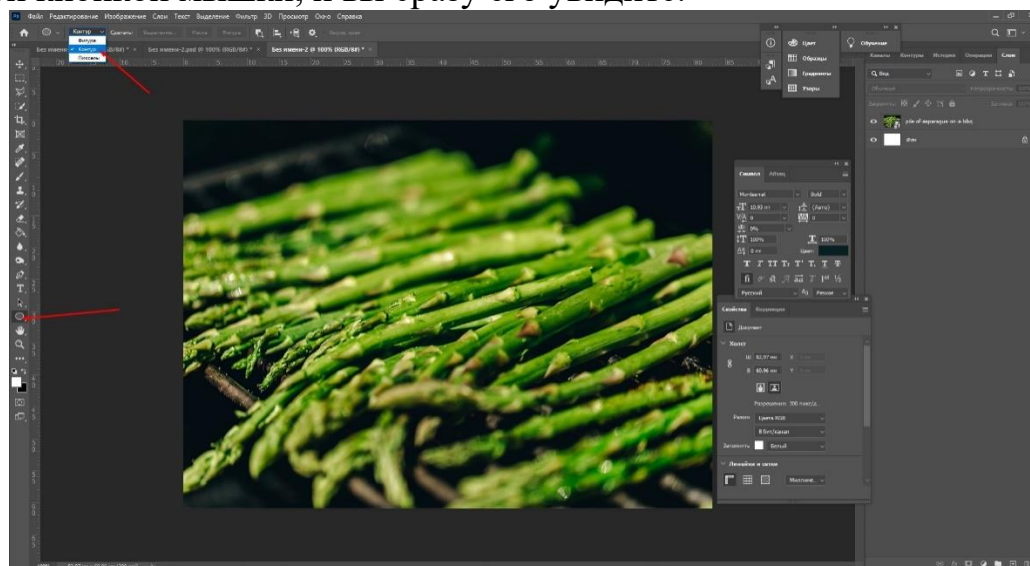


Во вкладке «Трансформирование» есть и другие штучки. Обратите внимание на пункт «Деформация» – с его помощью можно делать забавные вещи. Вот что получится, если выбрать деформацию с сеткой 5x5:

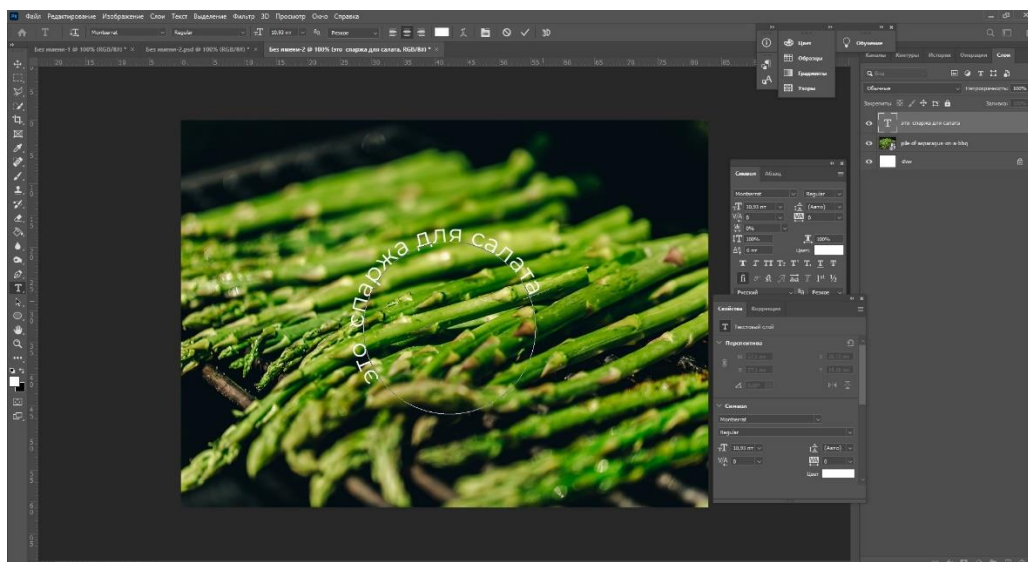


Как сделать текст по кругу

Текст по кругу в Adobe Photoshop делается буквально в пару кликов. Итак, для начала нам необходимо нарисовать круг. Найдите инструмент «Эллипс». Он может прятаться за «Прямоугольником» – щелкните по нему правой кнопкой мышки, и вы сразу его увидите.



Наверху выберите пункт «Контур». Зажмите Shift, чтобы создать ровный круг, и отпустите, когда размер вас устроит. Чтобы начать писать текст по кругу, выберите инструмент «Текст» и щелкните прямо на контур нашего круга. Чтобы редактировать текст, кликните по нему дважды.



Заключение

Фотошоп предлагает массу инструментов, которые позволяют делать с текстом что угодно – все зависит только от вашей фантазии. В этом материале я показала вам самые простые вещи, но если вы будете учиться работать в программе дальше, то сможете создавать более сложные эффекты. Множество эффектов можно сделать через «Стили слоя»: попробуйте поиграть с разными значениями – иногда сочетания дают неожиданный и интересный результат.

2 год обучения

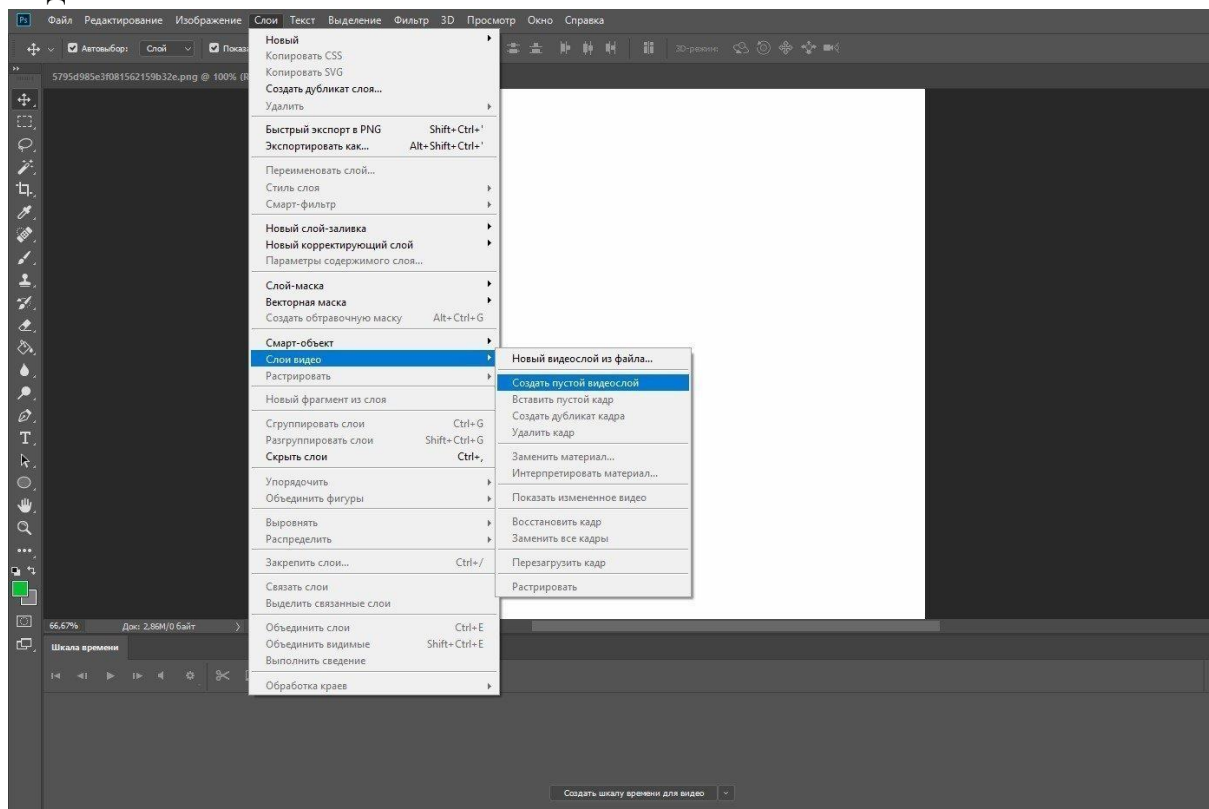
п/п	Тема	Ссылки на интернет-ресурсы
1.	ПР «Пиксель-арт».	https://dtf.ru/gamedev/1122222-osnovy-risovaniya-piksel-arta
2.	ПР «Текстура и фактура».	https://pixel.one/educational-articles/116/faktura-v-kompozitsii
3.	ПР «Иллюстрация в технике «дудлинг».	https://illustrators.ru/posts/google-dudl
4.	ПР «Покадровая анимация».	https://skillbox.ru/media/design/dva_prostykh_sposoba_p_hotoshop/

Покадровая анимация

Покадровая анимация — один из самых лёгких способов работы с анимацией в Photoshop. Но учитывайте, что этот несложный процесс окажется довольно долгим. Приступим.

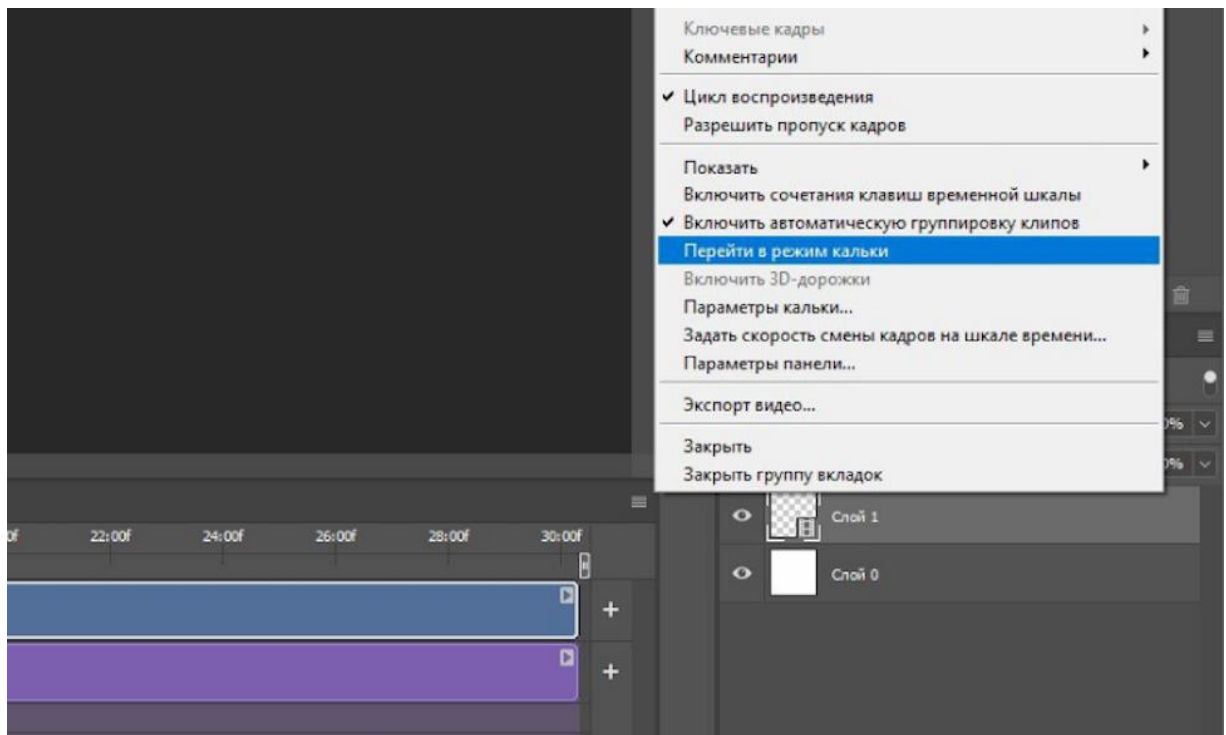
Для начала создадим новый документ, а затем зайдём в меню *Window* и поставим галочку напротив *Timeline* («Шкала времени»). После этого появится видеоредактор. В нём будут отображены все слои, которые открыты в документе.

Далее кликаем на кнопку *CreateVideoTimeline*, переходим в меню *Layers* («Слои»), выбираем пункт *VideoLayers* и создаём пустой видеослой.

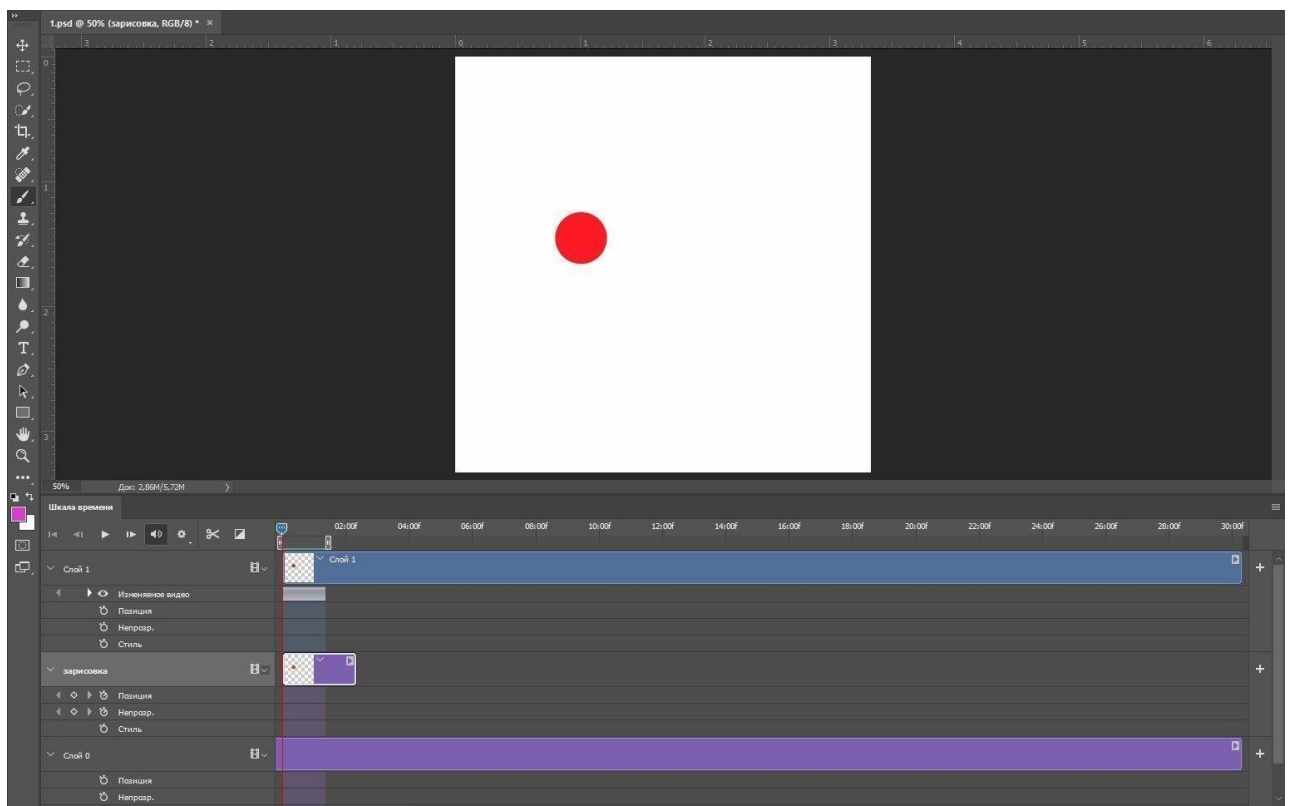


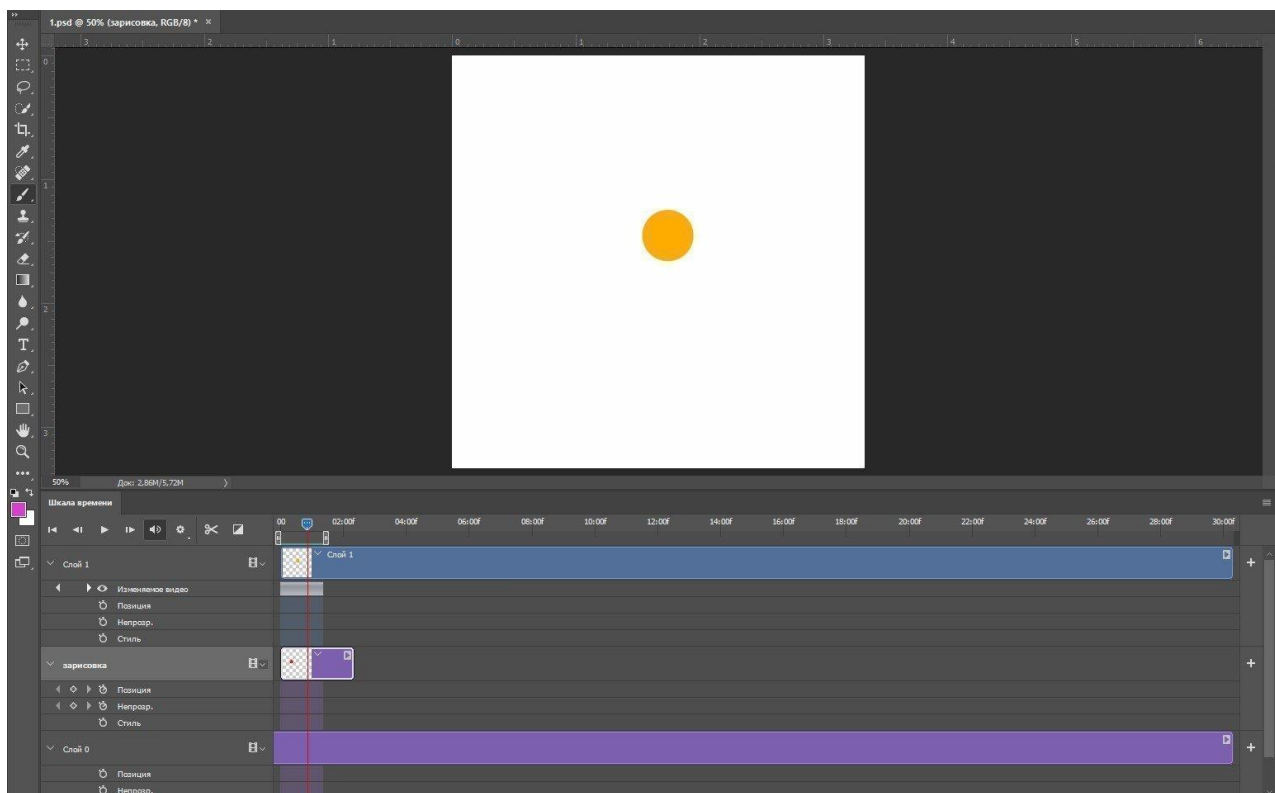
Теперь ваша задача — нарисовать анимацию покадрово. Это можно делать с нуля либо рисовать поверх готовой картинке, открытой в отдельном слое.

Берём кисть и создаём первый кадр анимации. Далее передвигаем ползунок времени и рисуем содержимое следующего кадра. Чтобы увидеть свои действия на предыдущем этапе, кликните по меню в правом верхнем углу и выберите *EnableOnionSkins* («Перейти в режим кальки»).

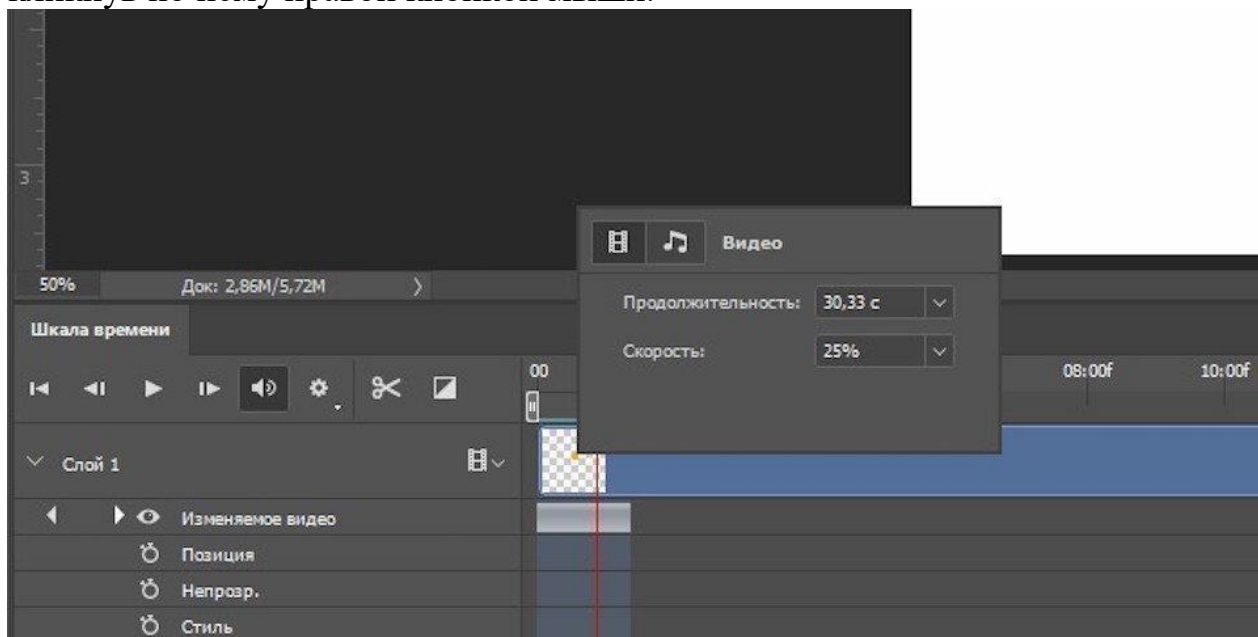


Из таких простых, но монотонных действий состоит процесс создания покадровой анимации: шаг за шагом вы добавляете очередной элемент движущейся картинки. Здесь в каждом новом кадре мы рисуем цветной кружок.





Чтобы сделать плавную анимацию, поделите изображение на максимально короткие отрезки. Скорость каждого кадра можно изменить, кликнув по нему правой кнопкой мыши.



Основная работа закончена, займёмся эффектами. Например, добавим на шкалу времени слой с надписью или картинкой. Если понадобится изменить цвет анимации, делайте это так же, как у обычных слоёв. Дважды кликните по слою, выберите команду *ColorOverlay* («Наложение цвета»), возьмите нужный цвет, скопируйте стиль слоя и вставьте его на все остальные слои.

В конце сохраним полученную анимацию как видео. Перейдите в меню *File* → *Export* → *RenderVideo*. Если нужен формат *GIF*, выбираем

пункт *SaveforWeb*. В открывшемся окошке можно поменять настройки, а затем нажать *Save*.

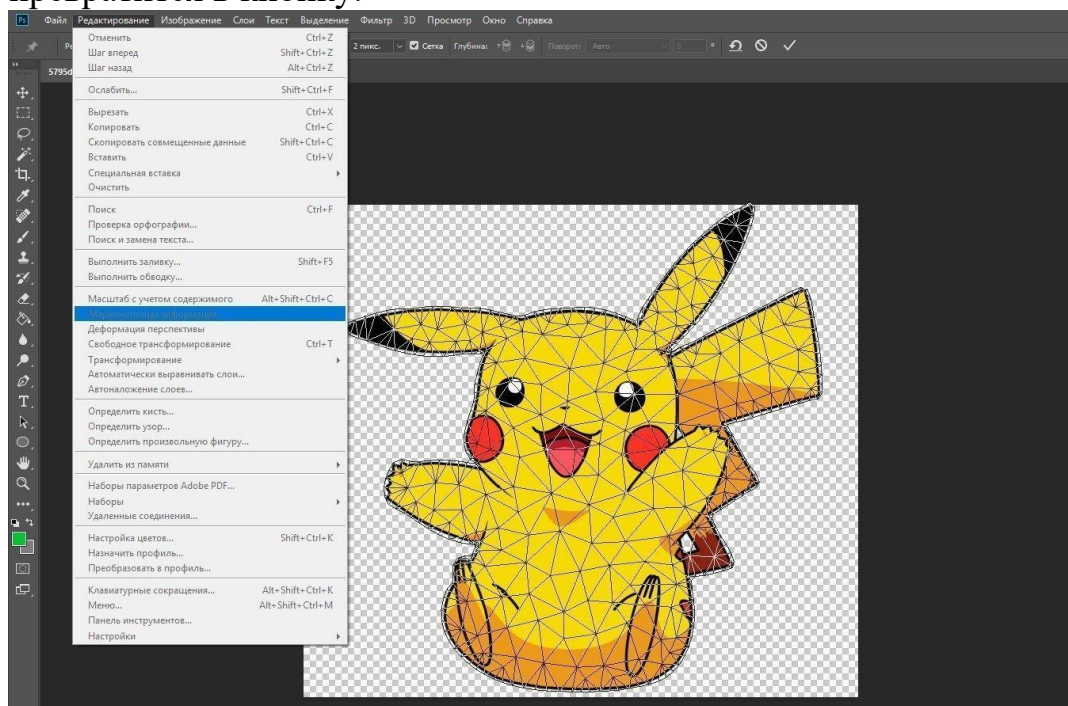
Анимация при помощи «Марионеточной деформации»

GIF-анимацию в Photoshop создают и при помощи инструмента *PuppetWarp* («Марионеточная деформация»). Это гораздо быстрее, чем рисовать анимацию вручную. Сперва возьмите изображение в формате PNG без фона. Если он всё-таки есть, объект придётся вырезать.

Итак, откройте изображение в *Photoshop* и перейдите в панель слоёв. Кликните правой кнопкой мыши по созданному нулевому слою и преобразуйте его в смарт-объект.

Если собираетесь использовать какие-то эффекты, например тень или обводку, — примените их с самого первого кадра. Это намного проще и быстрее, чем позже добавлять что-то на все созданные слои. Далее кликните *DuplicateLayer*.

Потом жмём на меню *Edit* и выбираем пункт «Марионеточная деформация». В этот момент картинка покроется сеткой, а значок курсора превратится в кнопку.

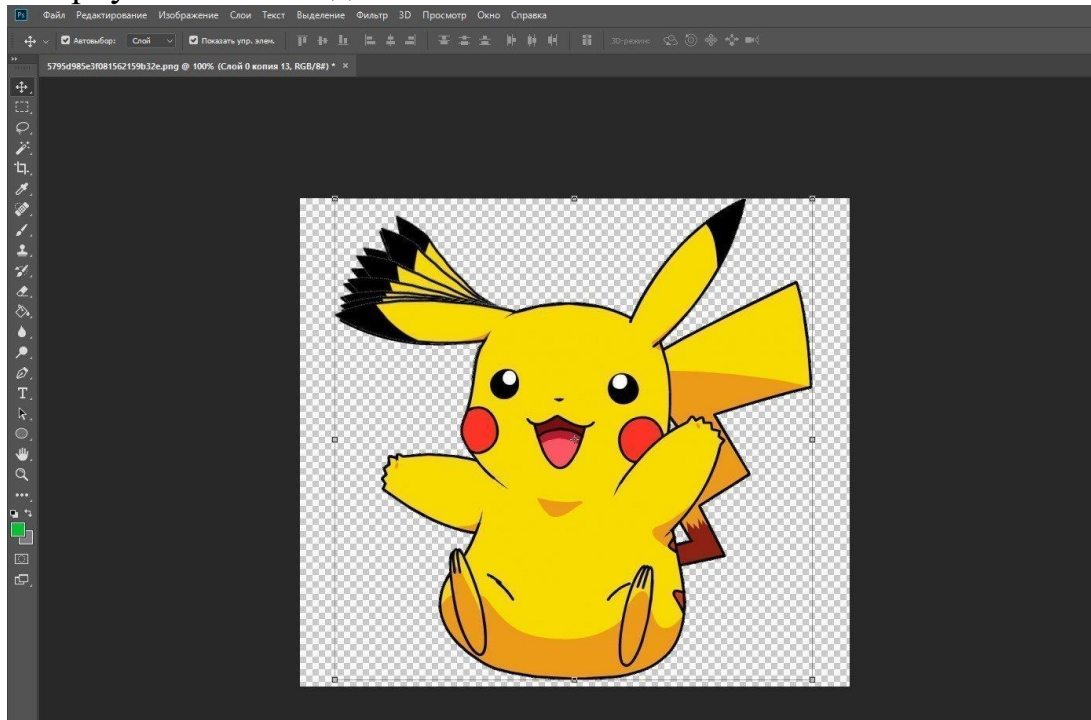


Перед тем как оживить нашу картинку, нужно «приколоть» её с помощью кнопок и оставить свободной только те части, которые будут двигаться на GIF-анимации.

Теперь самое интересное: левой кнопкой мыши зажимаем ту часть картинки, которая должна находиться в движении, и слегка тянем в нужную сторону. Затем отпускаем мышь и жмём *Enter*.

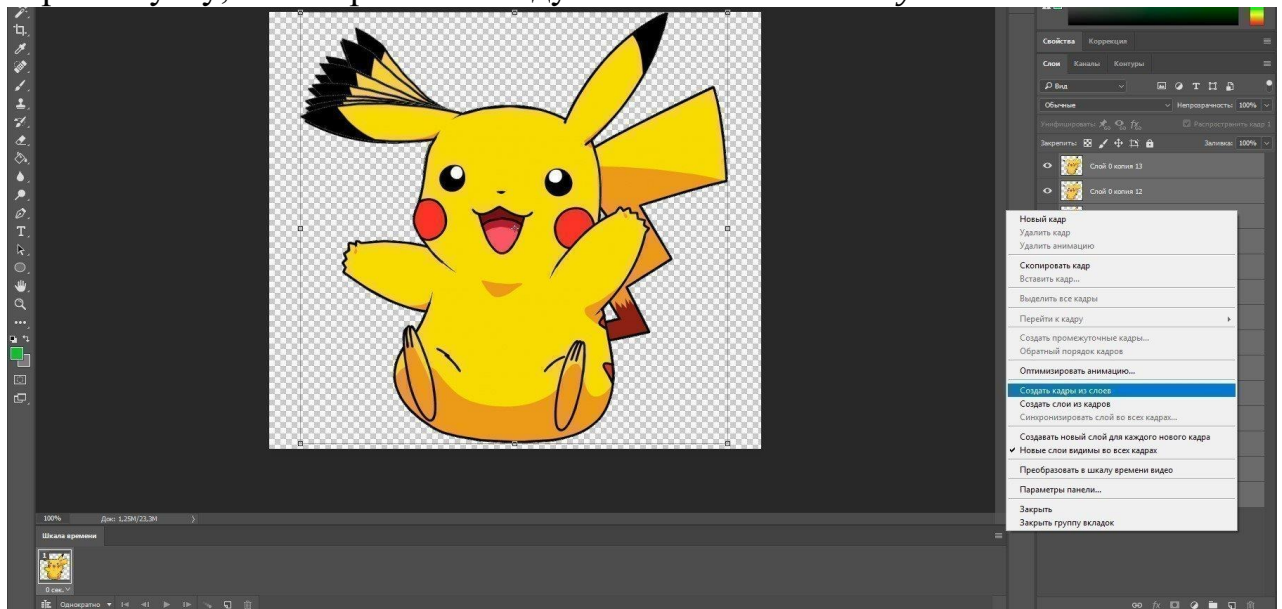
Чтобы анимация была плавной и реалистичной, придётся двигать картинку постепенно. Для этого несколько раз повторите весь

процесс: копируем слой → двигаем изображение → жмём *Enter*. В нашем случае понадобилось создать 14 слоёв, чтобы «поднять» ухо персонажа и вернуть его в исходное положение.



Когда закончили двигать картинку, выделите все слои, кликните по ним правой кнопкой мыши и нажмите *Rasterize* («*Растривать слой*»).

Далее начинается работа со «*Шкалой времени*». Кликаем на *CreateFrameAnimation*, переходим в меню, расположенное в правом верхнем углу, и выбираем команду *MakeFramesFromLayers*.



Теперь все слои собраны на одной шкале. Если щёлкать по ним поочерёдно, мы увидим, как картинка движется по заданной траектории. Далее установим время для каждого движения и способ воспроизведения (*однократно, постоянно или несколько раз*). Можете

выбрать из предложенных вариантов или добавить свои параметры. Чтобы посмотреть, как всё работает, жмём кнопку воспроизведения.



Если всё устраивает — сохраняем нашу анимацию в формате GIF. Для этого в меню «Файл» выбираем пункт «Сохранить для Web».

Заключение

Теперь вы умеете делать анимацию в Photoshop двумя простыми способами. Их можно применять при создании баннеров или логотипов, которые украсят любую веб-страницу.

Как сделать свой собственный дизайн стикера

Дизайн стикеров — невероятно универсальный и доступный способ повысить ваши маркетинговые усилия.

Стикерсы часто рассматриваются как просто развлекательные предметы, используемые для выражения своих интересов или личности. Стикерсы, безусловно, доставляют массу удовольствия, но вы можете использовать их не только для украшения своего iPad или резюме.



Поколение Z и миллениалы выросли на стикерах, а брендинг и маркетинг, ориентированные на эти группы, включают в себя множество качественных дизайнов и настраиваемых стикеров.

Если вы хотите начать работу со своим первым качественным стикером, у нас есть идеальное руководство по созданию вашей первой потрясающего стикера.

Но сначала давайте лучше поймем важность дизайна стикеров и его место в графическом дизайне и маркетинге.

Что такое стикер?

Стикеры бывают двух основных форм: физические и цифровые. Физический стикер — это этикетка, изготовленная из печатного материала, как правило, в виде бумаги или пластика. На одной стороне рисунок, а на другой клей.



С другой стороны, цифровой стикер создается с помощью программного обеспечения для графического дизайна и может использоваться в сообщениях в социальных сетях, документах и любых других цифровых документах или файлах дизайна, о которых вы только можете подумать.



Использование стикеров в маркетинге

Что касается маркетинга, стикеры — это превосходный и доступный инструмент для привлекательного и простого отображения важной информации. Одним из больших преимуществ стикеров является добавление их в дизайн без каких-либо переделок.

Вы можете добавлять физические стикеры на упаковку продуктов, этикетки и практически любые фантастические изобретения, которые выиграют от дополнительных деталей.

Если по какой-то причине ваша маркетинговая команда поймет или решит, что ее физические стикеры были большой ошибкой, вы можете быстро и легко удалить их.

Цифровые стикеры невероятно эффективны и полезны, поскольку их можно быстро наносить на любое количество элементов или документов, а также менять дизайн или удалять в любое время.

Независимо от того, какой материал для стикеров вы выберете, у этих универсальных и причудливых этикеток есть бесконечное множество применений. Они отлично подходят для быстрых решений для брендинга и добавления персонализированных штрихов к упаковке и продуктам.



Вы даже можете разработать, создать и выпустить серию стикеров самостоятельно в рамках маркетинговой кампании в стиле «сарафанного радио».

Получите правильные цвета вашего бренда

Мы упоминали, что стикеры должны быть красочными и привлекательными, и этот цветовой код необходим для вашего брендинга. Если вы хотите заявить о своем бренде, не добавляя его логотип в дизайн стикера, хорошей альтернативой будет добавление цветов вашего бренда.

С помощью стикеров вы можете создать практичную и привлекательную ассоциацию с брендом. Мы рекомендуем вам придерживаться энергичных и простых дизайнов с яркими цветами.

Включите простые идеи

Стикеры, как правило, наиболее эффективны, когда они просты по своей концепции, дизайну и исполнению. Вы не можете ожидать, чтобы втиснуть в них много информации.



Итак, пусть ваши идеи дизайна стикеров будут простыми, независимо от их размера. Помните, что у людей не будет много времени, чтобы сосредоточиться на ваших стикерах, поэтому вашу идею нужно понять и оценить за несколько секунд.

Убедитесь, что ваше сообщение находится в центре стикера, и используйте крупный и жирный шрифт. Проявите изобретательность с текстом на стикере и помните, что юмор — это всегда безопасно.

Ограничьте свои данные

Следующий пункт основывается на предыдущем. Ваш стикер будет лучше выделяться с ограниченными и простыми деталями.



Добавление слишком большого количества штрихов к вашему стикере может ослабить ее влияние и смысл. Мало кто когда-либо остановится, чтобы проанализировать ваш стикер.

Как и в случае с воплощением вашей идеи, вам нужно держать свои данные под контролем.

Проявите творческий подход к фигурам

Квадраты и круги могут быть наиболее часто используемыми формами для стикеров, и нет ничего плохого в том, чтобы придерживаться нормы. Однако, если вы хотите привлечь как можно больше внимания, мы рекомендуем вам использовать нетрадиционные формы стикеров.



Вы также можете помочь окружающей среде, используя биоразлагаемые материалы для своих стикеров.

Включить фирменные элементы

Самый крутой дизайн стикера может провалиться с точки зрения маркетинга, если зрители не получают от него никакого представления о вашем бренде. В то время как множество эффектных стикеров содержат загадочные элементы, которые вызывают любопытство, они, как правило, являются частью более эффективной маркетинговой кампании.



Итак, убедитесь, что вы включили какую-либо форму брендинга в свои стикеры, если вы не планируете включать их в существующие продукты, упаковку или товары.

Используйте векторы или высокое разрешение

Еще один важный момент в дизайне стикеров — это использование высокого разрешения при разработке стикеров. Это может показаться очевидным, но часто бывает так, что размер стикера увеличивается, а размеры исходного растра слишком малы.

Ваша компания может использовать ваш дизайн для печати товаров, поэтому мы рекомендуем вам сделать его в векторе. Масштабирование не будет проблемой с вектором, и ваш дизайн будет применяться к любому медиа или продукту.

Ретро стикеры

Вы любите ретро-дизайн? Тогда мы рады сообщить вам, что винтажные стили прекрасно сочетаются со стикерами. Штриховые рисунки и деревенские оттенки идеально подходят для кофейных чашек и других напитков, упаковки пищевых продуктов и любых продуктов, вызывающих ностальгию.



Говоря о ретро-дизайне, вы всегда можете перестраховаться и создать классический дизайн, который понравится многим. Этот базовый тип

дизайна работает, когда вы просто хотите быстро и просто представить свой бренд или продукт.

Классические изображения, цвета и стили могут использовать больший контекст, чем более сложные дизайны, и вы можете общаться с людьми одним взглядом. Используйте общеизвестные символы, например бутерброд и чашку кофе для кафе или гаечный ключ и гаечный ключ для ремонтной мастерской.

Почему ты такой серьезный?

Если ваш следующий заказ предназначен для более уважаемого учреждения, вы, вероятно, захотите убедиться, что вы разработали более обоснованные и простые стикеры. Банки, например, часто используют темно-синий цвет, чтобы выразить свою честность и надежность.

Если вы продвигаете общественное дело или вам нужно донести важную информацию, тогда вам лучше всего подойдет простой и обоснованный дизайн. Быть серьезным никогда не мешает, и вы можете обнаружить, что эти изящные и минималистичные дизайны вам подходят.

Минималистский дизайн = максимальный эффект

Мы знаем, что плоский дизайн продолжает оставаться успешным и популярным выбором. Плоский и простой дизайн с максимум тремя цветами придает изысканный шик вашему стикеру.

Вы можете обнаружить, что минималистичный дизайн привлекает больше внимания, чем громкий и сложный. Если вы освоите интервалы, надписи и графику, используемые в минималистском дизайне, вы сможете создать уникальный стикер с потрясающим дизайном, которую многие люди захотят разместить на своих личных вещах.

Сделайте это забавным

Кто не любит забавный стикер? А кто до сих пор не любит мультфильмы, даже если не признается в этом публично?

Вы, вероятно, поняли, к чему мы стремимся - забавный стикер обязательно вызовет улыбку на лицах многих людей и выделит их из толпы. Мультфильмы привлекают внимание, а самые причудливые или веселые требуют внимания.

Вы получите полные баллы, если сумеете скрыть послание бренда в своем причудливом мультяшном дизайне!

2.6 Комплекс организационно-педагогических условий

Кадровое обеспечение образовательного процесса

Программу «Графический дизайн» реализует педагог дополнительного образования, имеющий базовое образование, соответствующее профилю программы и удовлетворяющее его квалификационным требованиям.

Литература

1. Джейсон Саймонс/Настольная иллюстраций. – М.: АСТ, Астрель, 2019. – 286 с.
2. Айсманн К. Ретуширование и обработка изображений в Photoshop.– М.: Издательский дом «Вильямс», 2020. – 159 с.
3. Визуальный дизайн: основы графики и предпечатной подготовки с помощью инструментов Adobe / под ред. М. А. Райтмана; пер. с англ. – Москва: Рид Групп, 2018. – 325 с.
4. Кэлби С. Хитрости и секреты работы в Photoshop 7/Пер с англ. –Москва: Издательский дом «Вильямс», 2021. – 237 с.
5. Кэплин С. Секреты создания спецэффектов в Photoshop CS. Руководство дизайнера, 3-е издание/ Стив Кэплин. – Москва: Эксмо, 2021. – 196 с.
6. Леонтьев Б. К. AdobeIllustrator 10: Учебное пособие по созданию публикаций для печати и Internet / Б. К. Леонтьев, А. С. Лясин, Э. В. Коровченко. – Москва: Бук-пресс, 2020. – 167 с.
7. Мануйлов В.Г. Ретуширование изображений в AdobePhotoshop. Информатика в школе: Приложение к журналу «Информатика и образование». №7 – 2006Официальный учебный курс AdobePhotoshop CS. Москва: Изд-во ТРИУМФ, 2017. – 179 с.
8. Ковешникова Н.А. Дизайн: история и теория. – М.: Омега-Л, 2017. – 364 с.
9. Курушин В. Д. Графический дизайн и реклама. – М.: ДМК Пресс, 2020. – 512 с.
10. Овчинникова Р.Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования. – М.: Юнити-Дана, 2021. - 158 с.
11. Леонтьев В.П., Прокошев И.В. – Цифровое фото. – М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2018. –160 с.
12. Устин В. Б. Учебник дизайна. Композиция, методика, практика. - М.: АСТ: Астрель, 2017. – 368 с.
13. Шервин Д. – Креативная мастерская. 80 творческих задач дизайнера. / Пер. с англ. С. Силинский.- СПб.: Питер, 2020. – 240.: ил.
14. Рейнбоу В. Компьютерная графика. Энциклопедия - СПб, «Питер», 2016. – 179 с.
15. Фролов М. Самоучитель. Учимся рисовать на компьютере. ЛБЗ-Бином. 2019. – 214 с.
16. Шнейдеров В. Рисунок на компьютере. Самоучитель. - СПб, «Питер», 2021. – 315 с.
17. Шнейдеров В. Фотография, реклама, дизайн на компьютере - СПб, «Питер», 2021. – 249 с.

18. Яцюк О., Романычева Э. «Компьютерные технологии в Дизайне» Справочник и практическое руководство. «БХВ-Петербург» 2019 г.
19. Молочков, В.П. Компьютерная графика для Интернета. Самоучитель / В.П. Молочков. – СПб: Питер, 2020. – 305 с.
20. Сырых, Ю. Современный веб-дизайн. Настольный и мобильный / Ю. Сырых. – М.: Диалектика, 2019. – 273 с.

Материально – техническое обеспечение программы

- Компьютерный зал
- Мультимедийное оборудование (ноутбук, проектор, экран)
- Графический планшет
- Тетради
- Ручки

2.7 Рабочая программа воспитания

1 год обучения

Цель: создание условий для формирования социально-активной, творческой, нравственно и физически здоровой личности, способной на сознательный выбор жизненной позиции, а также к духовному и физическому самосовершенствованию, саморазвитию в социуме.

Задачи:

- способствовать развитию личности обучающегося, с позитивным отношением к себе, способного вырабатывать и реализовывать собственный взгляд на мир, развитие его субъективной позиции;
- развивать систему отношений в коллективе через разнообразные формы активной социальной деятельности;
- способствовать умению самостоятельно оценивать происходящее и использовать накапливаемый опыт в целях самосовершенствования и самореализации в процессе жизнедеятельности;
- формирование и пропаганда здорового образа жизни.

Ожидаемые результаты:

- формирование практических умений по организации органов самоуправления этике и психологии общения, технологии социального и творческого проектирования;
- обучение умениям и навыкам организаторской деятельности, самоорганизации, формированию ответственности за себя и других;
- развитие творческого культурного, коммуникативного потенциала обучающихся в процессе участия в совместной общественно – полезной деятельности;
- содействие формированию активной гражданской позиции;

- воспитание сознательного отношения к труду, к природе, к своему городу.

Содержание

День знакомств. Участие в конкурсе «Дорога глазами детей». Экологическая выставка «Улыбка природы». Беседа «День пожилого человека». Акция. «Неделя в защиту животных». Викторина «С книгой мир добрей и ярче». Работа с родителями: беседа «Семья». Участие в конкурсе «Как прекрасна. Земля и на ней человек». Беседа «День памяти жертв ДТП». Изготовление поздравительных открыток «Любимой, дорогой, единственной» (ко дню матери). Работа с родителями: индивидуальные консультации. Беседа против дурных привычек «Твой выбор!». Конкурс рисунков «Мы в этом городе живем, и он растет, и мы растем». Подготовка к выставке новогодних букетов. Участие в конкурсе «Вместо ёлки – букет». Праздник «Новогодняя сказка». Акция «Покормите птиц зимой». Работа с родителями: анкетирование «Удовлетворенность родителей (законных представителей) качеством оказываемых услуг МБУ ДО ЭЦ «ЭкоСфера». Час вопросов и ответов о культуре питания «Красота и здоровье». Изготовление поздравительных открыток ко Дню Защитника Отечества. Викторина «Час Земли – 2022». Изготовление поздравительных открыток ко Дню 8 Марта. Конкурс рисунков «Весеннее настроение». Работа с родителями: беседа «Законы нравственности». Викторина «Космическое путешествие». Викторина «Загадки природы». Беседа «Экстремизму и терроризму – нет!». Субботник «Весенняя Неделя Добра». Беседа «Дни защиты от экологической опасности». Просмотр кинофрагмента «Чернобыльской аварии 35 лет». Час общения «Праздник Весны и Труда – 1 мая». Конкурс рисунков «Там, где память, там слеза». Конкурс стихотворений о Великой отечественной войне. Праздничное мероприятие «Ура! У нас каникулы».

Календарно-тематический план

№ п/п	Наименование мероприятия	Дата проведения по плану	Дата проведения по факту
1	День знакомств	Сентябрь	
2	Участие в конкурсе «Дорога глазами детей»	Сентябрь	
3	Экологическая выставка «Улыбка природы»	Сентябрь	
4	Беседа «День пожилого человека»	Сентябрь	
5	Акция «Неделя в защиту животных»	Октябрь	
6	Викторина «С книгой мир добрей и ярче»	Октябрь	
7	Работа с родителями: беседа «Семья»	Октябрь	
8	Участие в конкурсе «Как прекрасна	Октябрь	

	Земля и на ней человек»		
9	Беседа «День памяти жертв ДТП»	Ноябрь	
10	Изготовление поздравительных открыток «Любимой, дорогой, единственной» (ко дню матери)	Ноябрь	
11	Работа с родителями: индивидуальные консультации.	Ноябрь	
12	Беседа против дурных привычек «Твой выбор!»	Ноябрь	
13	Конкурс рисунков «Мы в этом городе живем, и он растет, и мы растем»	Декабрь	
14	Подготовка к выставке новогодних букетов	Декабрь	
15	Участие в конкурсе «Вместо ёлки – букет»	Декабрь	
16	Праздник «Новогодняя сказка»	Декабрь	
17	Акция «Покормите птиц зимой».	Январь	
18	Работа с родителями: анкетирование «Удовлетворенность родителей (законных представителей) качеством оказываемых услуг МБУ ДО ЭЦ «ЭкоСфера».	Январь	
19	Час вопросов и ответов о культуре питания «Красота и здоровье»	Январь	
20	Изготовление поздравительных открыток ко Дню Защитника Отечества	Февраль	
21	Викторина «Час Земли – 2022»	Февраль	
22	Изготовление поздравительных открыток ко Дню 8 Марта	Февраль	
23	Конкурс рисунков «Весеннее настроение»	Март	
24	Работа с родителями: беседа «Законы нравственности»	Март	
25	Викторина «Космическое путешествие»	Март	
26	Викторина «Загадки природы»	Март	
27	Беседа «Экстремизму и терроризму – нет!»	Апрель	
28	Субботник «Весенняя Неделя Добра»	Апрель	
29	Беседа «Дни защиты от экологической опасности»	Апрель	
30	Трудовой десант «Чистый двор»	Апрель	

31	Просмотр кинофрагмента «Чернобыльской аварии 35 лет»	Май	
32	Час общения «Праздник Весны и Труда – 1 мая»	Май	
33	Конкурс рисунков «Там, где память, там слеза»	Май	
34	Праздничное мероприятие «Ура! У нас каникулы»	Май	

2 год обучения

Цель: создание условий для формирования социально-активной, творческой, нравственно и физически здоровой личности, способной на сознательный выбор жизненной позиции, а также к духовному и физическому самосовершенствованию, саморазвитию в социуме.

Задачи:

- способствовать развитию личности обучающегося, с позитивным отношением к себе, способного вырабатывать и реализовывать собственный взгляд на мир, развитие его субъективной позиции;
- сформировать умения и навыки организаторской деятельности, самоорганизации, ответственность за себя и других;
- способствовать развитию творческого культурного, коммуникативного потенциала обучающихся в процессе участия в совместной общественно – полезной деятельности;

Ожидаемые личностные результаты:

- развитие личности обучающегося, с позитивным отношением к себе, способного вырабатывать и реализовывать собственный взгляд на мир, развитие его субъективной позиции;
- умения и навыки организаторской деятельности, самоорганизации, формированию ответственности за себя и других;
- развитие творческого культурного, коммуникативного потенциала обучающихся в процессе участия в совместной общественно – полезной деятельности;

Содержание

Участие в городской воспитательной акции. Викторина «Дисциплина на дороге – путь к дорожной безопасности». Беседа «Терроризм – преступление против человечества». Беседа «Как выбрать профессию». Поздравительная открытка «Почта добра». Конкурс рисунков «Я и мой питомец». Конкурсная программа «Осеннее ассорти». Квест – игра «Тропа безопасности». Викторина «Интеллектуальный марафон». Круглый стол «Будущее в моих руках». Беседа «Полезный разговор о вредных привычках».

Круглый стол «По страницам Черной книги». Беседа «Обычаи и традиции родного края». Беседа «О мужестве, доблести, славе». Игровая программа «Как – то раз, под Новый Год...». Викторина «Умники и умницы». Круглый стол «Это многоликий мир». Просмотр презентации «900 дней, которые потрясли мир». Беседа «Труд и творчество как главный смысл жизни». Участие в акции «Поможем птицам зимой». Викторина «Есть такая профессия – Родину защищать». Викторина «Профессии женские и не очень». Беседа «Жить долго и счастливо». Круглый стол «Планета заболела». Викторина «Загадки Земли». Беседа «Профилактика вредных привычек. Что и как мы едим». Викторина «Он сказал: «Поехали!». Круглый стол «Я – гражданин России!». Викторина «Памятные места Липецкого края».

Работа с родителями. Круглый стол «Авторитет и ребенок». Беседа «Жизненные цели и приоритеты».

№ п/п	Наименование мероприятия	Дата проведения по плану	Дата проведения по факту
1	Участие в городской воспитательной акции.	сентябрь	
2	Викторина «Дисциплина на дороге – путь к дорожной безопасности».	сентябрь	
3	Беседа «Терроризм – преступление против человечества».	сентябрь	
4	Беседа «Как выбрать профессию».	октябрь	
5	Поздравительная открытка «Почта добра».	октябрь	
6	Конкурс рисунков «Я и мой питомец».	октябрь	
7	Конкурсная программа «Осеннее ассорти».	октябрь	
8	Квест – игра «Тропа безопасности».	ноябрь	
9	Викторина «Интеллектуальный марафон».	ноябрь	
10	Круглый стол «Будущее в моих руках».	ноябрь	
11	Беседа «Полезный разговор о вредных привычках».	ноябрь	
12	Круглый стол «По страницам Черной книги».	декабрь	
13	Беседа «Обычаи и традиции родного края».	декабрь	
14	Беседа «О мужестве, доблести, славе».	декабрь	
15	Игровая программа «Как – то раз, под Новый Год...».	декабрь	
16	Викторина «Умники и умницы».	январь	
17	Круглый стол «Это многоликий мир».	январь	
18	Просмотр презентации «900 дней, которые потрясли мир».	январь	
19	Беседа «Труд и творчество как главный смысл	январь	

	жизни».		
20	Участие в акции «Поможем птицам зимой».	февраль	
21	Викторина «Есть такая профессия – Родину защищать».	февраль	
22	Викторина «Профессии женские и не очень».	февраль	
23	Беседа «Жить долго и счастливо».	февраль	
24	Круглый стол «Планета заболела».	март	
25	Викторина «Загадки Земли».	март	
26	Беседа «Профилактика вредных привычек. Что и как мы едим».	март	
27	Викторина «Он сказал: «Поехали!».	март	
28	Круглый стол «Я – гражданин России!».	апрель	
29	Викторина «Памятные места Липецкого края».	апрель	
30	Работа с родителями. Круглый стол «Авторитет и ребенок».	май	
31	Беседа «Жизненные цели и приоритеты».	май	

2.8 Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Наименование мероприятия	Сроки проведения	Примечание
1.	Месячник «Мир моих увлечений»	1-30 сентября	
2.	Операция «Внимание – дети»	1-11 сентября	
3.	Месячник «Здоровье»	16 ноября-16 декабря	
4.	Декада правовых знаний	16 - 23 апреля	
5.	Городская воспитательная акция «...»	в течение года	
6.	Экологическая акция «Чистый город» (городские субботники)	в течение года	
7.	Знаменательные календарные даты	в течение года	
8.	Работа с родителями	в течение года	

2.9 Формы контроля и аттестации.

В ходе реализации программы оценка результатов образовательного процесса осуществляется входным контролем, текущим контролем, тематическим контролем, промежуточной аттестацией.

Входной контроль осуществляется в начале учебного года.

Цель - определение уровня развития обучающихся и их творческих способностей.

Формы – беседа, опрос, педагогическое наблюдение, анкетирование.

Текущий контроль осуществляется в течение всего учебного года.

Цель - определение степени усвоения обучающимися учебного материала, их готовность к восприятию нового.

Формы контроля – педагогическое наблюдение, опрос, беседа, анализ практических творческих работ.

Тематический контроль осуществляется в конце изучения каждого модуля.

Цель - определение степени усвоения обучающимися учебного материала данного модуля.

Формы - педагогическое наблюдение, анализ практических творческих работ, итоговые практические работы.

Промежуточная аттестация проводится ежегодно в конце учебного года.

Цель - определение уровня развития обучающихся, уровня освоения практической и творческой деятельности, ориентирование обучающихся на эмоционально-ценностные отношения и социально-значимую деятельность.

Форма – тестирование по всем модулям.