

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Логинова Людмила Федоровна

Должность: Директор

Дата подписания: 05.09.2023 12:22:02

Уникальный программный ключ:

80d29d5cd2cec08f43bdd398af5d0d3de192aa9

Автономная некоммерческая организация профессионального образования

«Московский областной гуманитарно-социальный колледж»

УТВЕРЖДЕНА

Заседанием Педагогического совета

протокол № 6 от 05.09.2023 г.

Приказ директора об утверждении ДОП

№ 06-03/М от 05.09.2023 г.

Директор



Л.Ф. Логинова

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН

(152 часа)

Красково 2023

1. Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Графический дизайн» разработана для учащихся общеобразовательных организаций с целью повышения интереса к информационным технологиям, развитию творческого потенциала в области компьютерной графики и дизайна, а также с целью выявления дальнейшего профессионального интереса среди учащихся школы.

Дополнительные образовательные программы, в том числе и в области информационных технологий, способствуют удовлетворению разнообразных образовательных потребностей учащихся. Эти программы прямо связаны с выбором каждым школьником того содержания образования, которое отражает его интересы, как в настоящий момент, так и в связи с последующими жизненными планами.

Именно к программам такого типа относится программа «Графический дизайн», которая создавалась для повышения интереса обучающихся к информационным технологиям, графическому дизайну, и привития навыков, которые могут пригодиться им в дальнейшей профессиональной карьере. Изучение специализированных компьютерных программ Adobe Illustrator и Adobe Photoshop» является актуальным, так как дает учащимся возможность познакомиться с приемами работы художника-дизайнера с использованием информационных технологий в области векторной и растровой графики.

Работа с компьютерной графикой – одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера, причем занимаются этой работой не только профессиональные художники и дизайнеры. На любом предприятии время от времени возникает необходимость в подаче рекламных объявлений в газеты и журналы или просто в выпуске рекламной листовки или буклета. Без компьютерной графики не обходится ни одна современная мультимедийная программа. Основные трудозатраты в работе редакций и издательств также составляют художественные и оформительские работы с графическими программами.

Необходимость широкого использования графических программных средств стала особенно ощутимой в связи с развитием Интернета и, в первую очередь, благодаря службе WorldWideWeb, связавшей в единую «паутину» миллионы

отдельных «домашних страниц». Даже беглого путешествия по этим страницам достаточно, чтобы понять, что страница, оформленная без компьютерной графики, не имеет шансов выделиться на фоне широчайшего круга конкурентов и привлечь к себе массовое внимание.

На сегодняшний день компьютерная графика приобрела колоссальную популярность. При помощи редакторов векторной и растровой графики создаются всевозможные плакаты, постеры, верстаются флаеры и листовки, создаются визитки и всевозможные компоненты фирменного стиля.

Важной особенностью освоения данной программы является то, что она не дублирует общеобразовательные программы в области информатики. Ее задачи иные - развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов учащихся; воспитание правильных моделей деятельности в областях применения растровой и векторной компьютерной графики; профессиональная ориентация.

Программа может быть использована для удовлетворения познавательных интересов учащихся 4-6 классов и расширения имеющихся знаний и умений школьников 8-11 классов по информатике и информационно-коммуникационные технологиям.

2. Требования к минимально необходимому уровню знаний, умений и навыков учащихся, необходимых для успешного освоения программы

- обладать навыками работы в среде Windows (уметь запускать приложения, выполнять типовые операции с файлами и папками);
- иметь представление о древообразной структуре каталогов, типах файлов;
- уметь работать в локальной сети, знать принципы ее построения.

3. Формы проведения занятий

Для освоения программы используются следующие формы проведения занятий: лекции, беседы, демонстрации, самостоятельная практическая работа, проектно-исследовательская деятельность. Большая часть учебного времени

выделяется на практические упражнения и самостоятельную работу. Задания носят творческий характер и рассчитаны на индивидуальную скорость выполнения.

4. Контроль освоения программы

4.1. Текущий контроль уровня усвоения программы должен осуществляться по результатам выполнения учащимися практических заданий (например, создание новогодней открытки, календаря и др.).

4.2. Тематический контроль проводится после изучения разделов в форме отчетных работ (навыки работы с кривыми «Безье», создание графического элемента с помощью простых геометрических фигур, отрисовка собственного логотипа и др.).

4.3. Итоговый контроль реализуется в форме выполнения итогового проекта «Виртуальный фотоальбом».

4.4. Контроль теоретических знаний проводится в форме компьютерного тестирования разных типов: выбор единственного верного ответа, выбор нескольких вариантов правильных ответов, установление соответствия вариантов, набор правильного ответа вручную.

5. Результаты обучения

В результате освоения программы учащиеся *должны знать/понимать*:

- сущность и особенности растрового и векторного способов представления графической информации;
- возможности и области применения, достоинства и недостатки растровой и векторной графики, виды современных графических редакторов;
- различные форматы документов точечных рисунков;
- назначение и возможности программ векторной и растровой графики;
- элементы пользовательского интерфейса: назначение инструментов, панелей и палитр, правила выбора инструмента или команды меню программ графических редакторов;
- устройства ввода и вывода изображений;
- способы представления изображения для различных устройств;

- способы создания и обработки графической информации;
- единицы измерения физического размера изображения;
- команды пункта меню «Изображение»;
- виды и особенности использования инструментов ретуширования изображения;
- способы работы с инструментами, предназначенными для выделения областей;
- способы изменения границ выделения, виды и возможности преобразований выделенной области, способы работы с основными графическими объектами, их заливками и контуром;
- способы повышения резкости изображения, осветления и затемнения фрагментов изображения;
- режимы работы с выделенными областями;
- назначение маски;
- назначение канала;
- особенности создания компьютерного коллажа;
- сущность и специфику фонового слоя;
- особенности формирования многослойных изображений;
- особенности работы с текстовыми слоями и использования текстовых надписей в графическом документе;
- назначение и виды спецэффектов;
- назначение и виды фильтров.

Должны уметь:

- следовать требованиям техники безопасности, гигиены, эргономики и ресурсосбережения при работе со средствами информационных и коммуникационных технологий;
- определять наиболее предпочтительный способ представления графической информации для решения конкретной задачи;

- создавать графические документы и задавать их параметры, сохранять документы в различных форматах, копировать информацию из одного документа в другой;
- находить нужные палитры в окне программ графических редакторов, открывать и скрывать палитры;
- выбирать и использовать основные инструменты графического редактора для создания и обработки простейших изображений;
- применять в работе кривые Безье, работать с заливками и обводками;
- управлять окном просмотра документа, в том числе масштабом просмотра;
- определять наиболее предпочтительные устройства ввода-вывода для представления изображения;
- определять физический размер изображения по заданному разрешению и размеру в пикселях;
- настраивать яркость и контрастность изображения, цветовой баланс изображения, осуществлять цветовую коррекцию;
- изменять размеры изображения, кадрировать изображение;
- применять различные инструменты выделения, перемещать и изменять границы выделения, преобразовывать выделенную область;
- использовать режим быстрой маски;
- применять и редактировать маску слоя;
- сохранять выделенную область в каналах;
- применять различные возможности Adobe Photoshop для восстановления старых или испорченных фотографий;
- оперировать с многослойными изображениями, создавать, редактировать и трансформировать слои;
- использовать инструмент «Текст» для ввода текста, редактировать введённый текст;
- применять возможности программы Adobe Photoshop для создания сложных фотоколлажей;

- использовать возможности AdobePhotoshop (слои, выделение, фильтры и т.п.) для создания спецэффектов.

6. Материально-техническое и программное обеспечение программы

6.1. Аппаратное обеспечение:

- Компьютеры учащихся;
- Компьютер преподавателя;
- Проектор;
- Принтер;
- Сканер.

6.2. Программное обеспечение:

- Windows 7 и выше;
- Adobe Illustrator CS3 и выше;
- AdobePhotoshop.

Для практического освоения правил работы компьютерное оборудование должно быть подключено к сети Интернет.

7. Учебно-тематический план

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего часов	Теоретич. занятия	Практич. занятия
1	Раздел I. Изучение векторного графического редактора AdobeIllustrator.	84	56	28
1.1	Введение. Интерфейс программы AdobeIllustrator. Знакомство с рабочей областью.	2	2	
1.2	Изучение панели инструментов, палитр, режимы отображения, способы масштабирования.	2	2	
1.3	Построение примитивов (прямоугольник, эллипс, полигон и др.). Работа с обводками.	2	2	
1.4	Создание дополнительных обводок, работа с палитрой Обводка.	2	2	
1.5	Работа с палитрой Appearance.	2	2	

1.6	Инструменты выделения, присвоение цвета объектам, выравнивание и распределение объектов.	2	2	
1.7	Работа с палитрой Цвет и панелью Control	2	2	
1.8	Заливка и обводка объектов. Работа с палитрой «Образцы».	2	2	
1.9	Создание градиентной заливки. Палитра «Градиент», «Цвет», цветовые группы.	2	2	
1.10	Настройка фонтанных заливок. Сохранение на палитре Образцы.	2	2	
1.11	Создание бесшовных паттернов (цветочный и геометрический орнамент).	2	2	
1.12	Вспомогательные элементы интерфейса: линейка, сетка, направляющие. Создание упаковки.	2	2	
1.13	Создание подарочного пакета с использованием паттернов.	2	1	1
1.14	Трансформация объектов: поворот, вращение, отражение, наклон. Изменение порядка фигур. Создание простейшего проекта «Домик в деревне».	2	1	1
1.15	Эффекты и трансформации (свободная трансформация, втягивание и раздутие, зиг-заг и др.). Создание проекта «Цветы в вазе».	2	1	1
1.16	Создание сложных форм из простых при помощи палитры «Обработка контуров».	2	1	1
1.17	Техника Оверлэпинг	2	2	
1.18	Использование инструмента «Перо».	2	2	
1.19	Работа с узлами и точками.	2	2	
1.20	Редактирование контуров, операции с опорными точками при работе с группами инструментов Перо.	2	2	
1.21	Работа с инструментом градиентная сетка.	2	2	
1.22	Работа с инструментом градиентная сетка (продолжение).	2	2	
1.23	Техники рисования в программе AdobeIllustrator – рисование по силуэту.	2	2	

1.24	Техники рисования в программе AdobeIllustrator – рисование по силуэту.	2		2
1.25	Работа с инструментов Перспектива	2	2	
1.26	Работа с инструментов Перспектива	2		2
1.27	Работа с текстом (текст в области, текст по контуру, преобразование текста в кривые, глифы и др.).	2	2	
1.28	Верстка текста вAdobe Illustrato гпри помощи панелей Character.	2	2	
1.29	Палитры форматирования текста. Создание флейера.	2		2
1.30	Работа со слоями. Маски отсечения.	2	2	
1.31	Создание театральной афиши с помощьюAdobe Illustrator.	2	2	
1.32	Создание театральной афиши с помощьюAdobe Illustrator.	2		2
1.33	Создание типографского постера с помощью AdobeIllustrator.	2	2	
1.34	Создание типографского постера с помощью AdobeIllustrator.	2		2
1.35	Создание элементов фирменного стиля (логотипа).	2	1	1
1.36	Создание элементов фирменного стиля (визитки).	2	1	1
1.37	Создание элементов фирменного стиля (разработка упаковки).	2		2
1.38	Создание элементов фирменного стиля (разработка деловой документации).	2		2
1.39	Создание элементов фирменного стиля (создание конвертов).	2		2
1.40	Создание элементов фирменного стиля (разработка папки).	2		2
1.41	Комплексная практическая работа по разделу 1	4		4
2	Раздел II. Изучение растрового графического редактора AdobePhotoshop.	36	20	16
2.1	Интерфейс программы AdobePhotoshop. Знакомство с рабочей областью.	2	2	
2.2	Изучение панели инструментов Tools. Знакомство с панелью Опций.	2	2	
2.3	Использование инструмента Волшебная палочка. Работа с Прямоугольным и Круглым выделением.	4	2	2

2.4	Работа со слоями. Палитра Слои. Добавление, копирование, удаление слоя. Изменение порядка. Стили слоя.	2		
2.5	Работа с инструментом Кисть. Настройка кисти. Создание собственной кисти.	2	1	1
2.6	Настройка изображения. Команды автокоррекции: яркость и контраст, цветовой баланс, цветовой тон и насыщенность.	2	1	1
2.7	Изучение инструментов реставрации и ретуширования изображения: штамп, лечащая кисть, заплатка.	2	2	
2.8	Ретушь и восстановление старинных фотографий при помощи дополнительных плагинов.	2	2	2
2.9	Работа с заливками. Однородные заливки, градиентные заливки. Изучение группы инструментов: Размытие, резкость, Искажение.	2	1	1
2.10	Изучение инструментов группы Pen. Приемы работы с инструментом Pen при выделении графических объектов.	2	1	1
2.11	Работа с инструментом Текст. Текстовый слой. Стилизация текста.	2	1	1
2.12	Работа с Масками. Использование каналов и режима Быстрой маски.	2	2	
2.13	Работа с Масками слоя. Создание Маски текста.	2	1	1
2.14	Улучшение оттенков и контраста, коррекция экспозиции с помощью корректирующих слоев. Цветовая автокоррекция.	2	1	1
2.15	Использование фильтров AdobePhotoshop при работе с растровыми изображениями.	2	1	1
2.16	Комплексная практическая работа по разделу 2	4		4
3	Раздел III. Применение возможностей растрового графического редактора AdobePhotoshop при обработке фотографий, созданий коллажей, ретуши и др.	26	10	16
3.1	Создание коллажа. Фотомонтаж.	2	2	
3.2	Создание коллажа. Фотомонтаж.	2		2
3.3	Создание спец. эффектов в программе AdobePhotoshop с использованием фильтров и стилей слоя.	2	1	1
3.4	Ретушь и восстановление старинной фотографии.	2	1	1
3.5	Ретушь и восстановление цветной фотографии	4	2	2

3.6	Перевод из черно-белого изображения в цветное	2	2	
3.7	Перевод из черно-белого изображения в цветное	2		2
3.8	Создание эффекта «Глянцевой обложки»	2	2	
3.9	Создание эффекта «Глянцевой обложки»	2		2
3.10	Цветокоррекция изображений, подготовка к печати.	2		2
3.11	Комплексная практическая работа по разделу 3	4		4
4	Итоговый проект «Виртуальный фотоальбом»	6		6
	Всего часов:	152	86	66

Список литературы

1. Е. Тучкевич: Adobe Photoshop CC 2018, Издательство: BHV, 2019 г., 496 стр.
2. М. Ивнинг: Adobe Photoshop Lightroom 5. Всеобъемлющее руководство для фотографов, Издательство: ДМК-Пресс, 2015 г., 700 стр.
3. Галер, Абхиджит: Adobe® Photoshop® Elements 10. Полное руководство, Издательство: BHV, 2013 г., 368 стр.
4. А. Сераков: Adobe Photoshop Lightroom 3. Комплексная обработка цифровых фотографий, Издательство: BHV, 2012 г., 304 стр.
5. Е. Тучкевич: Самоучитель Adobe Illustrator CC 2018, Издательство: BHV, 2019 г., 384 стр.
6. Adobe Illustrator CC. Официальный учебный курс Переводчик: Райтман М. А., Издательство: Эксмо-Пресс, 2014 г., 592 стр.