

**Муниципальное автономное учреждение
дополнительного образования
«Детско-юношеский центр»**

Рассмотрена на заседании
педагогического совета МАУ
ДО ДЮЦ
протокол №3
от 18 марта 2024 года

Согласована на заседании
совета учреждения
МАУ ДО ДЮЦ
протокол №3
от 18 марта 2024 года



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«ОБРАБОТКА И РЕТУШЬ ЦИФРОВОЙ ФОТОГРАФИИ»**

Вид программы	модифицированная
Направленность	техническая
Форма обучения	очная
Срок реализации	2 года
Возраст обучающихся	10-18 лет

Составитель:
Бойкова Надежда Васильевна,
педагог дополнительного образования

г. Салехард, 2024 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа «Обработка и ретушь цифровой фотографии» технической направленности разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми документами:

- Федеральный «Об образовании в Российской Федерации» закон №273-ФЗ от 29.12.2012 г.
- Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 г. №678-р).
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. N 996-р).
- Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»».
- Устав МАУ ДО ДЮЦ от 16.06.2015 г.

Актуальность программы.

Актуальность данной программы заключается в том, что в нее включены два главных направления такие как «Фотография» и «Графический дизайн» она актуальна для тех, кто хочет связать свою будущую жизнь с такими профессиями как: фотограф, дизайнер, веб-дизайнер и т.д.

Искусство фотографии, зародившееся более полутора веков назад, в наши дни получило новый толчок в развитии благодаря цифровым технологиям. Цифровые фотокамеры (ЦФК) применяются все шире и шире как профессионалами, так и любителями. ЦФК сочетают в себе и старые возможности пленочной фотографии, и последние достижения науки в искусстве фотографии. С появлением относительно недорогих цифровых фотоаппаратов, быстрых компьютеров и доступных программ для редактирования изображений каждый может создавать прекрасные фотографии, посылать их по электронной почте, создавать великолепные отпечатки, и делать многое другое, недоступное ранее даже профессиональным фотографам.

В свою очередь «Photoshop», превращает простые картинки в шедевры. Его универсальность сделала его востребованным во всем мире, потому что это одна из лучших программ для редактирования фотографий. Adobe Photoshop удобен в использовании и предоставляет множество инструментов, которые можно легко и быстро освоить.

А графический редактор Adobe Illustrator применяется как в творческом процессе дизайна новых моделей одежды (создание творческих эскизов, гармоничных цветовых палитр, стендов для оформления новых идей), так и в процессе изготовления готовых изделий (технический рисунок, прорисовка конструкции отдельных деталей), а также при продвижении готовой продукции для создания логотипов, рекламных буклетов и так далее. Для преподавателей моделирования одежды эта программа может быть полезна для пошагового описания процесса моделирования и подготовки презентаций.

ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ЦЕЛЕСООБРАЗНОСТЬ ПРОГРАММЫ

При выполнении работ следует максимально использовать личную инициативу детей, с тем, чтобы поощрять творческую мысль, самостоятельные поиски интересных и

современных тем. Специфика кружка позволяет развивать такие черты характера, как усидчивость, собранность, целеустремленность, коммуникабельность. Ребенок тренируется в решении проблемных ситуаций, идет становление его характера. Особенно это заметно на застенчивых детях. Занятие фотографией помогает им обрести уверенность, почувствовать свою ценность, найти свое место. Этот процесс можно назвать творчеством с большой буквы, где ребенок реализует свою потребность в развитии.

Учащийся сам ответственен за выполнение всех поставленных творческих задач, и в его руках находится решение целого процесса создания дизайн - проекта. Таким образом, педагогическую целесообразность образовательной программы мы видим в формировании учащегося чувства ответственности в исполнении своей индивидуальной функции в коллективном процессе. С одной стороны, формирование самостоятельного проявления своих творческих способностей в работе с использованием всех изученных техник художественных навыков (графики, росписи по ткани, по дереву, изучение формальной композиции, цветоведения), а с другой стороны векторной и растровой графики при выполнении индивидуальных заданий.

Учащиеся приобретают необходимые навыки, как для простой обработки фотографии, так и создания собственной визитки, плаката, коллажа, презентации, анимированного рисунка. Кроме того, они познают изнутри труд художника – графика, что помогает им определиться с профессиональной сферой деятельности на будущее.

Отличительные особенности программы

Отличительные особенности программы заключаются в том, что: используется разностороннее применение ИКТ в процессе обучения. Основа – использование современных цифровых технологий.

Также особенностью программы является и интеграция с рядом учебных предметов: изобразительное искусство, черчение, история, технология, информатика что является средством разностороннего развития способностей детей. Интеграция в этой программе является не простым сложением знаний по нескольким дисциплинам, а объединяет знания, систематизирует, расширяет их и служит основой развития познавательного интереса.

Обучение основывается на следующих педагогических принципах:

- личностно-ориентированного подхода (обращение к субъектному опыту обучающегося, то есть к опыту его собственной жизнедеятельности; признание самобытности и уникальности каждого учащегося);
- природосообразности (учитывается возраст учащегося, а также уровень его интеллектуальной подготовки, предполагающий выполнение заданий различной степени сложности);
- культуросообразности (приобщение учащихся к современной мировой культуре и их ориентация на общечеловеческие культурные ценности);
- свободы выбора решений и самостоятельности в их реализации; - сотрудничества и ответственности;
- сознательного усвоения учащимися учебного материала;
- систематичности, последовательности и наглядности обучения.

Программа разработана для учащихся с целью повышения интереса к изобразительному искусству, информационным технологиям, развитию творческого потенциала, а также с целью выявления дальнейшего профессионального интереса среди учащихся.

Эта программа прямо связана с выбором каждого учащегося и того содержания образования, которое отражает его интересы. Именно к программам такого типа относится данная программа которая создавалась для повышения интереса учащегося к изобразительному искусству, мира графики, декоративно-прикладного искусства, мира

векторной и растровой графики, которая дает учащимся возможность познакомиться с приемами работы художника-дизайнера.

Главные аспекты:

- Развитие визуального творчества детей.
- Использование форм обучения, включающих обучающихся в творческое проектирование и изобретательство – самостоятельно действовать и создавать.
- Новый подход в изучении Adobe Photoshop.
- Применение новых методов в создании макетов с применением графических элементов.
- Усовершенствованный подход создания графических объектов в Adobe Illustrator.

ОРГАНИЗАЦИОННЫЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Адресат программы

Возраст учащихся по программе: 10 – 18 лет.

Наполняемость группы: 15 человек.

Сроки реализации программы

Программа рассчитана на 2 года обучения (216 часов).

1-й год обучения 108 часов;

2-й год обучения 108 часов;

Форма обучения: очная

Уровень освоения программы: базовый

Язык обучения: русский

Место проведения занятий: МАУ ДО ДЮЦ.

Цель программы:

Целью программы является формирование целостного представления о цифровой фотографии, а также способствовать развитию познавательной активности учащихся, творческого и операционного мышления, через знакомство с возможностями графического редактора Adobe Photoshop. создание собственных информационных ресурсов, позволяющих сохранить для себя и других красоту окружающего мира.

А также, в освоении учащимися редактора «Adobe Illustrator». Учащиеся должны овладеть навыками создания диаграмм, блок-схем, собственной визитки, логотипа, плаката, презентации, анимированного рисунка в процессе выполнения самостоятельной практической работы.

Задачи программы:

Обучающие:

- ознакомление с основными понятиями и определениями, принятыми в цифровой фотографии;
- овладение основными приемами эффективного использования ЦФК;
- обучение основам цифровой обработки фотографий с использованием современного программного обеспечения,
- повышение уровня мастерства обучающихся,
- познакомить учащихся с особенностями векторной и растровой графики;
- закрепить базовые понятия, поддерживаемыми в том или ином объеме практически всеми графическими программами;
- ознакомить с основными понятиями компьютерной графики;
- дать представление об основных возможностях редактирования и обработки изображения в Adobe Photoshop;
- научить создавать растровые документы, используя набор инструментов, имеющихся в изучаемом приложении;

- познакомить с интерфейсами программ в Adobe Photoshop командами и подкомандами меню с инструментами их возможностями;
- познакомить учащихся с интерфейсами программ Adobe Illustrator командами и подкомандами меню с инструментами их возможностями;
- познакомить с основными стилями в графическом дизайне и иллюстрации;

Воспитательные

- формирование у детей устойчивого интереса к занятию фотографией,
- формирование у воспитанников художественного вкуса и творческих способностей, расширение кругозора,
- развитие чувства долга и ответственности за выполнение возложенных обязательств,
- воспитание терпения, воли, усидчивости, трудолюбия, аккуратности,
- укрепление дружбы между воспитанниками,
- подготовка обучающихся к выставкам и конкурсам;
- продолжить работу над формированием и развитием общих учебных навыков и умений;
- раскрыть потенциал современных информационных и коммуникационных технологий;
- научить использовать их возможности для решения практических задач;
- выработать навык осознанного и эффективного использования современных информационных технологий создания компьютерной графики;
- организовать процесс проектной деятельности учеников в виде конструирования ими собственного замысла;

Развивающие

- развитие уверенности собранности, целеустремленности, коммуникабельности,
- развитие у детей умения самореализовываться.
- развить навыки самостоятельности, инициативы и творческого подхода;
- дать учащимся почувствовать уверенность в своих силах при более глубоком самостоятельном освоении указанных или других графических пакетов;
- организовать процесс проектирования деятельности по конструированию учеником собственного замысла;
- выработать умение работать индивидуально и в группе;
- подготовить учащихся к профессиональной деятельности в высокоразвитой информационной среде;
- привить способность планировать свои действия;
- способствовать воспитанию аккуратности, терпению, усидчивости.
- развитие навыков создания макетов графического дизайна;
- развитие навыков создания иллюстраций в различных стилях;
- развитие умений работы с информацией и ее визуализация;
- развитие способностей построения сюжетов на основе причинно-следственных связей.
- развитие умений гармонично сочетать цвета в колористическом единстве;
- развитие умений создавать условную (декоративную) композицию;
- формирование организационно-управленческих умений и навыков;
- развитие коммуникативных умений и навыков.

Формы организации образовательной деятельности

В основу курса заложен системно-деятельностный подход, который обеспечивает:

- формирование готовности к саморазвитию и непрерывному образованию;
- проектирование и конструирование социальной среды развития обучающихся в системе образования;
- активную учебно - познавательную деятельность обучающихся;
- построение образовательного процесса с учётом индивидуальных возрастных, психологических и физиологических особенностей обучающихся.
- Для организации образовательного процесса используются такие формы обучения, как лекции, тесты, семинары, зачетные работы, практические работы, компьютерные проекты.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Первый год обучения

учащиеся должны знать:

- основы функционирования цифровых фотокамер;
- основные понятия и определения, принятые в цифровой фотографии;
- правила фотографирования объектов, находящиеся в движении;
- правила фотографирования со вспышкой;
- основные средства для работы с графической информацией.
как происходит работа с приложениями, документами, папками, ярлыками.
- организацию хранения информации в компьютере.
- растровая и векторная графика, разница между ними.
- значение команд и подкоманд программы Adobe Photoshop;
- значение команд и подкоманд программы Adobe Illustrator;
- возможности инструментов Adobe Illustrator и Adobe Photoshop.
- знать разницу между реалистичным и декоративным изображением.

учащиеся должны уметь:

- основы графической среды Photoshop, структуру инструментальной оболочки среды, возможность работы со слоями, наличие фильтров и технология их применения для получения эффектов изображения;
- оптимизацию растрового изображения для использования его в Интернете;
- открывать, создавать, сохранять файл.
- выделять и преобразовывать объекты.
- рисовать с помощью стандартных объектов.
- выполнять основные операции над объектами: выделение, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение, группировка, копирование.
- изменять цвет заливки и контура. - Управлять масштабом просмотра объектов.
- выравнивать и распределять объекты.
- выделять и перемещать точки, редактировать изображение (масштабировать, менять цветовой тон,
- яркость, контрастность).
- работать с инструментами.

- рисовать пером.
- работать с информацией: выделять главное, делить на смысловые блоки.
- создавать декоративную композицию с помощью модуля.
- вводить и редактировать текст, трансформировать, менять шрифт,
- менять цвет.

Второй год обучения

учащиеся должны знать:

- создавать фотомонтажи, коллажи.
- фотографировать цифровой камерой;
- пользоваться основными настройками ЦФК;
- выполнять цифровую обработку графических изображений;
- подготовить цифровые фотографии к печати.
- возможности программы Adobe Illustrator.
- возможности программы Adobe Photoshop.
- что такое стиль иллюстрации, и из каких характеристик он складывается.
- закономерности ритмического и тонального построения декоративной композиции.
- способы текстового оформления.
- правила построения шрифтов.
- виды шрифтов и возможности их использования.
- особенности простого и фигурного текста. Оформление текста.

учащиеся должны уметь:

- создавать и редактировать графические изображения, выполнять типовые действия с объектами и документами в среде Photoshop подготавливать оптимизированный рисунок для использования его в Интернете;
- работать с палитрой Образцы, создавать свою цветовую палитру. Работать с пипеткой.
- пользоваться основными приемами стилизации изображения.
- пользоваться различными заливками: градиентная заливка, заливка узором, быстрая заливка, сетчатая заливка.
- работать с различными видами кистей: каллиграфическая кисть, кисть из щетины, кисть клякса, дискретная кисть.
- работать с библиотеками кистей.
- создавать узор в полосе, виды узоров, понятие орнаментального модуля.
- создавать кисти на базе простых фигур.
- размещать текст, вдоль траектории.
- создавать авторский шрифт.
- вставлять растровое изображения в документ.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН*1-й год обучения*

№ п/п	Тема занятий	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводные занятия: работа на персональном компьютере	2	1	1	Опрос
2	Adobe Illustrator – программа векторной графики	8	2	6	Задание
3	Комикс с раскадровкой.	14	4	10	Контрольная работа
4	Рисование пером. Adobe Illustrator	15	4	11	Задание
5	Стилизация изображения с помощью геометрического модуля Adobe Illustrator	9	3	6	Практическая работа
6	Инфографика «Обо мне»	9	3	6	Контрольная работа
7	Стилизация изображения, основанная на характере линий и ритмической организации пространства композиции Adobe Illustrator	11	5	6	Задание
8	Заливка объектов в Adobe Illustrator	3	1	2	Задание
9	Приемы работы с кистями в программе Adobe Illustrator	7	3	4	Тест + Практическая работа
10	Шрифты и работа с текстом в Adobe Illustrator.	6	2	4	Практическая работа
11	Работа с растровыми объектами в Adobe Illustrator	8	3	5	Задание
12	Итоговое занятие	16	5	11	Самостоятельная работа
Итоги		108	36	72	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО (ТЕМАТИЧЕСКОГО) ПЛАНА*1-й год обучения***Вводные занятия: работа на персональном компьютере**

ТЕОРИЯ. Знакомство с устройством компьютера. Клавиатура. Организация хранения информации в компьютере. Методы представления графических изображений.

Растровая графика. Векторная графика. Сравнение растровой и векторной графики. Особенности растровых и векторных программ. Цели и задачи предмета компьютерная графика.

ПРАКТИКА. Работа с приложениями, документами, папками, ярлыками.

Adobe Illustrator – программа векторной графики

ТЕОРИЯ. Интерфейс программы. Особенности меню. Монтажная область. Рабочая среда. Организация панели инструментов. Панель свойств. Основные палитры. Строка состояния.

Рисование с помощью стандартных объектов основные операции над объектами: выделение, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение, группировка, копирование. Изменение цвета заливки и контура. Управление масштабом просмотра объектов. Выравнивание и распределение. Выделение и перемещение точек. Преобразование точек. Инструменты: Selection Tool (Выделение), Direct Selection Tool (Частичное выделение) Rectangle Tool (Прямоугольник), Ellipse Tool (Эллипс), Rotate Tool (Поворот).

Операции над объектами операции над объектами в палитре «Обработка контуров» и «Создание фигур». Добавление и удаление точек пером.

ПРАКТИКА. Выполнение упражнений на усвоение и закрепление учебного материала; создание рисунков: «Поезд»; «Роботы»; «Домики»; «Утка»; «Солнце»; «Цветок» (рисование с помощью стандартных объектов).

Выполнение упражнений на усвоение и закрепление учебного материала; создание рисунков: «Облака»; «Холмы»; «Осенние листья»; «Деревья»; «Портрет»; «Петух»; «Старинные окна»; (операции над объектами)

Комикс с раскадровкой

ТЕОРИЯ. Создание персонажей в Adobe Illustrator с возможностью их трансформации для разных кадров. Обсуждение сюжета;

ПРАКТИКА. Нарисовать эскиз на бумаге; раскадровка сюжета; работа над фоновыми изображениями.

Рисование пером. Adobe Illustrator

ТЕОРИЯ. Особенности рисования кривых. Важнейшие элементы кривых: узлы и сегменты. Редактирование формы кривой. Инструменты группы «Перо».

«Волшебные цветы» творческая работа с применением пера.

Работа над проектом по теме «Сказка» с использованием операций над объектами и пером.

ПРАКТИКА. Выполнение упражнений на усвоение и закрепление учебного материала: создание рисунков «Снеговика», «Цифры», «Тюльпаны» и «Замки» (особенности рисования кривых)

Работа с формами, используемыми в декоративно-прикладной росписи для создания цветов. Создание эскизов на бумаге, рисование пером и заливка цветом в Adobe Illustrator. («Волшебные цветы»)

Конкретизация и обсуждение темы проекта. Сбор информации и референсных изображений. Создание эскиза. Отрисовка отсканированного эскиза. Редактирование форм и работа с цветом (работа над проектом по теме)

Стилизация изображения с помощью геометрического модуля Adobe Illustrator

ТЕОРИЯ. Стилизация животных на основе простых геометрических фигур.

Основы стилизации отличие реалистичного изображения от условного (декоративного): выявление списка отличий путем сравнения различных изображений, обсуждение стилистических особенностей.

Графическая стилизация животного геометрическим модулем. Фотография животного открывается в программе и заполняется модулем (круги либо треугольники) различного размера. За счет размера и расстояния между фигурами обеспечивается различие в тоне, что дает возможность вариативности организации монохромной композиции. Фотография

животного в конце удаляется.

ПРАКТИКА. Выполнение в программе стилизацию животного на основе простых геометрических фигур, то есть максимальное упрощение изображения с выделением самых основных признаков.

Инфографика «Обо мне»

ТЕОРИЯ. Инфографика «Обо мне». Основы работы с текстом в Adobe Illustrator. Составление интеллект – карт. Основы работы с информацией: выделение главного, структура, разделение на смысловые блоки.

ПРАКТИКА. Составить информация о себе, расположить в виде интеллектуальной карты на бумаге. Подобрать стиль оформления инфографики; Нарисовать простые иллюстраций.

Стилизация изображения, основанная на характере линий и ритмической организации пространства композиции. Adobe Illustrator

ТЕОРИЯ. Стилизация животных с применением пера, карандаша и геометрических фигур в Adobe Illustrator (3 работы). Работа с палитрой Образцы, создание своей цветовой палитры.

Декоративный монохромный натюрморт с заливкой предметов полосками с варьированием размеров самих полосок и расстояний между ними для обеспечения тональных контрастов между предметами.

Создание стиля иллюстрации либо комикса. Разработка персонажей и создание для них окружения в определенной стилистической манере, со своими эстетическими закономерностями. Предварительный просмотр иллюстраций в разных стилях, сравнение и выделение основных стилистических особенностей каждого автора.

ПРАКТИКА. Фотографию животного обвести. Выбрать характер линий которыми заполняется лист, создавая ритмическое чередование больших, средних и малых объемов (либо лист заполняется геометрическим модулем с пересечением фигур). В палитре образцы создать свою цветовую палитру. С помощью инструмента «Создание фигур», заполнить фигуры так, чтоб фигура животного стала светлее либо темнее фона, образуя при этом гармоничную хроматическую композицию.

Заливка объектов в Adobe Illustrator

ТЕОРИЯ. Градиентная заливка. Создание собственного градиента.

Заливка узором. Быстрая заливка. Сетчатая заливка.

ПРАКТИКА. Выполнить упражнение «Планеты и метеориты».

Приемы работы с кистями в программе Adobe Illustrator

ТЕОРИЯ. Виды кистей в Adobe Illustrator. Каллиграфическая кисть. Кисть из щетины. Кисть клякса. Работа с библиотеками кистей. Приемы работы с объектной кистью. Дискретная кисть.

Создание кистей на базе простых фигур. Узор в полосе, виды узоров, понятие орнаментального модуля. Возможности узорчатой кисти. Создание работы «Декоративный натюрморт».

Творческая работа «Декоративный пейзаж» с применением кистей Adobe Illustrator.

ПРАКТИКА. Создание рисунка «Трава», «Змея», «Веревка», «Коса».

Создать кисть с помощью сложного орнаментального модуля.

Шрифты и работа с текстом в Adobe Illustrator

ТЕОРИЯ. Работа с текстом в Adobe Illustrator. Особенности простого и фигурного текста. Оформление текста. Размещение текста вдоль траектории. Масштабирование, поворот, перемещение отдельных букв текста. Знакомство с правилами построения и видами шрифтов

Создание акцидентного шрифта по образцу. Учащиеся рассматривают несколько акцидентных шрифтов, выявляют их особенности и закономерности; выбирают три шрифта; пишут каждым из них свои слова (эскизы делаем на бумаге). Каждое слово оформляется в отдельную композицию с абстрактным фоном. Формообразование фона соответствует особенностям шрифта.

ПРАКТИКА. Сделать инфографику «Моя мечта – план реализации». Разработка интеллектуальной карты. Эскиз инфографики процесса с иллюстрациями. Перенести эскиз в Adobe Illustrator.

Работа с растровыми объектами в Adobe Illustrator

ТЕОРИЯ. Работа с растровыми объектами. Вставка изображения и изменение его размеров.

ПРАКТИКА. Сделать тематическую открытку с включением растровыми изображениями и авторского шрифта. Выбрать тему, собрать фотоматериалы по этой теме. Эскиз макета на бумаге перенести в программу. Вставить растровые изображения. Создать шрифта для заголовка.

Итоговое занятие

ПРАКТИКА. Проведение провидение практической работы:

- прочитайте один из вариантов текста, и используя полученные знания составить инфографику.
- нарисовать для инфографики изображения, создать стилистически подходящие фреймы, подобрать шрифт.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

2-й год обучения

№ п/п	Тема занятий	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	Опрос
2	Бесшовный орнамент в Adobe Illustrator	4	2	2	Задание
3	Изучение программы Adobe Photoshop.	7	2	5	Тест
4	Фотоколлаж на основе графического эскиза в Adobe Photoshop	5	1	4	Задание
5	Разработка эскизов коллекции одежды Совместное использование Adobe Illustrator и Adobe Photoshop	10	3	7	Практическая работа
6	Работа с текстом в Adobe Photoshop	4	1	3	Задание
7	Стилизация упрощение, выделение главного	4	1	3	Контрольная работа
8	Логотип	6	2	4	Практическая работа
9	Дизайн плаката	6	2	4	Практическая работа
10	Многостраничный макет в Adobe Illustrator	8	2	6	Тест + Задание

11	Разработка персонажей с последующим созданием комикса либо сюжетной композиции	13	3	10	Задание
12	Коллаж в Adobe Photoshop	3	1	2	Практическая работа
13	Корпоративный стиль	8	2	6	Контрольная работа
14	Инфографика	6	2	4	Контрольная работа
15	Многостраничный макет в Adobe Illustrator и Adobe Photoshop	8	2	6	Задание
16	Итоговое занятие	14	4	10	Самостоятельная работа
Итоги		108	31	77	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО (ТЕМАТИЧЕСКОГО) ПЛАНА

2-й год обучения

Вводное занятие

ТЕОРИЯ. Ознакомление учащихся с планом работы на будущий учебный год: структура и содержание. Инструктаж по технике безопасности.

ПРАКТИКА. Работа с приложениями, документами, папками, ярлыками.

Бесшовный орнамент в Adobe Illustrator

ТЕОРИЯ. Бесшовный орнамент в Adobe Illustrator – сфера применения и технология изготовления.

ПРАКТИКА. Разработка орнаментальных модулей, варианты построений бесшовных орнаментальных композиций. Исполнение нескольких простых бесшовных орнаментов для освоения технологии их изготовления. Создание тематических бесшовных орнаментальных композиций и их исполнение в программе Adobe Illustrator (3 композиции на разные темы).

Изучение программы Adobe Photoshop

ТЕОРИЯ. 2.1. Принципы работы программы Adobe Photoshop. Интерфейс программы. Основные команды. Первое знакомство с интерфейсом. Панель меню, панель инструментов, панель опций, полоса прокрутки, область рисования. Начало работы в программе. Расширение графических файлов. Буфер обмена. Палитра инструментов. Инструмент область выделения (прямоугольная, квадратная, круглая). Инструмент: цвет заливки. Инструмент: цвет фона. Силуэтное рисование в Adobe Illustrator, с последующей заливкой и проработкой текстуры в Adobe Photoshop. Инструменты для рисования в программе Photoshop. Управление палитрой кистей.

ПРАКТИКА. Создание композиции Натюрморт. Совместное использование Adobe Illustrator и Adobe Photoshop. Выполнить живописную композицию с использованием кистей в Adobe Photoshop (творческая работа). Фор-эскиз, работа над эскизом на бумаге, перенос в графический редактор. Выполнить каждый элемент на отдельном слое. Настроить и использование кистей.

Фотоколлаж на основе графического эскиза в Adobe Photoshop

ТЕОРИЯ. Фотоколлаж на основе графического эскиза с наполнением текстурными фотоизображениями в Adobe Photoshop. Инструменты программы: область выделения, кадрирование, перемещение. Эффекты слоя. Слияние слоёв. Команды: трансформирование, копировать, вставить, обесцветить, уровни, цветовой тон, насыщенность.

Цветокоррекция.

ПРАКТИКА. Создать линейный рисунок в Adobe Illustrator с последующим наполнением текстурными фотоизображениями в Adobe Photoshop. Создать линейный эскиз на бумаге, со сканировать, обрисовать в Adobe Illustrator, заполнить текстурными фотоизображениями в Adobe Photoshop.

Разработка эскизов коллекции одежды Совместное использование Adobe Illustrator и Adobe Photoshop

ТЕОРИЯ. Заполнение заливок выбранными текстурами. Совместное использование Adobe Illustrator и Adobe Photoshop. Выбор и обсуждение темы коллекции. Разработка форм-эскизов. Создание эскизов. Сбор фотоматериалов различных текстур.

ПРАКТИКА. Отрисовать отсканированный эскиз в Adobe Illustrator с переносом в Adobe Photoshop. Цветокоррекция. Оформление проекта.

Работа с текстом в Adobe Photoshop

ТЕОРИЯ. Текст в Adobe Photoshop. Понятие модульной сетки: варианты расположения текста и иллюстраций. Применение различных средств, для создания заголовков с имитацией различных материалов. Эффекты слоя, фильтры. Инструмент: текст. Эффекты слоя: обводка, наложение градиента, наложение узора.

ПРАКТИКА. Создать заголовков с имитацией различных материалов: ледяного, огненного, неоновом металлического, песочного, из травы из листьев т.д. разработать композицию с использованием текста и иллюстраций: на тему «Что я знаю о...». Выполнить работу с текстовыми смысловыми блоками.

Стилизация упрощение, выделение главного

ТЕОРИЯ. Стилизация животных в стиле флэт (упрощение, выделение главного) в Adobe Illustrator.

ПРАКТИКА. Подобрать фото животных, выполнить эскизы на бумаге, обрисовать эскиз пером в графическом редакторе с минимальным количеством точек на линию.

Логотип

ТЕОРИЯ. Логотип: ознакомление с понятием, функциями, составом.

ПРАКТИКА. Разработать эскиз логотипа на бумаге.

Дизайн плаката

ТЕОРИЯ. Плакат. Виды плакатов. Выразительные средства плаката. Инструменты: область выделения. Команды: копировать, вставить, обесцветить, уровни, цветовой тон, насыщенность. Цветокоррекция. Фильтры программы Photoshop.

ПРАКТИКА. Создать макет плаката в программе Adobe Illustrator и Adobe Photoshop. Используя

Художественные фильтры (Artistic), фильтры размытие (Blur), фильтры резкость (Sharpen).

Многостраничный макет в Adobe Illustrator

ТЕОРИЯ. Тематический многостраничный макет в Adobe Illustrator с разработкой единой стилистической концепции. Выбор и обсуждение темы проекта.

ПРАКТИКА. Составление интеллектуальной карты, конкретизация информации, выделение главного, разбиение на смысловые блоки. Разработка фор-эскизов. Создание эскизов страниц. Разработка стилового решения. Работа с иллюстрациями и фотоматериалами. Выстраивание композиций обложек и разворотов. Работа с текстом и изображениями.

Разработка персонажей с последующим созданием комикса либо сюжетной композиции

ТЕОРИЯ. Разработка персонажей: создание анкеты - инфографики на каждого персонажа. Эскизы, работа над различием характерных особенностей персонажей, изучение характерных особенностей различных социальных групп. Описание главных героев (история жизни, характеры, особенности поведения и внешности)

ПРАКТИКА. Комикс либо сюжетная композиция. Прорисовка действующих лиц, включая уникальные вещи и эмоции. Создать анкету-инфографику на каждого персонажа: черты характера, особенности поведения, мечты, сильные слабые стороны пишем текстом и располагаем смысловыми блоками с визуальным рядом.

Коллаж в Adobe Photoshop

ТЕОРИЯ. Технология работы над коллажем в Adobe Photoshop. Инструменты выделения, работа с масками слоя, инструменты коррекции и фильтры в Adobe Photoshop.

ПРАКТИКА. Выполнить коллаж «Сюрреализм». Разработка идеи, сбор фотоматериалов. Приведение композиции к цветовому и тоновому единству. Создание настроения в композиции.

Корпоративный стиль

ТЕОРИЯ. Понятие корпоративного стиля, виды, состав. Создание корпоративного стиля.

ПРАКТИКА. Разработать корпоративный стиль на тему «Кофейня» или «Зоомагазин».

Инфографика

ТЕОРИЯ. Инфографика — понятие, цели, средства, способы применения.

ПРАКТИКА. Создать макет тематической инфографики.

Многостраничный макет в Adobe Illustrator и Adobe Photoshop

ТЕОРИЯ. Обсуждение темы проекта. Работа с информацией: составление интеллектуальной карты, конкретизация информации, выделение главного, разбиение на смысловые блоки.

ПРАКТИКА. Создать многостраничный макет в Adobe Illustrator и Adobe Photoshop с разработкой стилового решения.

Итоговое занятие.

ПРАКТИКА. Проведение самостоятельной работы:

- Вариант 1. Тематическое многостраничное полиграфическое, либо веб, издание.
- Вариант 2. Сюжетная композиция. Многофигурная композиция.
- Вариант 3. Корпоративный стиль.
- Вариант 4. Объектный дизайн: графическая презентация коллекции одежды; дизайна интерьера, мебели, посуды, транспорта и т.д.

Этапы создания итоговой работы:

Выбор и обсуждение темы проекта. Работа с референсными изображениями. Разработка фор-эскизов; работа над эскизом, перенос его на компьютер, отрисовка эскиза в графическом редакторе, работа с цветом, итоговое оформление проекта.

ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Промежуточный контроль В качестве средств текущего контроля успеваемости могут использоваться просмотры текущих аудиторных работ и комплекта самостоятельных домашних заданий по пройденной теме. Текущий контроль успеваемости обучающихся проводится в счет аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет. Промежуточная аттестация проводится в виде просмотров аудиторных и самостоятельных домашних работ обучающихся.

Формы и содержание итоговых занятий:

Итоговый контроль по завершении каждого года обучения предусматривает:

Проведение контрольной работы в программах Adobe Illustrator и Adobe Photoshop:

- составление интеллектуальной карты,
- конкретизация информации, и выделение главного, разбиение на смысловые блоки.
- разработка фор-эскизов
- создание эскизов страниц
- разработка стилевого решения
- работа с иллюстрациями и фотоматериалами
- выстраивание композиций обложек и разворотов
- работа с текстом и изображениями

Осуществление устного контроля:

- опрос по инструментам программ;
- уметь объяснять в чем разница программ, и для чего нужна каждая;
- объяснить, почему для создания какого-либо своего творческого проекта была выбрана та, или иная программа.

По завершении всего курса обучения итоговый контроль предусматривает:

Самостоятельную работу:

Создать по выбранной теме комикс с векторными объектами, создать для каждого персонажа анкету, выполнить отбор и обработку фотографий, шрифт, выдержать единую стилистику.

Устный итоговый контроль:

- ознакомление с панелью инструментов, дать им точное определение;
- беседа с педагогом по содержанию выбранной темы, выбранной стилистики;
- рассказать поэтапное выполнение творческой работы, презентовать свой проект
- представление самостоятельной творческой работы по одной из пройденных тем (результат проектной деятельности). Разбор, и оценка.

Критерии оценки учебных результатов программы:

- 0 баллов – задание не выполнено;
- 1 балл – содержание задания не осознано, продукт неадекватен заданию;
- 2 балла – допущены серьезные ошибки логического и фактического характера, выводы отсутствуют;

- 3 балла – задание выполнено отчасти, допущены ошибки логического или фактического характера, предпринята попытка сформулировать выводы;
- 4 балла – задание в целом выполнено, но допущены одна-две незначительных ошибки логического или фактического характера, сделаны выводы;
- 5 баллов – задание выполнено, сделаны в целом корректные выводы.

Способы фиксации учебных результатов программы:

Многокомпонентность системы оценивания определяет целесообразность фиксации и хранения результатов деятельности учащихся в процессе обучения в виде портфолио обучающегося.

Методы выявления результатов воспитания и развития:

Основные принципы выявления результатов воспитания и развития обучающихся:

- *принцип системности* предполагает изучение планируемых результатов развития обучающихся в качестве составных (системных) элементов общего процесса воспитания и развития обучающихся;

- *принцип личностно-социально-деятельностного подхода* ориентирован на исследование эффективности процесса воспитания и развития обучающихся в единстве основных социальных факторов их развития: социальной среды, воспитания, деятельности личности, её внутренней активности;

- *принцип объективности* предполагает независимость исследования и интерпретации данных и предусматривает необходимость принимать все меры для исключения пристрастий, личных взглядов, предубеждений и недостаточной профессиональной компетентности специалистов в процессе выявления результатов воспитания и развития;

- *принцип детерминизма (причинной обусловленности)* указывает на обусловленность, взаимодействие и влияние различных социальных, педагогических и психологических факторов на воспитание и развитие обучающихся;

- *принцип признания безусловного уважения прав* предполагает отказ от прямых негативных оценок и личностных характеристик обучающихся.

Методологический инструментарий мониторинга воспитания и развития обучающихся предусматривает использование следующих методов:

Опрос - получение информации, заключённой в словесных сообщениях обучающихся. Используются следующие виды опроса:

- *анкетирование* - эмпирический социально-психологический метод получения информации на основании ответов, обучающихся на специально подготовленные вопросы анкеты;
- *интервью* - вербально-коммуникативный метод, предполагающий проведение разговора между педагогом и обучающимися по заранее разработанному плану, составленному в соответствии с задачами исследования процесса воспитания и развития обучающихся. В ходе интервью педагог не высказывает своего мнения и открыто не демонстрирует своей личной оценки ответов, обучающихся или задаваемых вопросов, что создаёт благоприятную атмосферу общения и условия для получения более достоверных результатов;
- *беседа* - специфический метод исследования, заключающийся в проведении тематически направленного диалога между педагогом и обучающимися с целью получения сведений об особенностях процесса воспитания и развития обучающихся.

Психолого-педагогическое наблюдение - описательный психолого-педагогический метод исследования, заключающийся в целенаправленном восприятии и фиксации особенностей, закономерностей развития и воспитания обучающихся. В рамках мониторинга предусматривается использование следующих видов наблюдения:

- *включённое наблюдение* - наблюдатель находится в реальных деловых или неформальных отношениях с обучающимися, за которыми он наблюдает и которых он оценивает;
- *узкоспециальное наблюдение* - направлено на фиксирование строго определённых параметров (психолого-педагогических явлений) воспитания и развития обучающихся.

ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.

Учебно-методическое обеспечение и информационное обеспечение программы

Методическое обеспечение программы

1. Разработки уроков Adobe Illustrator и Adobe Photoshop.
2. Подборка фотографий для выполнения упражнений по темам.
3. Примеры упражнений по темам.
4. Техническое оснащение.

Занятия по данной программе необходимо проводить в специально оборудованном компьютерном классе (Класс IBM-совместимых персональных компьютеров / Windows). На каждом компьютере должно быть установлено следующее программное обеспечение: CorelDRAW, Adobe Photoshop, ACD See. Каждый учащийся должен иметь индивидуальное место работы.

Средства обеспечения дисциплины:

Adobe Illustrator Adobe PhotoShop

5. Дидактические материалы

- Схема «Палитра инструментов программы Adobe Illustrator.
- Таблица «Интерфейс программы Adobe Illustrator».
- Клип-арты по темам («Люди», «Фоновые текстуры», «Путешествия», «Праздники» и др.)
- Схема «Палитра инструментов программы Adobe Photoshop».
- Таблица «Интерфейс программы Adobe Photoshop».
- Таблица «Фильтры программы Adobe Photoshop».
- Подборка карточек «Цветы» (10 штук).
- Подборка карточек «Деревья» (10 штук).
- Репродукции.
- Рисунки.
- Технологические карты.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Список литературы для педагога и обучающихся

1. Программы для средних общеобразовательных учебных заведений. Основы информатики и ВТ. – М.: Просвещение, 2022.
2. Бурлаков М. CorelDRAW X4. – БХВ-Петербург 2022.
3. Горячев А.В. Практикум по информационным технологиям. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2023.
4. Демидов А.Г., Грохульская Н.Л. Занятия в компьютерном классе: гигиенические требования. Методические рекомендации. – Екатеринбург: Уральский Государственный Педагогический Университет, 2021.
5. Джон Лунд, Памела Пфиффнер. Основы композиции в Photoshop с Джоном Лундом. ООО Издательство Вильямс 2021.
6. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум / Л.А.Залогова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2022. – 344 с.

7. Каймин В.А. Информатика: учебное пособие и сборник задач с решениями. М.: Бридж, 2022.
8. Карасёва Э.В. Ретушь в растровом редакторе Photoshop. Новая жизнь старых фотографий. – М.: ООО АСТ: НТ Пресс, 2021.
9. Карасёва Э.В., Чумаченко И.Н.. Шаг за шагом. Photoshop CS 2. – М.: ООО АСТ: НТ Пресс, 2021.
10. Макарова В. Подарки своими руками с CorelDRAW и Photoshop. – БХВ Петербург 2022.
11. Обручев В. Adobe Photoshop CS6. Официальный учебный курс. – М.: Эксмо 2022.
12. Тайц А.М., Тайц А.А. CorelDRAW 11. — СПб.: БХВ-Петербург, 2022.
13. З. Уорд Эл. Творческая обработка фотографий в Photoshop. – М., 2021.

Электронные ресурсы

1. Курс Photoshop для начинающих Веб-дизайнеров. - URL: <https://beonmax.com/courses/photoshop/>
2. Online курс по обработке фотографий – Photoshop и Lightroom. - URL: <http://whiteonline.moscow/>
3. Сайт собирает со всего интернета уроки Photoshop на русском языке. - URL: <https://www.photoshop.demiart.ru>
4. Инструкции по созданию текстовых эффектов, дизайну, фотообработке, эффектов для фото, полезные видеоуроки. - URL: <https://www.psand.ru>
5. Уроки фотошопа для начинающих - URL: <https://www.vse-kusy.com>