

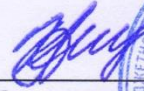
Администрация городского округа Тольятти
Департамент образования
**Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Гуманитарный центр интеллектуального развития»
городского округа Тольятти**

Программа принята к реализации
решением педагогического совета.

Протокол № 4 от « 18 » июня 2021г.

УТВЕРЖДАЮ.

Директор МБОУ ДО ГЦИР

 А.В. Хаирова
«18» июня 2021г. Приказ № 46



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»**

Направленность техническая

Возраст детей – 11-16 лет

Срок реализации – 2 года

Разработчики:

Лукьянова Наталья Сергеевна,
педагог дополнительного образования;
Сидорова Карина Геннадьевна,
педагог дополнительного образования.

Методическое сопровождение:

Усачева Елена Анатольевна, методист

Тольятти
2021

Паспорт дополнительной общеобразовательной программы

Название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная графика»
Краткое название программы	Компьютерная графика
Изображение (логотип)	
Место реализации программы	МБОУ ДО ГЦИР: 445045, Самарская область, г. Тольятти, ул. Чайкиной, 87 МБУ «Школа №41»: 445037, Самарская область, г. Тольятти, Ленинский пр-т, 20
Разработчик программы	Лукьянова Наталья Сергеевна, педагог дополнительного образования; Сидорова Карина Геннадьевна, педагог дополнительного образования
Методическое сопровождение	Усачева Елена Анатольевна, методист
Краткое описание	Образовательная программа «Компьютерная графика» ориентирована на изучение основных графических компьютерных программ векторной и растровой графики CorelDRAW, Adobe Illustrator и Adobe Photoshop в целях их широкого использования в работе графических дизайнеров
Ключевые слова для поиска	Дизайн, макет, компьютер, графика, CorelDraw, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, формат, рисование, вектор, пиксель, ретушь, фотография, обработка, растровое изображение, логотип, визитка, анимация, баннер, эффекты изображения и текста
Цели и задачи	Развитие творческого потенциала подростков в графическом дизайне через приобретение ими практического опыта работы в популярных графических программах CorelDRAW, Adobe Illustrator и Adobe Photoshop
Результаты освоения	Выпускник программы освоит графические редакторы CorelDraw, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop. Сможет создавать дизайн-макеты баннеров, афиш, обрабатывать фото, создавать коллажи, визитки. Приобретет навыки рисования и анимации изображения.
Материальная база	Компьютерный класс, укомплектованный выделенным каналом выхода в Интернет. Операционная система Windows. Графические редакторы CorelDRAW, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop. Мультимедийная проекционная установка

Год создания программы. Где, когда и кем утверждена программа	2017 г. Решение методического совета МБОУДО ГЦИР от 31 августа 2017 года. Протокол № 1.
Тип программы по функциональному назначению	Общеразвивающая
Направленность программы	Техническая
Направление (вид) деятельности	Компьютерный дизайн
Форма обучения по программе	Очная
Используемые образовательные технологии (перечислить кратко)	Проектный метод. ИКТ
Уровень освоения содержания программы	Базовый уровень
Охват детей по возрастам	11-16 лет
Вид программы по способам организации содержания	Модульная
Срок реализации программы	2 года
Взаимодействие программы с различными учреждениями и профессиональными сообществами	
Финансирование программы	Реализуется в рамках нормативного финансирования. Реализуется в условиях ПФДО
Итоги участия программы в конкурсах	

ОГЛАВЛЕНИЕ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	4
Введение	4
Актуальность и педагогическая целесообразность программы.....	4
Новизна, отличительные особенности данной программы от уже существующих образовательных программ	5
Цель и основные задачи программы.....	5
Педагогические принципы, определяющие теоретические подходы к построению образовательного процесса.....	5
Основные характеристики образовательного процесса	6
Отбор и структурирование содержания, направления и этапы образовательной программы, формы организации образовательного процесса	6
Ожидаемые результаты освоения программы	8
Педагогический мониторинг результатов образовательного процесса	9
УЧЕБНЫЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ	10
СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	11
Первый год обучения	11
Второй год обучения	18
ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	26
Кадровое обеспечение.....	26
Методическое обеспечение	26
Информационное обеспечение.....	27
Материально-техническое обеспечение программы	27
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	29
ПРИЛОЖЕНИЯ	30
Календарный учебный график программы	30
Оценочные материалы	31
Методические материалы	33

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Введение

Дополнительная общеобразовательная программа «Компьютерная графика» является неотъемлемой частью образовательной программы муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Гуманитарный центр интеллектуального развития» городского округа Тольятти и дает возможность каждому ребенку получать дополнительное образование исходя из его интересов, склонностей и способностей, образовательных потребностей, осуществляемых за пределами федеральных государственных образовательных стандартов и федеральных государственных требований.

По своему функциональному назначению программа является *общеразвивающей* и направлена на удовлетворение потребностей обучающихся в интеллектуальном совершенствовании, в организации их свободного времени.

Направленность программы техническая, так как она ориентирована на изучение основных графических компьютерных программ векторной и растровой графики CorelDRAW, Adobe Illustrator и Adobe Photoshop в рамках их широкого использования графическими дизайнерами при разработке дизайна макетов, а также специальных профессиональных возможностей. Программа также решает ряд задач художественной направленности, так как ориентирована на развитие у детей дизайнерских способностей, художественного вкуса, творческого воображения, пространственного мышления средствами компьютерной графики.

Актуальность и педагогическая целесообразность программы

Актуальность предлагаемой программы заключается в том, что она ориентирована на приоритетные направления социально-экономического и территориального развития Самарской области, определенных в Стратегии социально-экономического развития Самарской области на период до 2030 года (утверждена постановлением Правительства Самарской обл. от 12.07.2017 г. № 441), в которой поставлена задача качественного изменения структуры направленностей дополнительного образования и увеличения кружков и секций технического профиля.

Программа соответствует основным положениям, направлениям развития и задачам, утвержденным в Концепции развития дополнительного образования детей (распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р), так как её содержание ориентировано на удовлетворение индивидуальных потребностей обучающихся в интеллектуальном, художественном, техническом развитии, на создание и обеспечение необходимых условий для личностного развития и творческого труда обучающихся.

В соответствии с Целевой моделью развития региональных систем дополнительного образования детей (приказ Министерства Просвещения РФ от 03 сентября 2019 г. № 467), в которой поставлена цель формирования эффективной системы дополнительного образования, направленной на самоопределение и профессиональную ориентацию всех обучающихся, программа «Компьютерная графика» обеспечивает освоение актуальных и значимых в век цифровых технологий знаний и умений. Обучающиеся приобретают необходимые навыки как для простой обработки фотографии, так и создания собственной визитки, плаката, презентации, анимированного рисунка. Кроме того, они познают изнутри труд художника – графика, что им помогает определиться с профессиональной сферой деятельности на будущее.

Педагогическая целесообразность программы заключается в модульной организации её содержания, что позволяет более вариативно организовать образовательный процесс, оперативно подстраиваясь под интересы и способности обучающихся, что максимально отвечает запросу социума на возможность выстраивания ребёнком индивидуальной образовательной траектории.

Таким образом, программа «Компьютерная графика» актуальна и педагогически целесообразна, так как она удовлетворяет потребности школьников в решении актуальных для них задач – освоении актуальных и значимых знаний и умений, развитии интеллектуальных способностей, воспитании творческой личности, способной реализовать

свой потенциал в условиях современного общества.

Новизна, отличительные особенности данной программы от уже существующих образовательных программ

Дополнительная программа «Компьютерная графика» дает возможность обучающимся изучить основные графические компьютерные программы векторной и растровой графики CorelDRAW, Adobe Illustrator и Adobe Photoshop.

Отличительные особенности данной образовательной программы от уже существующих заключаются в том, что она дает обучающимся комплексное понимание компьютерной графики как вида искусства, учит совмещать возможности растровой и векторной графики.

Новизна программы заключается в особом отборе содержания модулей программы. Программа предлагает набор модулей, предоставляя ребенку возможность попробовать свои силы в разных редакторах, увидеть, как основные инструменты программы можно использовать для решения разнообразных задач дизайнера, что способствует раскрытию новых возможностей обучающихся. Из предлагаемых шести модулей обучающийся может выбрать для изучения три модуля.

Цель и основные задачи программы

Цель программы - развить дизайнерский потенциал учащихся посредством использования компьютера и графических программ CorelDRAW, Adobe Illustrator и Adobe Photoshop как рабочего инструмента дизайнера.

Основные задачи:

Обучающие:

- 1) познакомить учащихся с основами компьютерной графики в рамках изучения программ векторной и растровой графики CorelDRAW, Adobe Illustrator и Adobe Photoshop;
- 2) формировать умение создавать собственный дизайн макет, учитывая тематику и технические требования создаваемого;
- 3) обучить возможностям создания собственных коллажей, на основе знаний законов и средств композиции.

Воспитательные:

- 1) воспитать творческую личность, способную к эмоционально-образному отражению своих впечатлений и размышлений средствами компьютерной графики.
- 2) развивать у детей художественно-дизайнерский вкус, способность видеть и понимать прекрасное.

Развивающие:

- 1) развить творческие способности обучающихся посредством использования компьютера и графических программ как рабочего инструмента дизайнера.

В процессе реализации программы решаются более узкие и конкретные цели и задачи, что отражено в программах каждого модуля.

Педагогические принципы, определяющие теоретические подходы к построению образовательного процесса

Реализация программы «Компьютерная графика» основывается на общедидактических принципах научности, последовательности, системности, связи теории с практикой, доступности.

В целях раскрытия педагогического и развивающего потенциала учебно-воспитательного процесса по программе акцент в ней делается на следующих принципах:

1. Принцип проектности предполагает последовательную ориентацию всей деятельности педагога на подготовку и выведение ребенка в самостоятельное проектное действие, развертываемое в логике замысел – реализация – рефлексия. В ходе проектирования перед человеком всегда стоит задача представить себе еще не существующее, но то, что он хочет, чтобы появилось в результате его активности. Если ему уже задано то, к чему он должен прийти, то для него нет проектирования. В логике действия

данного принципа в программе предусматриваются исследовательские, художественные, социальные и творческие, исследовательские проекты обучающихся.

2. Принцип связи обучения с жизнью реализуется через использование на занятиях жизненного опыта учащихся, приобретенных знаний в практической деятельности, раскрытие практической значимости знаний.

3. Принцип продуктивности деятельности состоит в обязательности получения дизайн-продукта самостоятельной деятельности, что является одним из важных условий дополнительного образования. Продуктом деятельности по программе могут быть созданные обучающимся визитки, плакаты, презентации, анимированные рисунки. Качественно выполненные лично значимые продукты позволяют получить удовлетворенность от результатов деятельности ребенка, а также самоутвердиться в социальной среде.

Основные характеристики образовательного процесса

Возраст обучающихся по программе от 11 до 16 лет.

Условия набора детей в объединение. Принцип приема учащихся в объединение свободный, без предъявления требований к содержанию и уровню стартовых знаний, умений и навыков, а также к уровню развития ребенка.

Характеристика учебных групп по возрастному принципу: на первый год обучения принимаются дети в возрасте 11-13 лет, на второй – 14-16 лет. Группы могут быть разновозрастными. Для обучающихся, разных по возрасту, предусматривается дифференцированный подход при определении индивидуального образовательного маршрута и назначении учебных заданий в процессе обучения.

Форма обучения очная.

Срок реализации программы - 2 года.

Количество детей в группе: 10-12 человек (по количеству компьютеров в компьютерном классе).

Уровень освоения программы базовый, что предполагает освоение обучающимися специализированных знаний, обеспечение трансляции общей и целостной картины тематического содержания программы.

Вид программы по способам организации содержания: модульная. Каждый год обучения по программе включает шесть самостоятельных учебных модулей, каждый из которых нацелен на достижение конкретных результатов. Из этого набора выбираются для реализации три модуля.

Возможность продолжения обучения по программам близкого вида деятельности. В соответствии с принципами непрерывности и преемственности образования по окончании обучения по программе «Компьютерная графика» дальнейшее образование ребенка может быть продолжено по дополнительным программам Центра цифрового образования «ИТ-Куб».

Режим занятий: занятия проводятся один раз в неделю по 2 учебных часа. В соответствии с СанПиН 2.4.4.3172-14 длительность одного учебного часа для детей школьного возраста – 40 мин.

Продолжительность образовательного процесса: для групп первого года обучения - 36 учебных недель (начало занятий 15 сентября, завершение – 31 мая), для групп второго года обучения – 38 недель (начало занятий 1 сентября, завершение 31 мая).

Объем учебных часов по программе 148 часов, из них 72 часа реализуется в первый год обучения, 76 часов – во второй.

Отбор и структурирование содержания, направления и этапы образовательной программы, формы организации образовательного процесса

Программное содержание, методы, формы, средства обучения отбирались с учетом выше обозначенных принципов и основных направлений развития дополнительного образования, отраженных в Концепции развития дополнительного образования детей (распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р).

Содержание программы ориентировано на:

- удовлетворение индивидуальных потребностей обучающихся в интеллектуальном и художественно-эстетическом развитии;

- формирование и развитие творческих, дизайнерских способностей обучающихся;
- выявление, развитие и поддержку талантливых обучающихся;
- создание и обеспечение необходимых условий для личностного развития и творческого труда обучающихся;
- социализацию и адаптацию обучающихся к жизни в обществе;
- формирование общей культуры обучающихся.

Программа «Компьютерная графика» рассчитана на два года реализации. Программа модульная, вариативная. Каждый год обучения из предложенных программой шести модулей педагог выбирает для реализации три учебных модуля. Первый год обучения посвящен изучению графического редактора CorelDraw, Adobe Photoshop, знакомству с графическим редактором Adobe Illustrator. Второй год посвящён изучению графического редактора Adobe Illustrator и дизайну соцсетей.

В процессе обучения предполагается максимальное использование возможностей вектора, изучение основ полиграфического дела, шрифтовой композиции, возможностей работы с текстом и фотографиями (преобразование, подбор к изображению, спецэффекты, создание логотипа и т.д.).

В содержании программы представлен такой вид деятельности учащихся, как материально-практическая деятельность: репродуктивная деятельность в форме системы операций, ведущих к определенному варианту; практическая, связанная с отработкой умений и навыков; лабораторно-практическая; экспериментально-исследовательская; технологическая; проектная деятельность.

Для достижения определенных результатов обучения, усиления инструментальности программы применяются различные методы обучения, такие как развитие рефлексивного отношения к информации, обучение сообща, организационные формы обучения (индивидуальные, групповые), а также средства обучения (изобразительные, естественные, вербально-информационные и технические), а также проектная деятельность, практические занятия, игровые технологии.

Программой предусмотрено регулярное включение в образовательный процесс таких форм, как деловая игра, самостоятельная работа обучающихся по выбранным темам, индивидуальные и групповые консультации, конкурс на изготовление лучшего макета. Данные формы помогают активизировать обучение, придав ему исследовательский, творческий характер.

Программа предполагает, что обучающиеся представляют результаты своей индивидуальной или групповой работы на конкурсные и неконкурсные мероприятия различного уровня.

Перечень мероприятий, в которых могут принять участие обучающиеся по программе

- открытый областной конкурс художественной компьютерной графики (февраль);
- учрежденческий итоговый Фестиваль интеллекта и творчества «Мы в Центре» (май).

Воспитательная работа с обучающимися – неотъемлемая часть программы. В течение всех двух лет обучения планируется участие детей в досуговых, социально-значимых и творческих мероприятиях.

Примерный план воспитательных, досуговых мероприятий в объединении

№	Название мероприятия	Примерные сроки	Цели проведения мероприятия
1.	Новогодний праздник в объединении	Январь	Организация досуга
2.	Праздник окончания учебного года	Май	Подведение итогов года. Формирование сплоченного детского коллектива
3.	Участие в итоговом мероприятии МБОУ ДО ГЦИР Фестивале интеллекта и творчества «Мы в Центре»	май	Презентация достижений объединения. Формирование сплоченного детского коллектива

Работа с родителями на протяжении учебного года включает в себя:

№	Вид работы	Цели проведения данных видов работ
1.	Индивидуальные и коллективные	Совместное решение задач по воспитанию и

	консультации для родителей	развитию детей
2.	Родительские собрания в объединении	Решение организационных вопросов, планирование деятельности и подведение итогов деятельности объединения. Выработка единых требований к ребёнку семьи и объединения дополнительного образования
3.	Привлечение родителей к посильному участию в жизни детского коллектива (помощь в приобретении расходных материалов, пошив костюмов, изготовление декораций, помощь в организации экскурсий и посещений театров города)	Формирование сплочённого коллектива. Совместное решение задач по воспитанию, развитию детей и организации образовательного процесса
4.	Анкетирование «Удовлетворённость результатами посещения ребёнком занятий объединения»	Изучение потребностей родителей, степени их удовлетворения результатами УВП

Ожидаемые результаты освоения программы

1. Овладение предметными знаниями и умениями

После завершения обучения по программе обучающиеся

будут знать:

- возможности, предоставляемые разработчиками программ для воплощения художественной мысли;
- технологии создания дизайн-макета в графических редакторах CorelDraw, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop;
- способы создания графических растровых изображений;

будут уметь:

- свободно владеть инструментами программ CorelDraw, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop для создания простого дизайн-макета полиграфической продукции;
- уметь совмещать векторные и растровые изображения за счет экспорта и импорта файлов;
- создавать аватарки, баннеры, сторисы для соцсетей.

Более конкретные диагностические признаки по овладению предметными знаниями и умениями приведены в программах каждого из модулей.

2. Метапредметные результаты

По окончании обучения по программе обучающийся будет уметь:

- строить отношения с другими, сотрудничать, совместно решать задачи.
- самостоятельно ставить лично необходимые учебные и жизненные задачи; использовать уже изученный материал для работы над проблемными ситуациями;
- самостоятельно действовать по составленному плану, сверяясь с ним и целью деятельности, исправляя ошибки, используя подобранные средства (в том числе и Интернет);
- самостоятельно оценивать степень успешности своей образовательной деятельности;
- самостоятельно отбирать, сопоставлять и проверять информацию, полученную из различных источников для решения задач (проблем) и создавать базы данных;
- применять современные информационные технологии, обеспечивающие доступ к необходимым профильным базам, банкам данных, источникам информации по теме исследования;
- толерантно строить свои отношения с людьми иных позиций и интересов, находить компромиссы;
- продуктивно взаимодействовать с членами своей группы, решающей общую задачу (работать в «цепочке», где от каждого звена зависит конечный результат труда).

3. Личностные результаты

По окончании обучения по программе обучающийся будет:

- демонстрировать интерес к графическому дизайну и стремление к работе на компьютере;
- уметь в предложенных ситуациях отмечать конкретные поступки, которые можно оценить как хорошие или плохие с позиции нравственных ценностей;
- определять с помощью педагога и высказывать самые простые, общие для всех людей правила поведения (основы общечеловеческих нравственных ценностей);
- проявлять отзывчивость, сопереживание в общении с одноклассниками и педагогами.

Педагогический мониторинг результатов образовательного процесса

В начале учебных занятий педагогом проводится **вводный контроль** для определения начального уровня знаний обучающихся в форме опроса.

В течение всего курса обучения осуществляется **оперативный контроль** в форме педагогических наблюдений.

Промежуточный контроль проводится по завершению каждого модуля в форме презентации творческих работ.

Итоговый контроль проводится по завершению каждого года обучения в форме конкурса творческих работ и тестирования.

В конце года педагог анализирует:

- усвоение обучающимися предметных знаний и умений;
- качество и способность учащегося работать самостоятельно и творчески;
- творческую активность по участию в мероприятиях (конкурс, олимпиада, акция, конференция и т.д.) различного уровня.

Результаты педагогического мониторинга образовательных результатов каждой группы заносятся педагогом в электронный журнал критериальных оценок.

В конце учебного года педагог обобщает результаты всех диагностических процедур и определяет уровень результатов образовательной деятельности каждого обучающегося – интегрированный показатель, в котором отображена концентрация достижений всех этапов и составляющих учебно-воспитательного процесса. Возможные уровни освоения ребенком образовательных результатов по программе - низкий (Н), средний (С), высокий (В).

Подведение итогов реализации программы

В соответствии с календарным учебным графиком в конце учебного года проводится:

- для групп первого года обучения промежуточная аттестация обучающихся (оценка качества освоения программы по итогам учебного года) в форме конкурса творческих работ, тестирования;
- для групп второго года обучения итоговая аттестация (оценка качества освоения программы обучающимися за весь период обучения) в форме конкурса творческих работ, тестирования.

Контрольно-диагностические материалы для проведения аттестации и критерии определения уровня освоения программы приведены в приложении 2 «Оценочные материалы».

Сведения о проведении и результатах промежуточной и итоговой аттестации обучающихся фиксируются педагогом в электронном журнале в АСУ РСО, где впоследствии формируется отчет об уровне освоения программы каждой группой.

Презентация достижений детей проводится в конце каждого учебного года на учрежденческом Фестивале интеллекта и творчества «Мы в Центре».

По окончании обучения выпускники получают свидетельства об освоении дополнительной образовательной программы «Компьютерная графика».

УЧЕБНЫЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ

№	Год обучения и название модуля	Количество часов всего	В том числе	
			теория	практика
	Первый год обучения			
1.	Модуль «Знакомимся с векторным редактором CorelDraw»	24	4	20
2.	Модуль «Изучаем дополнительные возможности редактора CorelDraw»	24	4	20
3.	Модуль «Знакомимся с растровым графическим редактором Adobe Photoshop»	24	4	20
4.	Модуль «Анимация в Adobe Photoshop»	24	4	20
5.	Модуль «Знакомимся с векторным графическим редактором Adobe Illustrator»	24	4	20
	Всего часов в первый год обучения при выборе трех учебных модулей:	72	12	60
	Второй год обучения			
6.	Модуль «Векторный графический редактор Adobe Illustrator»	26	4	22
7.	Модуль «Supra - сервис по созданию роликов для социальных сетей»	24	4	20
8.	Модуль «Дизайн соцсетей»	26	4	22
9.	Модуль «Изучаем растровый редактор Photoshop»	24	4	20
10.	Модуль «Коррекция изображений в редакторе Photoshop»	26	4	22
11.	Модуль «Осваиваем рисование и анимирование в редакторе Photoshop»	26	4	22
	Всего часов во второй год обучения при выборе трех учебных модулей:	76	12	64
	Итого часов по программе:	148	24	124

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Первый год обучения

МОДУЛЬ «ЗНАКОМИМСЯ С ВЕКТОРНЫМ РЕДАКТОРОМ CORELDRAW»

Модуль знакомит обучающихся с одним из векторных графических редакторов CorelDraw. Обучающиеся знакомятся с интерфейсом редактора, инструментами, возможностями программы при разработке макета.

Цель модуля – знакомство с основами работы в векторном графическом редакторе CorelDraw.

Задачи модуля:

- 1) познакомить с интерфейсом программы, панелью инструментов, панелью свойств;
- 2) изучить основные термины, клавиши, быстрые команды;
- 3) формировать умения использовать изученные инструменты графического редактора для создания и обработки создаваемых макетов.

Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающиеся

будут знать:

- названия и назначения графических редакторов, в которых работает дизайнер;
- названия и назначения инструментов программы Corel DRAW;
- терминологию программы Corel DRAW;
- принципы создания макетов в программе Corel DRAW.

будут уметь:

- пользоваться интерфейсом программы;
- строить простые фигуры (геометрические, автофигуры);
- заливать фигуры цветом;
- создавать простые дизайн-макеты в программе Corel DRAW.

Учебно-тематический план модуля

№	Наименование тем	Количество часов		
		теория	практика	всего
1	Интерфейс CorelDraw. Построение простых геометрических фигур	1	2	3
2	Инструменты рисования. Кривая Безье. Работа с узлами. Инструмент Форма	1	3	4
3	Команды формирования объектов. Отстройка логотипов	1	4	5
4	Работа с текстом. Фигурный текст, текст на кривой	0,5	3,5	4
5	Интерактивная группа инструментов. Цвет в программе CorelDraw	0,5	4,5	5
6	Творческое задание «Рекламный проект»	-	3	3
	Итого по модулю:	4	20	24

Содержание учебного модуля

Тема 1. Интерфейс CorelDraw. Построение простых геометрических фигур.

Теория: Особенности векторной графики. Печатная страница, основные инструменты, создание документа. Инструмент - эллипс, прямоугольник, звезда, многоугольник, автофигуры.

Практика: Принцип работы с векторными объектами. Создание простых геометрических фигур. Инструмент «указатель». Копирование фигур. Быстрые клавиши. Панель свойств. Создание изображений с помощью фигур. Форма «Звезда». Создание Хрюшки и телефона из простых геометрических форм. Инструктаж по безопасности и правилам противопожарной безопасности.

Тема 2. Инструменты рисования. Кривая Безье. Работа с узлами. Инструмент Форма.

Теория: Рисование кривых, работа с управляющими линиями. Типы узлов, их редактирование.

Практика: Рисуем животных кривой Безье. Построение логотипов, изменение формы при помощи узлов.

Тема 3. Команды формирования объектов. Отстройка логотипов.

Теория: Команды: группировать, сварка, обрезка. Тиражирование объектов.

Практика: Строим логотипы известных брендов (тойота, сбербанк, мегафон, индезит).

Тема 4. Работа с текстом. Фигурный текст, текст на кривой.

Теория: Текст – создание и редактирование, меню Текст, докер Символ.

Практика: Создание визитки Спортмастер. Сохранение в разных форматах, подготовка к печати.

Тема 5. Интерактивная группа инструментов. Цвет в программе CorelDraw.

Теория: Обзор и панель свойств интерактивной группы инструментов. Типы заливок в программе.

Практика: Рисуем свечу и заливаем разными типами заливок.

Тема 6. Творческое задание «Рекламный проект».

Практика: Разработка идеи и замысла. Сбор материалов. Обработка текстового и графического блоков. Создание композиции.

Подведение итогов модуля: презентация творческой работы «Рекламный проект».

МОДУЛЬ «ИЗУЧАЕМ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ РЕДАКТОРА CORELDRAW»

Модуль знакомит обучающихся с дополнительными возможностями программы. Позволяет понять и изобразить трехмерное изображение объектов.

Цель модуля – знакомство с дополнительными возможностями программы CORELDRAW.

Задачи модуля:

- 1) Познакомить с инструментом «Перетекание».
- 2) Сформировать умение использовать трехмерные эффекты в работе с объектами.
- 3) Способствовать глубокому изучению графических редакторов.

Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающиеся
будут знать:

- инструменты, создающие 3D-эффект;

будут уметь:

- создавать объёмные фигуры;
- применять графические стили к объектам;
- создавать сложные объёмные композиции.

Учебно-тематический план модуля

№	Наименование тем	Количество часов		
		теория	практика	всего
1	Создание переходов фигур и цветов	1	5	6
2	Использование трехмерных эффектов	1	6	7
3	Применение атрибутов вида и графических стилей	1	5	6
4	Дополнительные возможности редактора	1	4	5
	Итого по модулю:	4	20	24

Содержание учебного модуля

Тема 1. Создание переходов фигур и цветов.

Теория: Эффекты перетекания фигур. Опции перетекания. Привязка к пути.

Практика: Практическая работа: Использование эффекта прозрачности при перетекании объектов. Разделение фигур с перетеканием. Использование отдельных форм. Использование эффектов тени, интерактивной тени. Привязка тени к сложным объектам.

Тема 2. Использование трехмерных эффектов.

Теория: Интерактивная векторная экструзия. Применение эффекта экструзии к тексту.

Практика: Практическая работа: Создание трехмерного цилиндра. Использование инструмента "вытеснение и скос". Отображение символов на поверхностях трехмерных фигур. Создание объекта путем вращения. Изменение освещения. Создание своего объекта путем вращения. Создание баннера, логотипа с помощью эффекта искривления.

Тема 3. Применение атрибутов вида и графических стилей.

Теория: Графические стили.

Практика: Практическая работа: Профили новых документов. Использование атрибутов вида. Использование графических стилей. Применение графического стиля к слою. Копирование, применение и удаление графических стилей.

Тема 4. Дополнительные возможности редактора.

Теория: Эффекты свободной деформации формы.

Практика: Практическая работа: Эффекты свободной деформации формы. Типы искажений. Применение искажений к собранной группе фигур, к тексту. Создание рисунка с отражением.

Подведение итогов модуля: Проверочная практическая работа.

МОДУЛЬ «ЗНАКОМИМСЯ С ГРАФИЧЕСКИМ РЕДАКТОРОМ ADOBE ILLUSTRATOR»

Модуль знакомит обучающихся с самым мощным векторным графическим редактором Adobe Illustrator. Обучающиеся изучат интерфейс программы, инструменты.

Цель модуля – знакомство с основами работы в графическом редакторе Adobe Illustrator.

Задачи модуля:

- 1) познакомить с интерфейсом программы, панелью инструментов, палитрами;
- 3) формировать умения использовать изученные инструменты графического редактора для создания макетов.

Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающиеся

будут знать:

- названия и назначения графических редакторов, которыми пользуется дизайнер;
- интерфейс редактора Adobe Illustrator;
- названия инструментов, их применение в работе, комбинацию основных горячих клавиш;

будут уметь:

- пользоваться разными средствами программы для решения разных задач;
- работать с цветом;
- работать с текстом, создавая простые текстовые эффекты.

Учебно-тематический план модуля

№	Наименование тем	Количество часов		
		теория	практика	всего
1	Интерфейс программы Adobe Illustrator, работа с масштабом, создание документа. Инструменты создания простых геометрических форм	1	5	6
2	Инструменты рисования. Работа с узлами. Кисти: применение, настройка	1	5	6
3	Трансформация и деформация объектов. Палитра «Обработка контуров», «Выравнивание объектов»	1	5	6
4	Работа с текстом: настройки, палитры	1	5	6
Итого по модулю:		4	20	24

Содержание учебного модуля

Тема 1. Интерфейс программы Adobe Illustrator, работа с масштабом, создание документа. Инструменты создания простых геометрических форм.

Теория: Инструктаж по безопасности и правилам работы в компьютерном классе.

Профессия графический дизайнер – где работает? Что делает? Примеры работ. Особенности векторной графики. Интерфейс программы. Печатная страница, основные инструменты, создание документа. Инструменты создания простых геометрических форм.

Практика: Примеры работ. Принцип работы с векторными объектами. Создание машины из простых геометрических форм. Копирование объектов.

Тема 2. Инструменты рисования. Работа с узлами. Кисти: применение, настройка.

Теория: Перо – построение кривых. Узлы - редактирование узлов, типы узлов.

Кисти – применение, настройка, создание.

Практика: Рисуем животных инструментом Перо. Построение логотипов через Перо, редактирование узлов. Отстройка растрового логотипа Велла пером. Применяем разные типы кистей к нарисованным объектам.

Тема 3. Трансформация и деформация объектов. Палитра «Обработка контуров», «Выравнивание объектов».

Теория: Инструменты трансформации: зеркальное отражение, поворот, масштаб. Палитры: трансформация, обработка контуров, выравнивание.

Практика: Отрабатываем инструменты трансформации. Отстраиваем логотипы: тойота, сбербанк, мегафон, индизит и т.д.

Тема 4. Работа с текстом: настройки, палитры.

Теория: Заголовочный текст, применение в дизайне. Настройки текста: палитра Символ и Абзац.

Практика: Создание рекламного текстового слоя.

Подведение итогов модуля. Проверочная практическая работа

МОДУЛЬ «РАСТРОВЫЙ ГРАФИЧЕСКИЙ РЕДАКТОР ADOBE PHOTOSHOP»

Модуль знакомит с обработкой растровой графики в Adobe Photoshop. Обучающиеся узнают отличия растровой графики от векторной.

Цель модуля – знакомство с растровым графическим редактором Adobe Photoshop.

Задачи модуля:

- 1) познакомить с особенностями растрового редактора, основными инструментами и их применение в работе;
- 2) формировать умение создания фотоколлажей в программе Adobe Photoshop;

3) формировать умение применять необходимые инструменты программы, учитывая их назначение при обработке фотографий под каждую определенную задачу.

Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающиеся

будут знать:

- отличие растровой графики от векторной;
- основные инструменты программы: выделения, рисования, ретушь;
- как работать со слоями в Photoshop;
- инструменты трансформирования изображений, инструменты коррекции изображений, инструменты клонирования;
- способы и методы коллажирования;

будут уметь:

- отличать растровую графику от векторной;
- пользоваться инструментами выделения, рисования, ретуши;
- самостоятельно создавать слои и работать с ними;
- выбирать и использовать основные инструменты графического редактора для создания и обработки простейших изображений;
- создавать простые коллажи из фотографий.

Учебно-тематический план модуля

№	Наименование тем	Количество часов		
		теория	практика	всего
1	Интерфейс Photoshop, масштаб, инструменты выделения	1	3	4
2	Кисть - основной инструмент рисования	1	3	4
3	Инструменты ретуши	0,5	3,5	4
4	Работа со слоями и векторными фигурами	0,5	3,5	4
5	Создание и редактирование текста. Слой-маска	0,5	3,5	4
6	Фильтры - применение, редактирование. Основные команды цветокоррекции	0,5	3,5	4
Итого часов по модулю:		4	20	24

Содержание учебного модуля

Тема 1. Интерфейс Photoshop, масштаб, инструменты выделения.

Теория: Инструктаж по технике безопасности и правилам противопожарной безопасности. Знакомство с интерфейсом. Создание документа. Изучение горизонтального меню, панели настроек, плавающего меню. Сохранение и закрытие документа. Инструменты выделения.

Практика: Форматы графических файлов. Средства управления панелью инструментов. Организация и присоединение палитр. Коллаж «Фрукты».

Тема2. Кисть - основной инструмент рисования.

Теория: Знакомство с основными инструментами рисования – кистью и ластиком. Знакомство с инструментами заливки. Изменение настроек инструмента Кисть.

Практика: Рисуем ежика с яблоком кистями. Настройки инструмента Кисть: форма, толщина, прозрачность. Подгружаем кисти и рисуем ими на фотографиях.

Тема3. Инструменты ретуши.

Теория: Штамп, заплатка, лечащая кисть – применение и настройка.

Практика: Восстанавливаем старые фотографии. Убираем дефекты на изображении - прыщи, морщины, артефакты.

Тема 4. Работа со слоями и векторными фигурами.

Теория: Знакомство с понятием «слои». Меню и палитра «Слои». Создание нового слоя, перемещение, выделение и объединение слоев. Векторные инструменты рисования – создание, редактирование. Векторная маска.

Практика: Эффект «Выход за пределы изображения», картинка - пазл. Выделение объектов Пером. Палитра Контур. Создаем рекламный пост.

Подведение итогов модуля: презентация творческих работ.

Тема 5. Создание и редактирование текста. Слой-маска.

Теория: Текстовый слой, меню Текст, Палитра Абзац. Создание и редактирование слой-маски.

Практика: Коллаж из текстовых блоков «Барсик». Способы помещения изображения в текст. Текст в стиле «матрица». Слой – маска: создаем, редактируем, копируем.

Тема 6. Фильтры - применение, редактирование. Основные команды цветокоррекции.

Теория: Знакомство с понятием «фильтр». Применение фильтров к изображению, редактирование. Команды цветокоррекции «Уровни», «Цветовой тон, насыщенность», «Цветовой баланс». Понятие Корректирующий слой.

Практика: делаем из фото карандашный рисунок, рисунок акварелью путем применения фильтров. Из черно- белой фотографии делаем цветную через команды коррекции. Творческое задание «Афиша – выпускной в школе».

Подведение итогов модуля: презентация результатов выполнения творческого задания «Афиша – выпускной в школе».

МОДУЛЬ «АНИМАЦИЯ В ADOBE PHOTOSHOP»

Модуль позволяет обучающимся освоить такую возможность, как анимация.

Цель модуля – изучение дополнительных возможностей графического редактора Photoshop.

Задачи модуля:

- 1) познакомить обучающихся с gif-анимацией на примерах, их применение в web-дизайне;
- 2) формировать умение создавать gif-анимацию в Photoshop;
- 3) развить интерес к анимации в данном редакторе;
- 4) формировать умение применять в работе инструменты, позволяющие анимировать и изобразить задуманное.

Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающиеся

будут знать:

- способы и методы создания gif-анимации в Photoshop;
- способы и методы сохранения gif-анимации;
- способы и методы загрузки gif-анимации на web-страницу.

будут уметь:

- создавать gif-анимацию в Photoshop;
- сохранять gif-анимацию.
- загружать gif-анимацию на web-страницу.

Учебно-тематический план модуля

№	Наименование тем	Количество часов		
		теория	практика	всего
1	Что такое gif -анимация – кому нужна, где применяется	1	5	6
2	Покадровая анимация	1	5	6
3	Палитра Шкала времени для видео	1	5	6
4	Создание анимированных постов для соцсетей	1	5	6
Итого по модулю:		4	20	24

Содержание учебного модуля

Тема 1. Что такое gif -анимация – кому нужна, где применяется.

Теория: Примеры gif –анимации на просторах интернета. Как создать простую анимацию из слоев.

Практика: создаем простую анимацию-открытку из слоев «С днем Рождения!». Сохраняем, открываем в браузере для просмотра.

Тема 2. Покадровая анимация.

Теория: Обзор палитры «Шкала времени»: меню, настройка.

Практика: Создаем простую анимацию-открытку из фото. Сохраняем, открываем в браузере для просмотра.

Тема 3. Палитра Шкала времени для видео.

Теория: Преобразование обычных слоев в смарт-слои. Настройки анимации в палитре Шкала времени: перспектива, непрозрачность, стиль.

Практика: Создаем простой рекламный ролик «Распродажа». Сохраняем как видео.

Тема 4. Создание анимированных постов для соцсетей.

Теория: Анимированный пост товара – кому, зачем нужен? Как привлечь внимание посетителя.

Практика: Практическая работа создание анимированного поста для ВК с «исчезающим текстом» и «появляющимися картинками». Практическая творческая работа: создание видео сторис для инстаграмм «Афиша фильма».

Подведение итогов модуля: Презентация творческой работы видео сторис для инстаграмм «Афиша фильма».

Подведение итогов учебного года. Промежуточная аттестация обучающихся: тестирование, конкурс творческих работ, созданных в течение учебного года. Презентация достижений детей на учрежденческом Фестивале интеллекта и творчества «Мы в Центре». Коллективное обсуждение итогов года.

Второй год обучения

МОДУЛЬ «ВЕКТОРНЫЙ ГРАФИЧЕСКИЙ РЕДАКТОР ADOBE ILLUSTRATOR»

Модуль знакомит обучающихся с самым мощным векторным графическим редактором Adobe Illustrator. Обучающиеся изучат интерфейс программы, инструменты, создадут дизайн макеты.

Цель модуля – знакомство с основами работы в графическом редакторе Adobe Illustrator.

Задачи модуля:

- 1) познакомить с интерфейсом программы, панелью инструментов, палитрами;
- 2) изучить возможности программы для создания простых дизайн-макетов;
- 3) формировать умения использовать изученные инструменты графического редактора для создания макетов.

Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающиеся

будут знать:

- названия и назначения графических редакторов, которыми пользуется дизайнер;
- интерфейс редактора Adobe Illustrator;
- названия инструментов, их применение в работе, комбинацию основных горячих клавиш;

будут уметь:

- применять возможности программы для создания дизайн - макета;
- пользоваться разными средствами программы для решения разных задач;
- работать с цветом;
- работать с текстом, создавая простые текстовые эффекты.

Учебно-тематический план модуля

№	Наименование тем	Количество часов		
		теория	практика	всего
1	Интерфейс программы Adobe Illustrator, работа с масштабом, создание документа. Инструменты создания простых геометрических форм	1	4	5
2	Инструменты рисования. Работа с узлами. Кисти: применение, настройка	1	4	5
3	Трансформация и деформация объектов. Палитра «Обработка контуров», «Выравнивание объектов»	1	4	5
4	Работа с текстом: настройки, палитры	0,5	4,5	5
5	Работа с цветом. Вставка и работа с растровыми изображениями	0,5	5,5	6
Итого часов по модулю:		4	22	26

Содержание учебного модуля

Тема 1. Интерфейс программы Adobe Illustrator, работа с масштабом, создание документа. Инструменты создания простых геометрических форм.

Теория: Инструктаж по безопасности и правилам работы в компьютерном классе.

Профессия графический дизайнер – где работает? Что делает? Примеры работ. Особенности векторной графики. Интерфейс программы. Печатная страница, основные инструменты, создание документа. Инструменты создания простых геометрических форм.

Практика: Примеры работ. Принцип работы с векторными объектами. Создание машины из простых геометрических форм. Копирование объектов.

Тема 2. Инструменты рисования. Работа с узлами. Кисти: применение, настройка.

Теория: Перо – построение кривых. Узлы – редактирование узлов, типы узлов. Кисти – применение, настройка, создание.

Практика: Рисуем животных инструментом Перо. Построение логотипов через Перо, редактирование узлов. Отстройка растрового логотипа Велла пером. Применяем разные типы кистей к нарисованным животным.

Тема 3. Трансформация и деформация объектов. Палитра «Обработка контуров», «Выравнивание объектов».

Теория: Инструменты трансформации: зеркальное отражение, поворот, масштаб. Палитры: трансформация, обработка контуров, выравнивание.

Практика: Отрабатываем инструменты трансформации. Отстраиваем логотипы: тойота, сбербанк, мегафон, индезит и т.д.

Тема 4. Работа с текстом: настройки, палитры.

Теория: Заголовочный текст, применение в дизайне макета. Настройки текста: палитра Символ и Абзац.

Практика: Создание рекламного поста.

Тема 5. Работа с цветом. Вставка и работа с растровыми изображениями.

Теория. Цвет. Вставка и работа с растровыми изображениями.

Практика: Создание рекламного баннера.

Подведение итогов модуля: Презентация самостоятельно выполненных рекламных баннеров.

МОДУЛЬ «SUPA –СЕРВИС ПО СОЗДАНИЮ РОЛИКОВ ДЛЯ СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЕЙ»

Модуль знакомит обучающихся с видеоконструктором Supa. Обучающиеся изучат интерфейс программы, инструменты, создадут видеоролики.

Цель модуля – знакомство с основами работы в Supa для создания видео для постов, промо-роликов, коротких презентаций, слайд-шоу с надписями, видео для Instagram Stories.

Задачи модуля:

- 1) познакомить с интерфейсом программы, панелью инструментов, палитрами;
- 2) изучить возможности программы для создания простых дизайн-макетов;
- 3) формировать умения использовать изученные инструменты видеоконструктора для создания макетов.

Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающиеся
будут знать:

- для чего нужен редактора Supa, как в него войти и зарегистрироваться;
- интерфейс редактора Supa;
- названия инструментов, их применение в работе, сохранение и загрузка видео;

будут уметь:

- применять возможности программы для видеороликов, коротких презентаций, слайд-шоу;
- пользоваться разными средствами программы для решения разных задач;
- загружать логотип в создаваемый видеоролик;
- работать с текстом, создавая простые текстовые эффекты.

Учебно-тематический план модуля

№	Наименование тем	Количество часов		
		теория	практика	всего
1	Интерфейс видео конструктора, регистрация на сайте. Разбор готовых шаблонов Supa. Редактирование шаблона и сохранение	1	3	4
2	Инструменты создания простых геометрических форм.	1	4	5

	Анимация форм на видео			
3	Работа с текстом: создание, редактирование, анимация	0,5	3,5	4
4	Загрузка логотипа, изображений и видео при создании ролика. Работа с цветом. Вставка и работа с растровыми изображениями	1	4	5
5	Слайд-шоу: подбираем фото, анимируем	0,5	5,5	6
	Итого по модулю:	4	20	24

Содержание учебного модуля

Тема 1. Интерфейс видео конструктора, регистрация на сайте. Разбор готовых шаблонов Supra. Редактирование шаблона и сохранение.

Теория: Инструктаж по безопасности и правилам работы в компьютерном классе . Supra – обзор программы, регистрация на сайте. Разбор готовых шаблонов, способы изменения объектов и анимации в шаблоне.

Практика: Регистрируемся на Supra, выбираем шаблон видео, меняем текст, изображения, фон.

Тема 2. Инструменты создания простых геометрических форм. Анимация форм на видео.

Теория: Прямоугольник, эллипс, звезда – способы создания, редактирования, анимации.

Практика: Добавляем в рабочий файл геометрический формы. Рисуем солнышко и капли и анимируем.

Тема 3. Работа с текстом: создание, редактирование, анимация.

Теория: Как добавить и отредактировать текст в рабочем файле, копирование текста и объектов между слайдами.

Практика: Добавляем разные надписи, анимируем, форматируем текст под свой макет.

Тема 4. Загрузка логотипа, изображений и видео при создании ролика. Работа с цветом. Вставка и работа с растровыми изображениями.

Теория: Какие бывают логотипы, способы анимации. Разбираем анимацию знаменитых мировых логотипов: Велла, Сбербанк и т.д

Практика: Сохраняем логотип без фона из Adobe Illustrator и Adobe Photoshop. Загружаем в Supra, анимируем, сохраняем видео, тестируем в просмотрщике.

Тема 5. Слайд-шоу: подбираем фото, анимируем.

Теория: Как создать видео открытку к 8 марта: подбираем фото, поздравления.

Практика: Создаем открытку к 8 марта.

Подведение итогов модуля: Презентация открыток.

МОДУЛЬ «ДИЗАЙН СОЦСЕТЕЙ»

Модуль позволяет обучающимся освоить такие возможности в графических редакторах, как создание дизайн макета для соцсетей: баннер, аватарка, пост, сторис.

Цель модуля – создание дизайна макетов для сайтов и соцсетей с учетом технических требований каждого.

Задачи модуля:

- 1) познакомить обучающихся с основными методами работы дизайнера при создании макета для web страниц, учитывая технические особенности;
- 2) формировать умение работать с шаблонами, клипартами и изменять их под определенную задачу;
- 3) формировать умение создавать дизайн макеты для соцсетей: баннеры, аватарки, посты, сторисы.

4) формировать умение применять в работе инструменты Adobe Photoshop и Adobe Illustrator, Supra.

Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающиеся

будут знать:

- способы и методы создания дизайн – макета для web;
- технические требования для разработки макета для соцсетей;
- способы и методы анимации изображения;
- способы и методы коллажирования, составления из фото и текста задуманного макета;

будут уметь:

- создавать простой дизайн – макет для web;
- применять возможности программы Adobe Photoshop для создания простых фотоколлажей;
- использовать возможности Adobe Illustrator для создания векторного макета;
- анимировать, сохранять gif изображение, видеопрезентации;
- выполнять творческую работу по заданному шаблону или по собственной задумке.

Учебно-тематический план модуля

№	Наименование тем	Количество часов		
		теория	практика	всего
1.	Технические требования при создании файлов для web	1	4	5
2.	Canva - онлайн-сервис для создания элементов графического дизайна	1	6	7
3.	Соцсеть ВКонтакте: оформление группы	1	6	7
4.	Соцсеть Инстаграмм: оформление web страницы	1	6	7
Итого часов по модулю:		4	22	26

Содержание учебного модуля

Тема 1. Технические требования при создании файлов для web.

Теория: Как сделать оформление для любой платформы? Размеры элементов для разных соц. сетей. Посты, обложки, аватарки, миниатюры и т.д. Примеры выполнения дизайна для ВКонтакте, Facebook, Instagram.

Практика: Создание макета поста для ВК квадратных размеров.

Тема 2. Canva - онлайн-сервис для создания элементов графического дизайна.

Теория: Регистрация в Canva. Обзор интерфейса программы. Как выбрать фото, обрезать, применить фильтр, сохранить и загрузить на свою страницу.

Практика: Создание баннеров разных форматов на тему «9 мая».

Тема 3. Соцсеть ВКонтакте: оформление группы.

Теория: Графические элементы дизайна страницы ВК – аватарка, обложка, живая обложка.

Практика: Создание новой группы. Настройки группы. Оформление группы дизайн-макетами.

Тема 4. Соцсеть Инстаграмм: оформление web страницы.

Теория: Графические элементы дизайна страницы Инстаграмм - обложки для карусели, сторис, аватарки.

Практика: Создание новой группы. Настройки группы. Оформление группы дизайн-макетами.

Подведение итогов модуля: Презентация творческих работ.

Подведение итогов учебного года. Промежуточная аттестация обучающихся: тестирование, конкурс творческих работ, созданных в течение учебного года. Презентация достижений детей на учрежденческом Фестивале интеллекта и творчества «Мы в Центре». Коллективное обсуждение итогов освоения программы.

МОДУЛЬ «ИЗУЧАЕМ РАСТРОВЫЙ РЕДАКТОР PHOTOSHOP»

Модуль углубляет знания о растровой графике. Обучающиеся узнают отличия растровой графики от векторной.

Цель модуля – изучение специфики растрового редактора Adobe Photoshop.

Задачи модуля:

- 1) Познакомить с особенностями растрового редактора, основными инструментами.
- 2) Развивать творческое мышление и внимание.
- 3) Применять инструменты выделения для коррекции изображений.

Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающиеся
будут знать:

- отличие растровой графики от векторной;
- основные инструменты рисования: кисти, перо;
- слои в Photoshop;

будут уметь:

- пользоваться интерфейсом редактора;
- пользоваться инструментами выделения, кисти, перо;
- самостоятельно создавать слои и работать с ними.

Учебно-тематический план модуля

№	Наименование тем	Количество часов		
		теория	практика	всего
1	Особенности работы в графическом редакторе Photoshop	1	5	6
2	Основные инструменты рисования	1	5	6
3	Инструменты выделения	1	5	6
4	Работа со слоями и фигурами	1	5	6
	Итого по модулю:	4	20	24

Содержание учебного модуля

Тема 1. Особенности работы в графическом редакторе Photoshop.

Теория: Интерфейс редактора. Изучение горизонтального меню, панели настроек, плавающего меню. Создание нового документа. Сохранение и закрытие документа.

Практика: Форматы графических файлов. Средства управления панелью инструментов. Организация и присоединение палитр. Инструктаж по технике безопасности и правилам противопожарной безопасности.

Тема 2. Основные инструменты рисования.

Теория: Основные инструменты рисования – кисть и ластик. Инструменты заливки. Изменение установок инструмента, фактурная заливка.

Практика: Создание пробного рисунка. Настройки инструментов: форма, толщина, прозрачность. Цвет на практике. Цветовые режимы Photoshop. Выбор и редактирование, цвета. Закрепление навыков работы кистью. Режимы смешивания. Выполнение творческого задания по пройденным инструментам. Создание рисунка с использованием объектов разной фактуры. Инструмент «Палец». Выполнение рисунка с использованием эффекта размытия пикселей «Пейзаж».

Тема 3. Инструменты выделения.

Теория: Инструменты выделения «Лассо». Панель опций инструмента.

Практика: Практическое использование инструментов: выделения, выравнивания. Выполнение творческого задания по пройденным инструментам. Композиция из фрагментов изображения. Изменение положения и цвета отдельных фигур.

Тема 4. Работа со слоями и фигурами.

Теория: Меню и палитра «Слои». Создание нового слоя, перемещение, выделение и слияние слоев. Инструмент «Область» для создания фигур, Функция растушевки. Применение инструмента «Градиент» к областям слоя.

Практика: Практическая работа со слоями. Редактирование содержимого слоя. Изменение положения слоев в пространстве, относительно друг друга и переднего плана.

Понятие «Группировки». Создание групп слоев, возможности работы с группой.

Опции инструмента «Волшебная палочка». Творческое задание «Фантастический натюрморт», «Город», «Робот». Использование инструментов «выделение» и «перемещение».

Подведение итогов модуля: Презентация творческих работ.

МОДУЛЬ «КОРРЕКЦИЯ ИЗОБРАЖЕНИЙ В РЕДАКТОРЕ PHOTOSHOP»

Модуль направлен на изучение правил и способов коррекции изображений, фотографий.

Цель модуля – формирование навыков работы с изображениями в редакторе PHOTOSHOP посредством изучения таких инструментов, как уровни, цветокоррекция, фильтр, трансформирование.

Задачи модуля:

1) Познакомить обучающихся с инструментами, выполняющими коррекцию изображений.

2) Развивать художественный вкус при работе с изображениями и фото.

3) Воспитывать интерес к работе на компьютере в графическом редакторе.

4) Формировать умение применять инструменты коррекции изображения.

Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающиеся

будут знать:

- инструменты трансформирования изображений, инструменты коррекции изображений, инструменты клонирования;
- способы и методы корректировки изображений;

будут уметь:

- выбирать и использовать основные инструменты графического редактора для создания и обработки простейших изображений;
- изменять размер, форму изображения;
- обрабатывать изображения с помощью инструментов клонирования.

Учебно-тематический план модуля

№	Наименование тем	Количество часов		
		теория	практика	всего
1	Преобразование объектов	1	3	4
2	Возможности коррекции изображения	1	4	5
3	Творческое задание. Построение интерьера	0,5	5,5	6
4	Дополнительный интерфейс пользователя	0,5	4,5	5
5	Инструменты клонирования	1	5	6
Итого по модулю:		4	22	26

Содержание учебного модуля

Тема 1. Преобразование объектов.

Теория: Основные функции трансформирования объектов. Масштабирование объектов. Использование инструмента "свободное трансформирование".

Практика: Отображение, вращение, смещение, искажение и сдвиг объектов. Изменение перспективы. Создание нескольких трансформаций.

Тема 2. Возможности коррекции изображения.

Теория: Возможности коррекции изображения.

Практика: Выравнивание цвета и тона через «Уровни», «Автоуровни». Цветокоррекция. Изменение яркости, контрастности, применение пастеризации, фотофильтра.

Тема 3. Творческое задание. Построение интерьера.

Теория: Перспектива.

Практика: Изучение перспективы. Создание эскизов. Сбор материалов. Их обработка. Выполнение перспективного построения будущего интерьера. Составление композиции, размещение мебели и аксессуаров.

Тема 4. Дополнительный интерфейс пользователя.

Теория: Фильтры в программе Photoshop. Художественные фильтры.

Практика: Фильтры искажения и пластики. Создание размытия и резкости на изображении. Применение эффектов освещения.

Тема 5. Инструменты клонирования.

Теория: Возможности инструмента «Штамп».

Практика: Использование инструмента «Заплата». Творческое задание: создание коллажа на тему «Мои любимые животные», «Плакат».

Подведение итогов модуля: Презентация коллажей.

МОДУЛЬ «ОСВАИВАЕМ РИСОВАНИЕ И АНИМИРОВАНИЕ В РЕДАКТОРЕ PHOTOSHOP»

Модуль позволяет обучающимся освоить такие возможности в графике, как рисование и анимация.

Цель модуля – изучение дополнительных возможностей графического редактора PHOTOSHOP.

Задачи модуля:

- 1) Познакомить обучающихся с основными методами работы с текстом, с заливкой фигур, с созданием контуров.
- 2) Научить работать с инструментами, создающих анимацию.
- 3) Развить интерес к рисованию в данном редакторе.
- 4) Применять в работе инструменты, позволяющие анимировать и изобразить задуманное.

Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающиеся

будут знать:

- способы и методы работы с инструментом «Текст»;
- способы и методы анимирования изображения;
- способы и методы рисования задуманного изображения;

будут уметь:

- использовать инструмент «Текст» для ввода текста, редактировать введённый текст;
- применять возможности программы AdobePhotoshop для создания сложных фотоколлажей;
- использовать возможности AdobePhotoshop (слой-маска, выделение, фильтры и т.п.) для создания спецэффектов;
- анимировать изображение;

- рисовать с помощью инструмента «Перо»;
- выполнять творческую работу по заданному шаблону и по собственной задумке.

Учебно-тематический план модуля

№	Наименование тем	Количество часов		
		теория	практика	всего
1	Работа с текстом	1	4	5
2	Создание объектов и фигур	-	5	5
3	Возможности создания анимации	1	5	6
4	Использование маски	1	4	5
5	Рисование инструментом перо	1	4	5
	Итого по модулю:	4	22	26

Содержание учебного модуля

Тема 1. Работа с текстом.

Теория: Основные характеристики инструмента "текст". Палитра шрифтов. Изменение размера и цвета, искажение шрифта.

Практика: Обтекание текстом графического объекта. Заполнение шрифта изображением через выделение и «маску текста». Самостоятельная работа «Открытка»,

Тема 2. Создание объектов и фигур.

Теория: Режимы «контуры», «слой фигуры» «заливка пикселей».

Практика: Применение стиля слоя к фигуре. Создание своей пользовательской формы.

Тема 3. Возможности создания анимации.

Теория: Особенности передачи движения в программе. Окно анимирования изображений.

Практика: Создание кадровой ленты. Решение простого анимированного изображения. Баннер.

Тема 4. Использование маски.

Теория: Наложение маски на изображение. Возможности работы с маской.

Практика: Практическая работа с маской. Применение маски к текстовому слою. Создание «исчезающего текста».

Тема 5. Рисование инструментом перо.

Теория: Основные функции инструмента "перо" и принципы работы. Рисование прямых и кривых линий.

Практика: Построение кривых линий. Угловые точки привязки на кривых линиях. Рисование кривых линий разных типов. Преобразование гладких точек в угловые и наоборот. Рисование фигуры по образцу. Редактирование кривых линий. Творческая работа по собственной задумке.

Подведение итогов модуля: Презентация творческих работ.

Подведение итогов учебного года. Промежуточная аттестация обучающихся: тестирование, конкурс творческих работ, созданных в течение учебного года. Выбор трех лучших творческих работ. Презентация достижений детей на учрежденческом Фестивале интеллекта и творчества «Мы в Центре». Коллективное обсуждение итогов освоения программы.

ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Кадровое обеспечение

Реализовывать программу может педагог, имеющий среднее специальное или высшее образование в сфере ИКТ, обладающий достаточными теоретическими знаниями и практическими умениями в области компьютерных технологий.

Методическое обеспечение

1. Педагогические технологии, методы, приемы и формы организации образовательного процесса.

При реализации программы используются следующие педагогические технологии:

№	Название педагогической технологии	Как применяется в программе
1	Проектный метод	Идея технологии: под руководством педагога обучающиеся создают рекламный проект. От задумки до воплощения. «Фирменный стиль», «Логотип»
2	Технология обучения в сотрудничестве (обучение в малых группах)	Организация занятий в группе 2 человек. Совместная разработка макетов полиграфической продукции
3	Использование программных средств и компьютеров для работы с информацией	Поиск нужной информации с использованием сети Интернет

В качестве форм занятий по данной программе предполагаются беседы, объяснение нового материала, демонстрация примеров работ, комбинированные занятия, состоящие из теории и практики, показ приемов работы инструментами, самостоятельная тренировочная работа за компьютером, практические учебные занятия.

2) Методические материалы для педагога:

- 2.1. СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03 «Гигиенические требования к вычислительным терминалам, персональным ЭВМ и организации работ».
- 2.2. Календарь конкурсных мероприятий по научно-технической направленности городского, регионального и всероссийского уровня.
- 2.3. Комплексы оздоровительно-профилактических упражнений, предотвращающих и снижающих утомление обучающихся (для среднего школьного возраста).
- 2.4. Положения, письма, приказы организаторов конкурсов и конференций разных уровней по научно-технической направленности.
- 2.5. Положение о проведении учрежденческого итогового мероприятия Фестиваля интеллекта и творчества «Мы в Центре».
- 2.6. Инструкции по технике безопасности и охране здоровья.

3) Диагностический инструментарий:

- 3.1. Компьютерные тесты, задания для проведения входной, промежуточной, итоговой диагностики.
- 3.2. Электронный журнал критериальных оценок.
- 3.3. Анкета для родителей «Удовлетворенность результатами посещения ребенком занятий объединения».

4) Дидактические материалы для обучающихся:

- 4.1. видеоролики по темам занятий;
- 4.2. наглядность: образцы визиток, листовок, буклетов, выполненных средствами CorelDraw, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Supa, Canva;
- 4.3. дидактические раздаточные материалы, инструкции для выполнения практических работ (см. Приложение 3).

Информационное обеспечение

1. Литература для обучающихся:

- 1) Харвей, В. 1000 графических элементов для создания неповторимого дизайна. / Вилсон Харвей – М.: РИП-Холдинг, 2018. - 320 с.
- 2) Аллен, Д Motion 3. Дизайн и анимация графики в Final Cut Studio 2 (+ DVD-ROM) / Дамиан Аллен, Брайс Баттон, Марк Спенсер . - М.: ЭКОМ Паблишерз, 2018. - 560 с.

3)

2. Литература для педагога:

- 1) Different Ground. Каталог выставки современного голландского графического дизайна. – М. : Мир, 2014. - 308 с.
- 2) Аббасов, И.Б. Дизайн-проекты. От идеи до воплощения. / И.Б. Аббасов, В.Ю. Волощенко, В.И. Барвенко – М. : ДМК-Пресс, 2021. – 358с.
- 3) Айсманн, К. Ретуширование и обработка изображений в Photoshop: Учебное пособие. / К. Айсманн. - М. : Издательский дом «Вильямс», 2006. -234 с.
- 4) Базовый курс Windows и Интернет: Методическое пособие. [Электронный ресурс] / Сайт Поповой Натальи Алексеевны. – Режим доступа : <http://www.nat-soul.ru/?set=lib-inf&mc=3&full>.
- 5) Зайцева, Е.А., Компьютерная графика: Учебно-методическое пособие. / Е.А.Зайцева, Т.Г. Пунина. – Тамбов: Пролетарский светоч, 2006. – 116 с.
- 6) Комолова, Н.Я. Самоучитель CorelDRAW 2020. / Н.Я. Комолова, В.И. Яковлева – СПб. : BHV, 2021. – 416с.
- 7) Кэлби, С. Хитрости и секреты работы в Photoshop 7. / С. Кэлби; Пер с англ. – М. : Издательский дом «Вильямс», 2007. – 167 с.
- 8) Лесняк В. Графический дизайн (основы профессии)/ В. Лесняк - М.: Индекс-Маркет, 2011. - 301 с.
- 9) Мануйлов, В.Г. Ретуширование и обработка цифровых изображений в AdobePhotoshop. - // Информатика в школе. - 2006, №7. – 34 с..
- 10) Мачник, Э. Фотообман в Photoshop. / Эви Мачник – СПб. : BHV, 2006. – 272с.
- 11) Мосина, В.Р. Художественное оформление в школе и компьютерная графика: Учебное пособие. / Вал.Р. Мосина, Вер.Р. Мосина. - М. : Академия, 2002. – 342 с.
- 12) Роббинс, Д.Н. Веб-дизайн . HTML, CSS, JavaScript и веб-графика. / Дженнифер Нидерст Роббинс – СПб. : BHV, 2021. – 956с.
- 13) Технология работы с графической информацией: Лекция. [Электронный ресурс] / Режим доступа : http://www.ppf.krasu.ru/informatica/graph/slide_graph.htm

3. Используемые интернет-ресурсы:

<https://creativo.one/> - уроки Photoshop

<https://photoshoplesson.ru/> - уроки Photoshop

<https://www.youtube.com/c/teachvideo/playlists> - TeachVideo - онлайн обучающее телевидение

<https://www.coreldraw.com/ru/> - уроки CorelDRAW

<https://videoinfographica.com/illustrator-tutorials/> - уроки Adobe Illustrator

Материально-техническое обеспечение программы

Для проведения практических занятий по программе необходимо следующее материально-техническое и программное обеспечение.

1) Учебный компьютерный кабинет, удовлетворяющий санитарно-гигиеническим требованиям, для занятий группы 12 человек (компьютеры, парты, стулья, доска, шкаф для УМК и библиотеки), укомплектованный выделенным каналом выхода в Интернет.

2) Аппаратное обеспечение:

1. IBM PC – совместимый компьютер;
2. Процессор Pentium-II 300 и выше;
3. оперативная память 128 Мб и больше;
4. видеокарта, поддерживающая 16-битный цвет (= 65 000 оттенков) и разрешение 800х600 (желательно — 1024х68);
5. дисплей с диагональю 15 дюймов и больше

3) Программное обеспечение:

1. Операционная система: Windows ;
 2. Графические редакторы Corel Draw, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator ;
 3. Программа для просмотра рисунков (ACDSee, и т.п.).
- 4) Оборудование, необходимое для реализации программы:
1. Мультимедийная проекционная установка;
 2. МФУ (сканер, ксерокс, принтер);
 3. Цифровой фотоаппарат;
 4. Электронный носитель информации;
 5. Диски с клипарт картинками.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ,

использованной при составлении программы

- 1) Баркова, И.В. Компьютерное программирование для подростков: Дополнительная программа. [Электронный ресурс] / Дворец творчества детей и молодежи. В помощь педагогу. – Режим доступа: <http://doto.ucoz.ru/metod/38-1-0-2090>.
- 2) Закон Российской Федерации «Об образовании», 26.12.2012 г. [Электронный ресурс] / Министерство образования и науки Российской Федерации. – Режим доступа : http://минобрнауки.рф/документы/2974/файл/1543/12.12.29-ФЗ_Об_образовании_в_Российской_Федерации.pdf.
- 3) Концепция развития дополнительного образования детей. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р. [Электронный ресурс] / Дополнительное образование: информационный портал системы дополнительного образования детей. – Режим доступа: <http://dopedu.ru/poslednie-novosti/kontseptsiya>.
- 4) Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы). Письмо Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ № 09-3242 от 18.11.2015 г. [Электронный ресурс] / Самарский дворец детского и юношеского творчества. – Режим доступа: http://pioner-samara.ru/sites/default/files/docs/metodrek_dop_rf15.doc.
- 5) Методические рекомендации по разработке дополнительных общеобразовательных программ. Письмо Министерства образования и науки Самарской области от 03.09.2015 г. № МО-16-09-01/826-ту [Электронный ресурс] / Самарский дворец детского и юношеского творчества. - Режим доступа: <http://pioner-samara.ru/content/metodicheskaya-deyatelnost>.
- 6) Положение о проведения педагогического мониторинга, промежуточной и итоговой аттестации обучающихся. [Электронный ресурс] / Гуманитарный центр интеллектуального развития. Документы. – Режим доступа: <https://clck.ru/VXrRg>
- 7) Положение о порядке разработки, экспертизы и утверждения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы МБОУ ДО ГЦИР. [Электронный ресурс] / Гуманитарный центр интеллектуального развития. Документы. – Режим доступа: <https://clck.ru/VXrd4>
- 8) Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. № 41г «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей». [Электронный ресурс] / Дополнительное образование: информационный портал системы дополнительного образования детей. – Режим доступа : <http://dopedu.ru/poslednie-novosti/novie-sanpin-dlya-organizatsiy-dod>.
- 9) Приказ Министерства образования и науки РФ от 09 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам». [Электронный ресурс] / Официальный интернет-портал правовой информации. Государственная система правовой информации. – Режим доступа : <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001201811300034>
- 10) Селевко, Г.К. Педагогические технологии на основе активизации, интенсификации и эффективного управления учебно-воспитательного процесса. / Г.К. Селевко. - М. : НИИ школьных технологий, 2005. – 288 с. - (Серия «Энциклопедия образовательных технологий»).
- 11) Стандарт среднего (полного) общего образования по информатике и ИКТ (базовый уровень). Стандарт среднего (полного) общего образования по информатике и ИКТ (профильный уровень) (приложение из приказа Министерства образования Российской Федерации от 05 марта 2004 г. № 1089). [Электронный ресурс] / Министерство образования и науки Российской Федерации. – Режим доступа : <http://www.school.edu.ru/>.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1

Календарный учебный график программы

Календарный учебный график программы составлен в соответствии с локальным актом «Календарный учебный график МБОУ ДО ГЦИР городского округа Тольятти на 2021-2022 уч.г.», принятым решением педагогического совета от 15 августа 2021 г., протокол № 1.

<i>Месяц</i>	<i>Содержание деятельности</i>	<i>Промежуточная и итоговая аттестация</i>
Сентябрь	Занятия по расписанию: 4 учебные недели для групп второго года года обучения. Начало занятий 1 сентября. 2 учебные недели для групп первого года обучения. Начало занятий 13 сентября	Входная диагностика знаний и практических навыков
Октябрь	Занятия по расписанию 5 учебных недель. Период школьных каникул с 25 октября по 1 ноября	
Ноябрь	Занятия по расписанию 4 учебные недели Дополнительный день отдыха (государственный праздник) - 4 ноября	
Декабрь	Занятия по расписанию 5 учебных недель. В период школьных каникул с 30 декабря по 08 января: Новогодний праздник в объединении	
Январь	Занятия по расписанию 3 учебные недели. Дополнительные дни отдыха, связанные с государственными праздниками (выходные дни): 1-8 января	
Февраль	Занятия по расписанию 4 учебные недели. Дополнительный день отдыха (государственный праздник) - 23 февраля	
Март	Занятия по расписанию 5 учебных недель. Период школьных каникул с 22-31 марта. Дополнительный день отдыха (государственный праздник) - 8 марта	
Апрель	Занятия по расписанию 4 учебные недели.	
Май	Занятия по расписанию 4 учебные недели. Участие в учрежденческом итоговом Фестивале интеллекта и творчества «Мы в Центре». Завершение учебных занятий 31 мая. Дополнительные дни отдыха, связанные с государственными праздниками – 1 мая, 9, мая	Промежуточная аттестация для групп первого года обучения Итоговая аттестация для групп второго года обучения
Июнь	Продолжение занятий по программе летней профильной смены «Компьютерики», «Волшебная мышь» (4 недели). Дополнительный день отдыха (государственный праздник) – 12 июня.	
Июль	Самостоятельные занятия учащихся	
Август	Формирование учебных групп до 10 сентября	
Итого учебных недель:	36 учебных недель для групп первого года обучения. 38 учебных недель для групп второго года обучения	

Оценочные материалы

1) Контрольно-диагностические материалы

для проведения промежуточной аттестации обучающихся

Первый год обучения

Форма аттестации: самостоятельная практическая работа на компьютере. Задание: обучающиеся должны создать в графическом редакторе копию рекламной листовки, розданной им напечатанный макет на каждого.

Оценочный лист работы

Автор:	
Название программы:	
Критерий	Балл (0- нет, 1 - есть)
1. Читаемость и композиционное решение	
2. Умелое использование текста, текстовых эффектов	
3. Применение приемов стилизации	
4. Применение спецэффектов	
5. Самостоятельность при выполнении работы	
Итого баллов:	

Максимальное количество баллов за итоговую работу – 5.

Уровни освоения программы:

- высокий – 5 баллов
- средний уровень - 4-3 баллов
- низкий уровень 2-1 балл
- 0 баллов – не освоил программу.

2) Контрольно-диагностические материалы

для проведения итоговой аттестации обучающихся

Второй год обучения

Форма проведения: оценивание работ, выполненных в течение учебного года; тест-опрос. Обучающиеся в течение года выполняют работы, создают авторские дизайнерские проекты. Педагог в конце года рассматривает их и оценивает по 10-балльной системе.

Инструментарий: Итоговым заданием по программе «Компьютерная графика» является выполнение практической работы по заданным критериям. За каждое верно выполненное задание 2 балла.

Практическая работа

1. Создайте изображение с использованием инструмента трансформация (не менее 3х слоёв), примените стиль слоя к каждому из 3х слоёв;
2. Придумайте и создайте открытку с использованием инструментов кисть и ластик;
3. Отретушируйте предложенное фото, используя команды цветокоррекции;
4. Создайте элегантный фон для рекламного изображения;
5. Создайте коллаж из 12 фото, используя помощь программы CorelDraw
6. Создайте изображение, где будут применены:
 - выход за пределы изображения;
 - слой-маска;
 - обтравочная маска с применением инструмента Текст.

Оценочная шкала заданий

Оценка	1 (низкий уровень)	2 (средний уровень)	3 (высокий уровень)
Тестовый бал	Менее 6	6-8	8-12
% выполнения	Менее 50%	50%-75%	80%-100%

Критерии определения уровня освоения программы

Уровень освоения программы определяется педагогом по сумме за два параметра:

<i>Показатель</i>	<i>Низкий уровень</i>	<i>Средний уровень</i>	<i>Высокий уровень</i>
Результаты выполнения итоговых заданий	0-5 баллов	5-8	8-10
Творческие достижения обучающегося. В течение года Оценивает педагог	0-5 баллов	5-8 баллов	8-10 баллов
Итого:	0-10 баллов	11-16 баллов	16 – 20 баллов

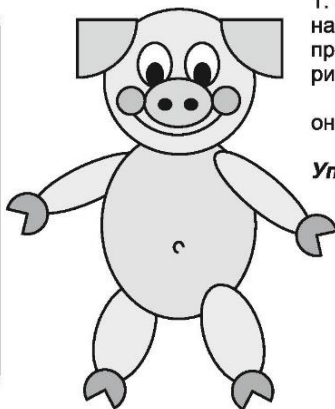
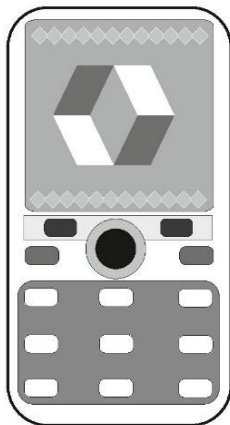
Методические материалы

1) Примеры заданий для самостоятельного выполнения на компьютере (1 г.о.)

CorelDRAW, учебное пособие

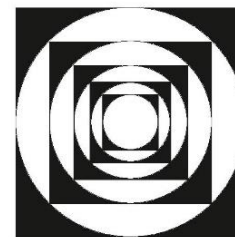
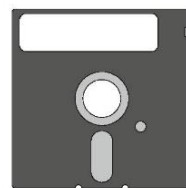
3

1. Инструменты рисования простейших форм

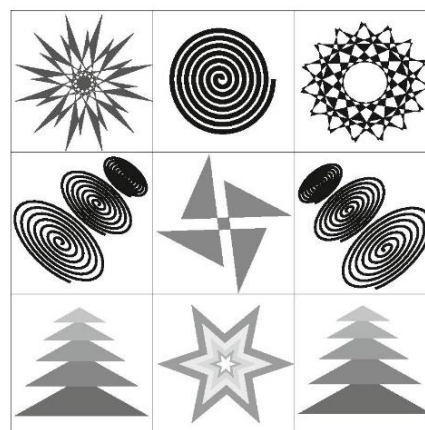
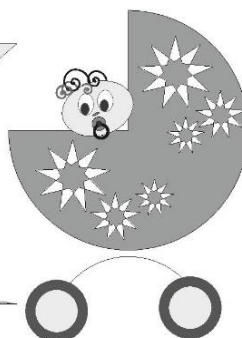
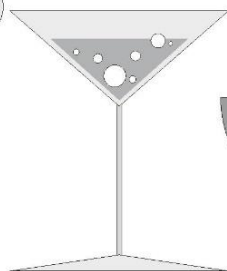
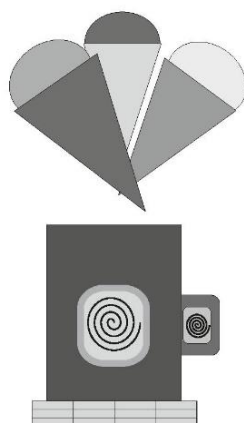


1. С помощью инструментов эллипс и прямоугольник нарисуйте следующие объекты (с нажатой **Ctrl** правильный **квадрат** и **окружность**, с **Ctrl** и **Shift** рисуется из **центра** любая геометрическая форма).

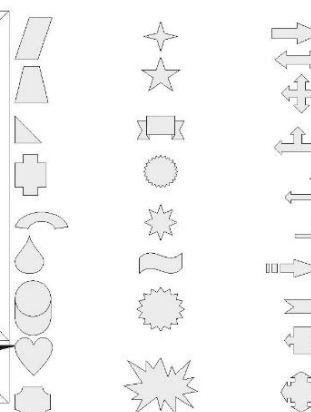
Для задания порядка расположения объектов, когда они перекрывают друг друга, CorelDRAW предлагает целый набор команд. Все они находятся в **меню Упорядочить - Порядок**.



2. С помощью группы инструментов: многоугольник, звезда, сложная звезда, разлинованная бумага и спираль создайте следующие изображения.



3. Нарисуйте эти картинки используя группу инструментов базовые формы, добавьте свои элементы.



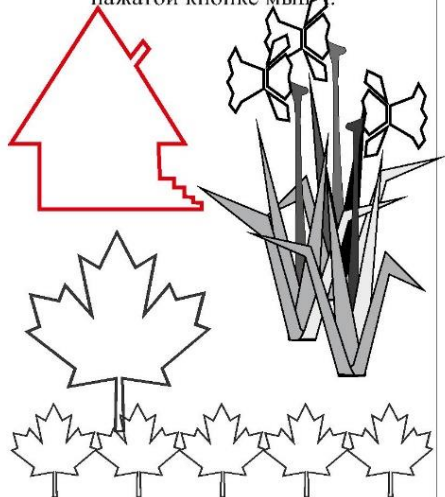
Справка CorelDRAW: Линии, фигуры и абрисы - Рисование фигур

3.1. ИНСТРУМЕНТЫ РИСОВАНИЯ. СВОБОДНАЯ ФОРМА. ЛОМАНАЯ. БЕЗЬЕ

 **Свободная форма** - для рисования произвольной линии. Линия создается путем перемещения указателя по области документа.

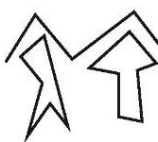


 **Ломаная линия** - позволяет рисовать комбинированную линию, состоящую из прямолинейных и криволинейных участков. Прямолинейные участки формируются последовательными щелчками мыши, а криволинейные - перемещением указателя при нажатой кнопке мыши.

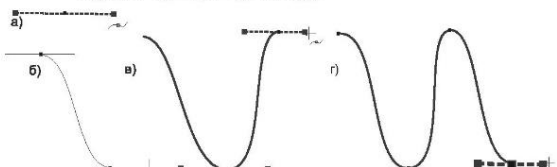


 **Кривая Безье**. Каждый щелчок кнопкой мыши создает узел, который соединяется плавной кривой с предыдущим узлом. Если в процессе рисования удерживать нажатой клавишу **C**, то все узлы кривой будут острыми. Форма кривой в каждой из сторон от точки перегиба может быть различной. При этом направление линии (прямой или изогнутой) может резко меняться в узловой точке.

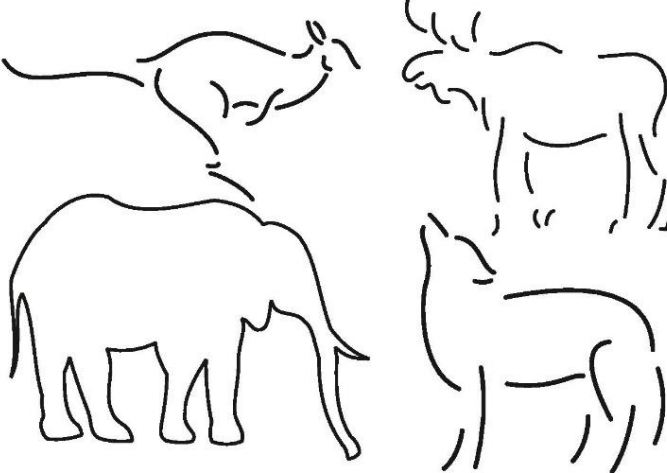
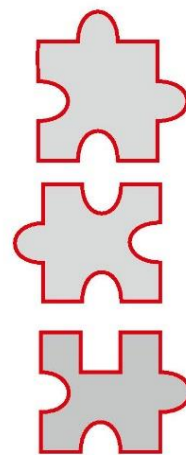
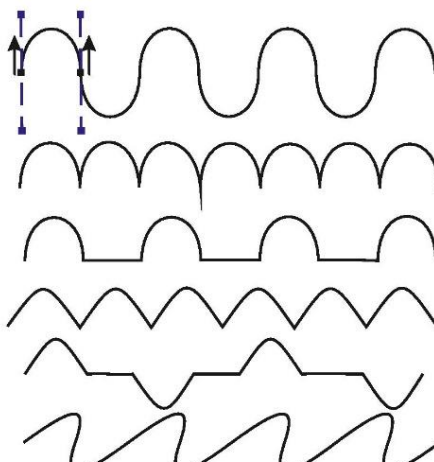
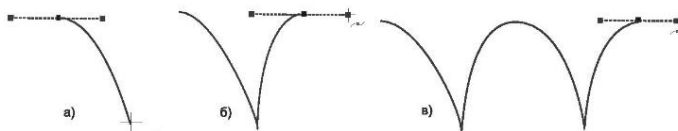
ПОСТРОЕНИЕ ПРЯМЫХ



ПОСТРОЕНИЕ КРИВОЙ



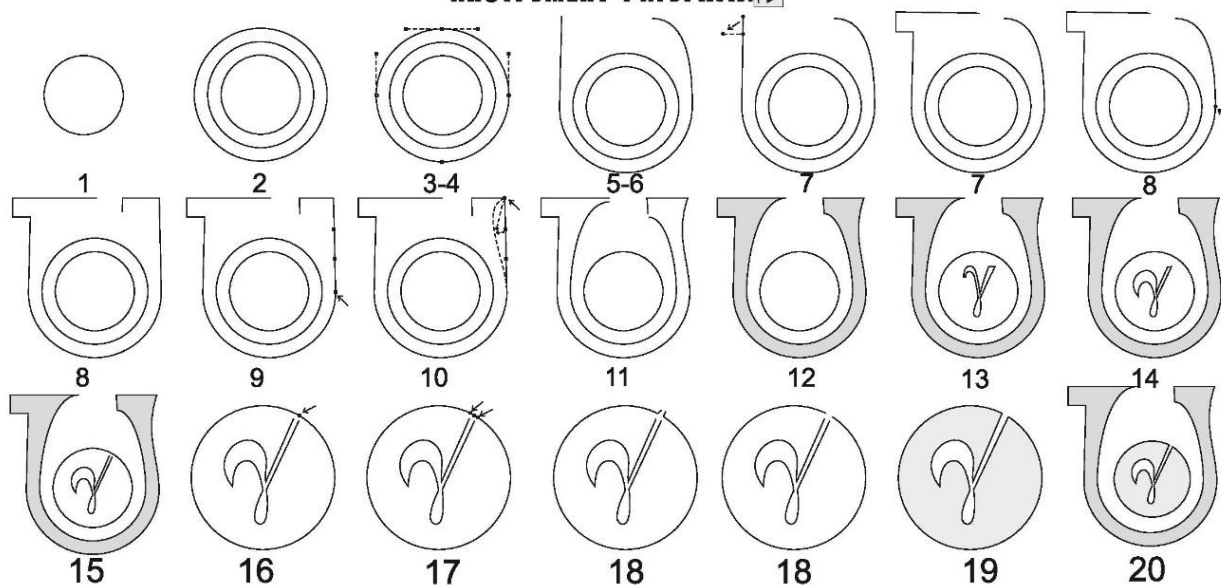
РИСОВАНИЕ КРИВОЙ С ОСТРЫМ ПЕРЕГИБОМ



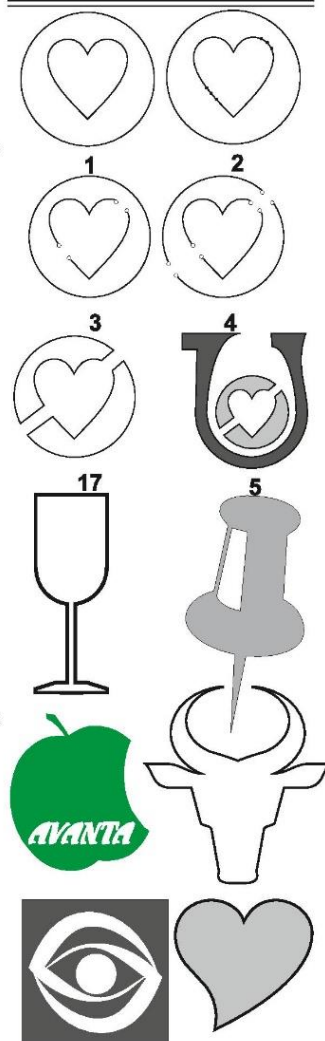
Справка CorelDRAW: Линии, фигуры и абрисы : Работа с линиями, абрисами и мазками кисти : Рисование линий

4.1. ИЗМЕНЕНИЕ ФИГУРА.

ИНСТРУМЕНТ ФИГУРА(1).



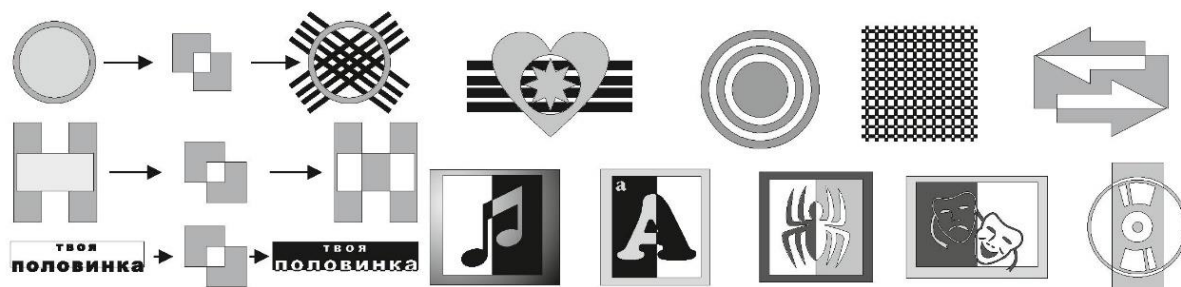
1. Создайте окружность, удерживая Ctrl.
2. Выделите её инструментом Указатель и тяните за любой угловой маркер при нажатой клавише Shift из объекта - будет увеличиваться размер объекта из центра. Не отпуская левую кнопку мыши нажмите правую. Затем отпустите левую кнопку и после этого Shift. Появится дубликат окружности, центр которой совпадает с центром исходной. Аналогично создайте третью окружность.
3. Выделите внешнюю окружность и преобразуйте в кривые: Упорядочить / Преобразовать в кривые (Ctrl+Q). Появится 4 узла.
4. Инструментом Форма (F10) выделите верхний узел.
5. Нажмите кнопку (Разъединить кривую) на панели свойств. Теперь растащите мышью узлы в месте разрыва в разные стороны.
6. Выделите левый узел (получившийся в результате разрыва) и щелкните на кнопке (В линию), сегмент будет преобразован в линию. Установите эту линию вертикально.
7. Щелкните мышью на прямом сегменте: появится черная точка. Нажмите кнопку (Добавить узел). Появится еще один сегмент. Перетащите самый верхний узел линейного сегмента влево. Теперь создавая новые узлы и перемещая их с помощью мыши создайте форму как на рисунке.
8. Выделите теперь узел следующий от разорванного правого и нажмите кнопку (В линию). Создайте форму как на рисунке.
9. Опять выделите узел, который вы выделили на шаге 8. Нажмите кнопку (В кривые). От узлов появятся управляющие линии.
10. Выделите правый угловой узел и нажмите кнопку (Острый узел). За нижний управляющий маркер потяните вправо, чтобы сделать изгиб.
11. Преобразуйте в кривые вторую окружность. Сломайте в верхнем узле. Подтащите разорванные узлы к аналогичным узлам внешней окружности.
12. Выделите вторую окружность, а затем при нажатой Shift внешнюю окружность. Выберите команду Упорядочить / Объединить (Ctrl+L). Затем соедините узлы. Теперь залейте эту форму серым цветом.
13. Для вставки символа Гамма в центр внутренней окружности: Текст/Вставить символ (Ctrl+F11), в списке шрифтов выберите Symbol, найдите символ Гамма, щелкните на ней левой кнопкой мыши и перетащите в окружность.
14. С помощью инструмента Фигура измените форму символа как на рисунке.
15. Разорвите символ и подтащите узлы к краю окружности.
16. Преобразуйте окружность в кривые. Добавьте новый узел.
17. По обе стороны от добавленного узла добавьте еще по узлу.
18. Разорвите узел, созданный на шаге 16. Выделите 2 узла, которые вы растащили в сторону. Нажмите Delete.
19. Выделите Гамму, а затем с Shift окружность: Упорядочить / Объединить (Ctrl+L). Подтащите узлы гаммы к узлам окружности.
20. Итог



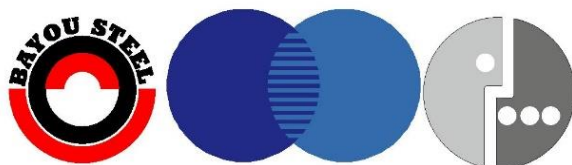
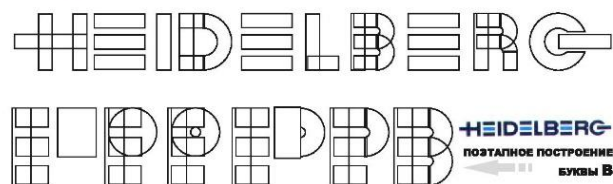
Справка CorelDRAW: Инструмент Форма

5.1.КОМАНДЫ ФОРМИРОВАНИЯ 1

-ОБЪЕДИНИТЬ. Соединение выделенных объектов в единую кривую. При соединении частично или полностью перекрывающихся объектов с заливкой - в местах перекрытия - в соединенном объекте возникает прозрачная область - отверстие.



Команды	Это надо запомнить
СВАРКА 	Позволяет создавать новую фигуру путем объединения двух или более перекрывающихся объектов.
ОБРЕЗКА 	Удаляется та часть объекта, которая перекрывает другой объект
ПЕРЕСЕЧЕНИЕ 	Создается новый объект, образованный из области перекрытия двух или более объектов
УПРОСТИТЬ 	Удаляются все невидимые части объектов, перекрытые другими объектами
ПЕРЕД МИНУС ЗАД 	Из верхней фигуры удаляется та ее часть, которой она перекрывает нижнюю фигуру
ЗАД МИНУС ПЕРЕД 	Из нижней фигуры удаляется та ее часть, которой она перекрывает верхнюю фигурой
СОЗДАНИЕ НОВОГО ОБЪЕКТА, КОТОРЫЙ ОКРУЖАЕТ ВЫБРАННЫЕ ОБЪЕКТЫ 	Создается граница вокруг выделенных объектов, которая включает в себя общую площадь этих объектов



**Справка CoreDRAW: Линии, фигуры и абрисы :
Формирование объектов**

7.2. ТЕКСТ НА КРИВОЙ. СТИЛИЗАЦИЯ ТЕКСТА

Текст на кривой

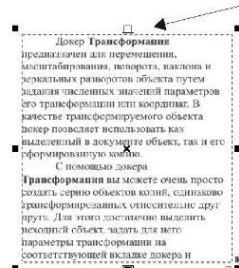


Стилизация текста



Справка CoreDRAW: Текст : Добавление и форматирование текста :
Расположение текста вдоль пути

7.3. ПРОСТОЙ ТЕКСТ

Помещается только в контейнер:

Докер Трансформации предназначен для перемещения, масштабирования, поворота, наклона и зеркальных разворотов объекта путем задания численных значений параметров его трансформации или координат. В качестве трансформируемого объекта докер позволяет использовать как выделенный в документе объект, так и его сформированную копию.

С помощью докера Трансформация вы можете очень просто создать серию объектов копий, одинаково трансформированных относительно друг друга. Для этого достаточно выделить исходный объект, задать для него параметры трансформации на соответствующей вкладке докера и несколько раз щелкнуть на кнопке Применить к копии.

Контейнер может разбиваться на колонки, а текст оформляться буквицей:

Докер Трансформация предназначен для перемещения, масштабирования, поворота, наклона и зеркальных разворотов объекта путем задания численных значений параметров его трансформации или координат. В качестве трансформируемого объекта докер позволяет использовать как выделенный в документе объект, так и его сформированную копию.

С помощью докера Трансформация вы можете очень просто создать серию объектов копий, одинаково трансформированных относительно друг друга. Для этого достаточно выделить исходный объект, задать для него параметры

трансформации на соответствующей вкладке докера и несколько раз щелкнуть на кнопке Применить к копии.

Докер Трансформация состоит из пяти вкладок, на каждой из которых расположены параметры настройки для соответствующей операции трансформации. Для открытия докера используется пять команд, составляющих подменю Трансформация меню Выровнять. Каждая из них открывает докер на соответствующей вкладке.

Для создания простого текста предварительно создайте текстовый блок, для этого путем протаскивания инструмента «Текст» нарисуйте прямоугольник. Прямоугольник станет блоком-контейнером, ограниченным маркерами изменения размеров. Граница текстового блока представляет собой пунктирную линию, которая обозначает положение текстового

блока. Граница не выводится на печать, ограничена маркерами. 7. Верхние и нижние маркеры связывания текстового блока имеют вид пустых квадратиков, когда связь между блоками отсутствует.

Когда 2 блока связаны, квадратики заполняются штриховкой и между блоками тянется голубая стрелка. Когда текст в последнем из

связанных блоков перестает помещаться внутри нижнего маркера появится треугольник.

Докер Трансформация предназначен для перемещения, масштабирования, поворота, наклона и зеркальных разворотов объекта путем задания численных значений параметров его трансформации или координат. В качестве трансформируемого объекта докер позволяет использовать как выделенный в документе объект, так и его сформированную копию.

Оформление текста маркерами:

Докер Трансформация предназначен для перемещения, масштабирования, поворота, наклона и зеркальных разворотов объекта путем задания численных значений параметров его трансформации или координат. В качестве трансформируемого объекта докер позволяет использовать как выделенный в документе объект, так и его сформированную копию.

С помощью докера Трансформация вы можете очень просто создать серию объектов копий, одинаково трансформированных относительно друг друга. Для этого достаточно выделить исходный объект, задать для него параметры трансформации на соответствующей вкладке докера и несколько раз щелкнуть на кнопке Применить к копии.

Докер Трансформация состоит из пяти вкладок, на каждой из которых расположены параметры настройки для соответствующей операции трансформации. Для открытия докера используется пять команд, составляющих подменю Трансформация меню Выровнять. Каждая из них открывает докер на соответствующей вкладке.

Табуляция:

Бозбаш куриный	250	50 р.
Пити	250	60 р.
Хашлама	250	60 р.
Солянка мясная	250	50 р.
Суп куриный с рисом	250	50 р.
Суп - лапша грибная	250	50 р.

ДЕКАБРЬ >	>	ЯНВАРЬ >	>	ФЕВРАЛЬ
МАРТ >	>	АПРЕЛЬ >	>	МАЙ
ИЮНЬ >	>	ИЮЛЬ >	>	АВГУСТ
СЕНТЯБРЬ >	>	ОКТАБРЬ >	>	НОЯБРЬ

ЕСЛИ текстовый материал находится в связанных между собой текстовых блоках, то его форматирование удобнее всего выполнять в диалоговом окне

Пра
вна текста,
для открытия
которого
используется
одноклик

ная команда меню
Текст (Ctrl+Shift+T). В
частности, только
таким образом вы
сможете отформати-
ровать за один прием

текстовый
материал,
расположенный из
нескольких
страницах

док
умента.
Из данного окна щелчком
на пиктограмме можно
перейти в окно формати-
рования текста.



Для создания простого текста предварительно создайте текстовый блок, для этого путем протаскивания инструмента «Текст» нарисуйте прямоугольник.

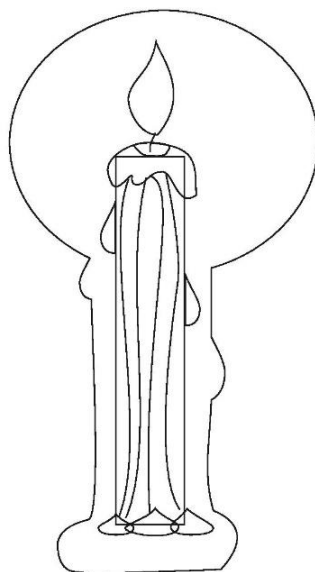
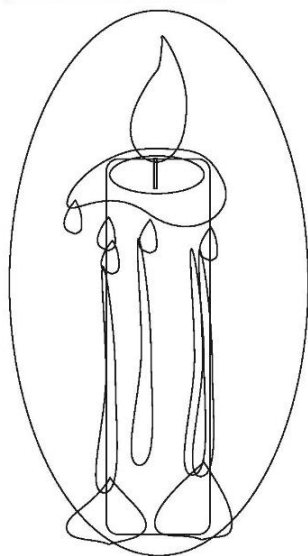
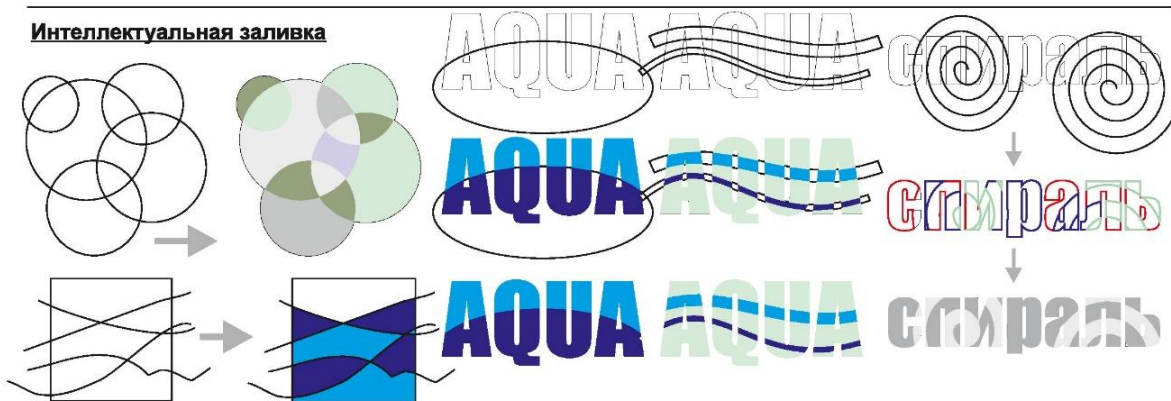


Прямоугольник станет блоком-контейнером, ограниченным маркерами изменения размеров. Граница текстового блока представляет собой пунктирную линию, которая обозначает положение текстового блока.

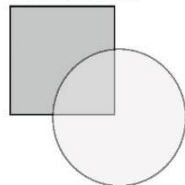


Граница не выводится на печать, ограничена маркерами. 7. Верхние и нижние маркеры связывания текстового блока имеют вид пустых квадратиков, когда связь между блоками отсутствует. Когда 2 блока связаны, квадратики заполняются штриховкой и между блоками тянется голубая стрелка. Когда текст в последнем из связанных блоков перестает помещаться внутри нижнего маркера появится треугольник.

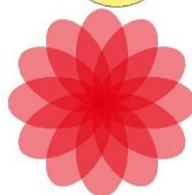
8. ЦВЕТ И ПРОЗРАЧНОСТЬ

Градиентная заливкаИнтеллектуальная заливкаПрозрачность:

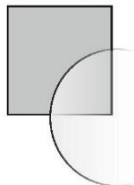
однородная



AQUA



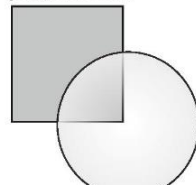
линейная



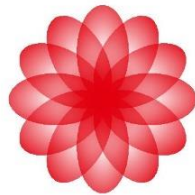
AQUA



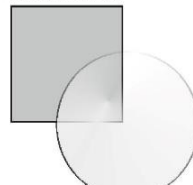
радиальная



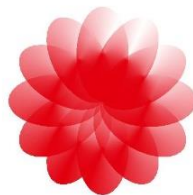
AQUA



коническая



AQUA

Интерактивная заливка сетки:

Справка CoreDRAW: Цвет и заливки



Справка CoreDRAW: Специальные эффекты : Применение трехмерных эффектов для объектов : Создание контура для объектов

2) Пример задания для самостоятельного выполнения на компьютере (2 год обучения.)

векторный графический редактор **Adobe Illustrator**

РИСОВАНИЕ ИНСТРУМЕНТОМ РЕН (ПЕРО)

Виды опорных точек:

Гладкие точки - это опорные точки с двумя управляющими точками, связанными таким образом, что при соединении двух криволинейных сегментов траектория линии остается гладкой. При изменении угла одной управляющей точки изменяется угол другой управляющей точки. Но изменение длины управляющей линии не влияет на другую управляющую точку.



ГЛАДКАЯ ТОЧКА

Прямые угловые точки - это опорные точки, в которых два линейных сегмента при соединении образуют некоторый угол. Линейные сегменты не изгибаются при достижении опорной точки и не имеют управляющих точек.



ПРЯМОЛИНЕЙНАЯ УГЛОВАЯ ТОЧКА

Криволинейные угловые точки - это опорные точки, в которых два криволинейных сегмента образуют при соединении некоторый угол. Одной криволинейной угловой точке соответствуют две управляющие точки, которые не зависят друг от друга. Перемещение одной управляющей точки не влияет на другую.



КРИВОЛИНЕЙНАЯ УГЛОВАЯ ТОЧКА

Комбинированные угловые точки - это опорные точки, в которых соединяются два сегмента: прямолинейный и криволинейный. В таком случае существует одна управляющая точка, которая оказывает влияние только на криволинейный сегмент, а не на прямолинейный.



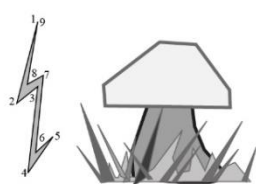
КОМБИНИРОВАННАЯ УГЛОВАЯ ТОЧКА

Прежде чем начать работу, включите отображение сетки командой меню Вид / Показать сетку (Ctrl+").

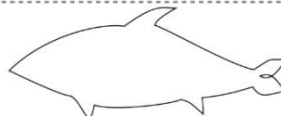
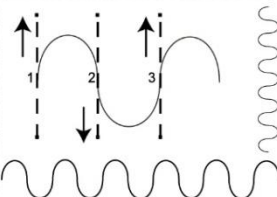
В процессе работы можно пересечь недостроенную точку, нажав клавишу "Пробел".

Чтобы создать криволинейную точку, поворотом управляющей точки, нажать клавишу Alt.

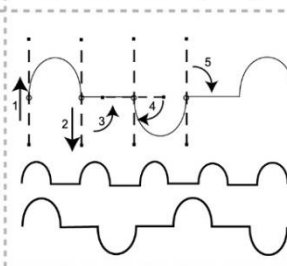
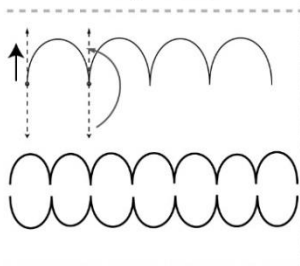
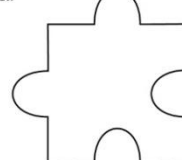
РИСОВАНИЕ ПРЯМЫХ



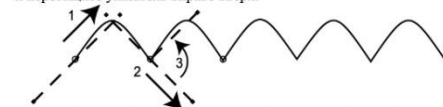
РИСОВАНИЕ КРИВЫХ



Чтобы расположить управляющую точку строго вертикально или строго горизонтально, удерживайте клавишу Shift.

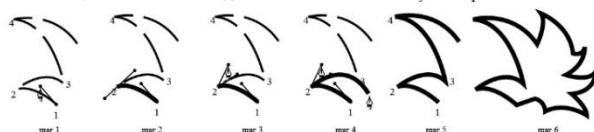


- Щелкните на первой точке (1) и перетащите указатель мыши вправо вверх, чтобы выдержать угол 45 градусов, удерживайте Shift.
- Щелкните в точке (2) и перетащите указатель мыши вправо вниз под углом 45 градусов.
- Для создания криволинейной угловой точки (3), не отпуская левую клавишу мыши, нажмите <Alt> и перетащите указатель мыши вправо вверх.
- Щелкните на точке (3) и перетащите указатель мыши вправо вверх.
- Щелкните в точке (4) и перетащите указатель мыши вниз, нажмите Alt и перетащите указатель мыши вправо вверх.

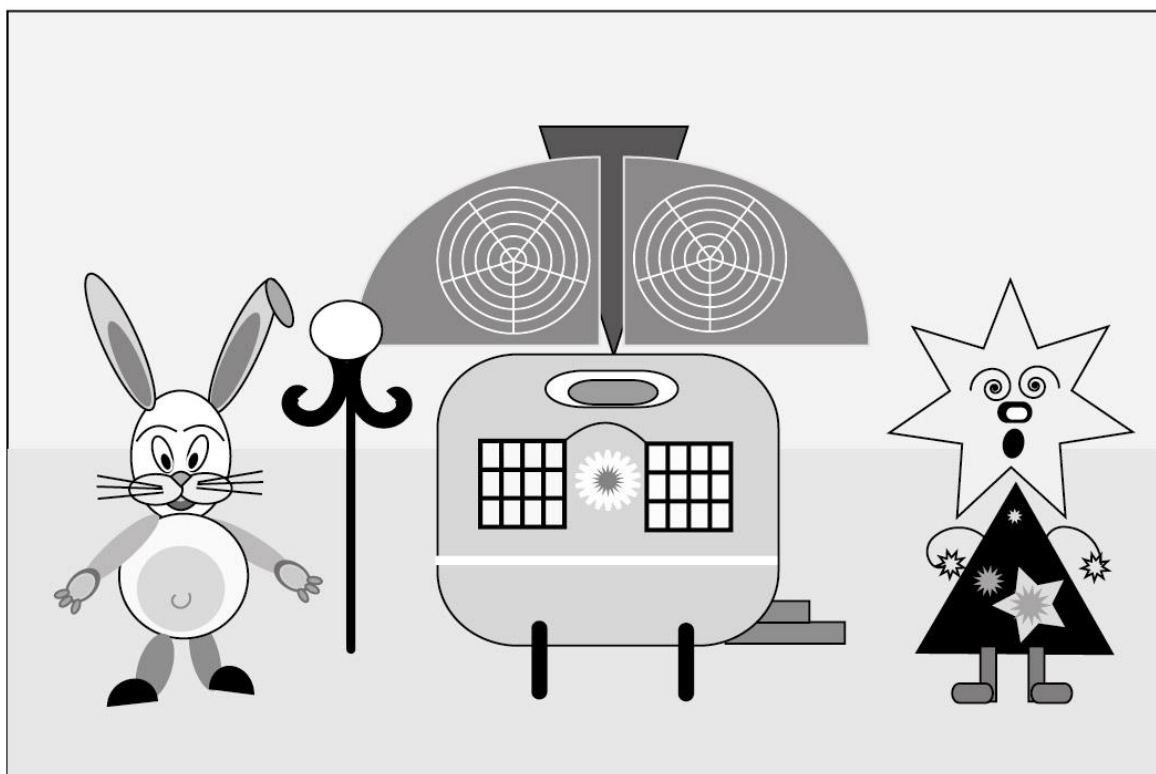
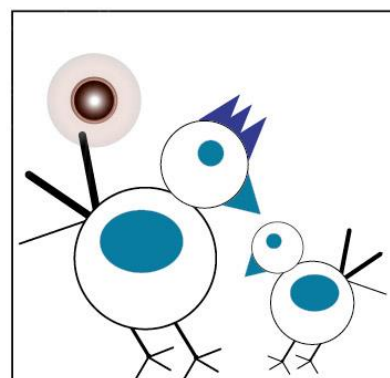
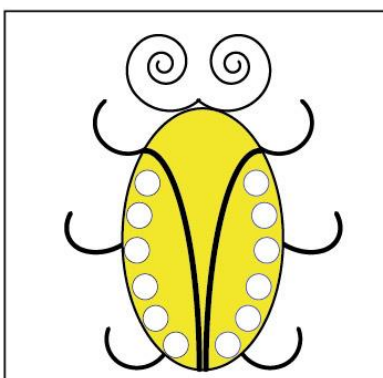
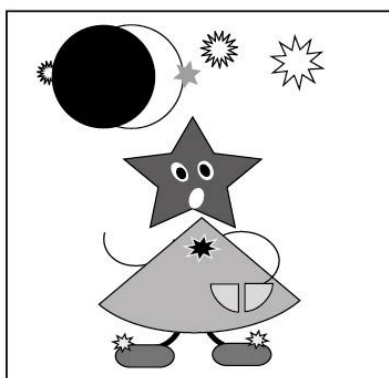
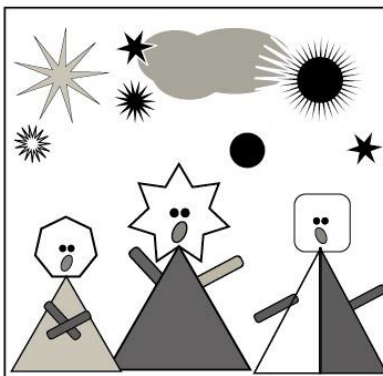
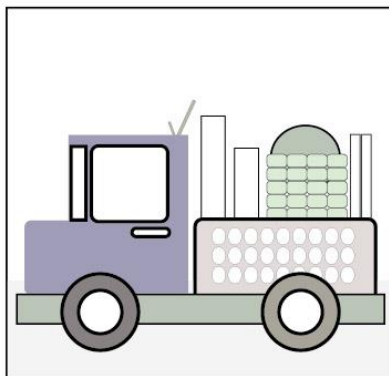


РИСОВАНИЕ КРИВОЛИНЕЙНЫХ УГЛОВЫХ ТОЧЕК

- Щелкните на первой точке (1) и перетащите указатель мыши вверх и влево.
- Щелкните в точке (2) и перетащите указатель мыши немного вниз и влево, чтобы создать криволинейный сегмент между точками (1) и (2).
- Для создания первой криволинейной угловой точки используйте комбинацию <Alt+щелчок> на точке (2) и перетащите указатель мыши вверх и вправо.
- Щелкните на точке (3) и перетащите указатель мыши немного вниз и вправо.
- С помощью комбинации <Alt+щелчок> с перетаскиванием управляющей точки укажите направление изгиба следующего сегмента, создавая независимую управляющую точку, и делайте так до тех пор, пока не закончите "кустик" травы.
- С помощью клавиши <Alt> создайте несколько копий этого куста травы.



РИСОВАНИЕ ОСНОВНЫХ ГЕОМЕТРИЧЕСКИХ ФИГУР И СЕГМЕНТОВ



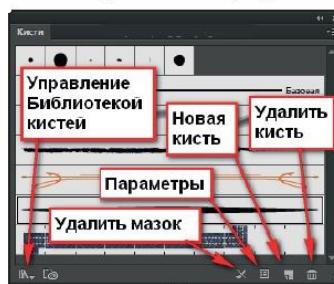
КИСТИ - СОЗДАНИЕ И РЕДАКТИРОВАНИЕ



Кисти условно можно разделить на 3 типа:

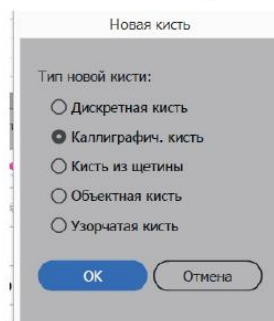
1. Стандартные кисти, предустановленные в Adobe Illustrator.
2. Платные кисти или бесплатные кисти из интернета.
4. Кисти, сделанные собственноручно.

Палитра Кисти (F5)



Типы кистей в иллюстраторе

1. **Каллиграфические кисти** — их линии похожи на линии пера, к ним относится «Кисть-клякса», с помощью которой можно рисовать объекты, которые будут сразу преобразованы в фигуры с заливкой.
2. **Дискретные кисти** — это копии объекта, распределенные вдоль контура.
3. **Узорчатые кисти** — узор создается из элементов кисти, повторяет, деформирует элементы, их может быть до 5-ти.
4. **Объектные кисти** — форма такой кисти растягивается вдоль всей нарисованной линии, например: меловая линия, лист дерева.
5. **Кисть из щетины** — имитирует мазки кистью из щетины, это группа из полупрозрачных мазков



КАЛЛИГРАФИЧЕСКАЯ КИСТЬ



ДИСКРЕТНАЯ КИСТЬ

Создайте кисти:



Примените к:





ый объект

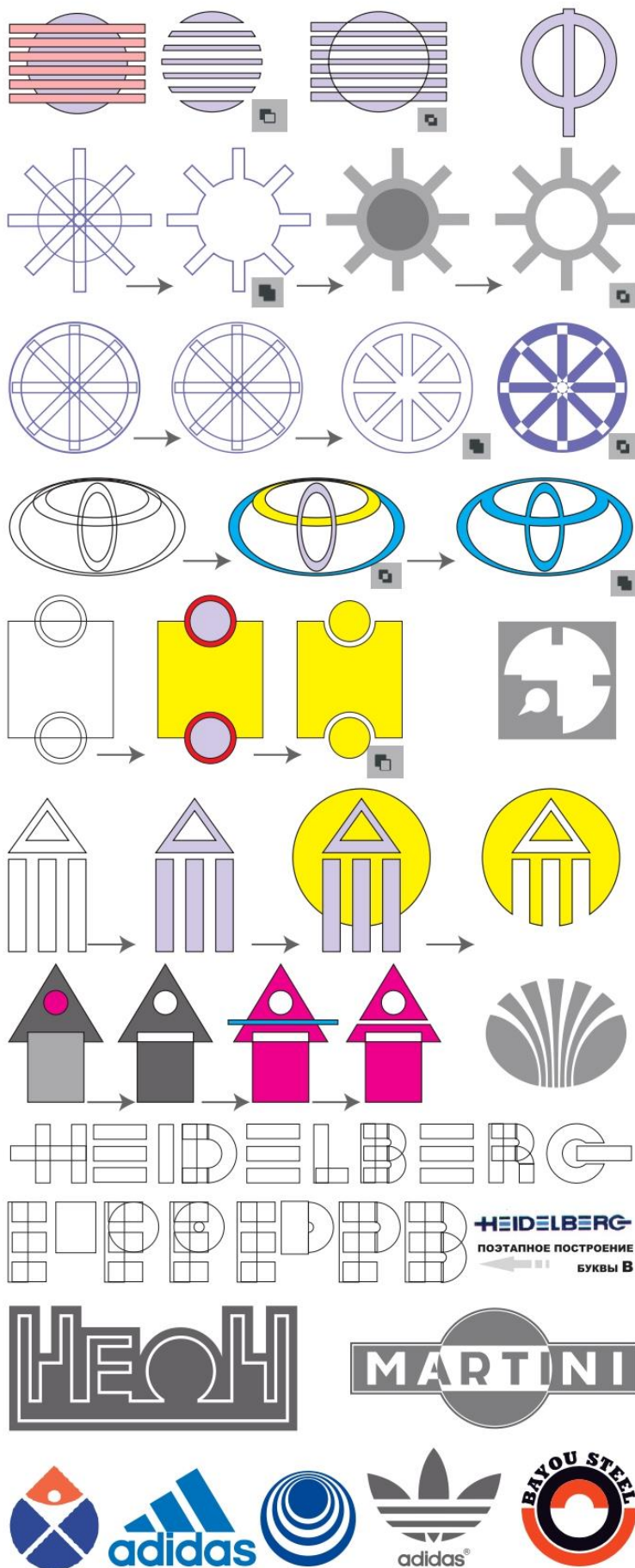


и
еся

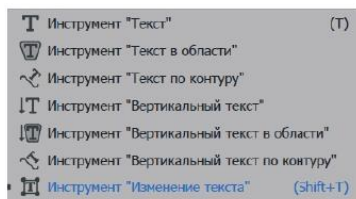
М, И

A Venn diagram consisting of a red five-pointed star and a black circle. The star is on the left and the circle is on the right. They overlap in the middle. The intersection area is shaded with a light blue diagonal line pattern.

верхний и



СОЗДАНИЕ И РЕДАКТИРОВАНИЕ ТЕКСТА



ВИДЫ ТЕКСТА

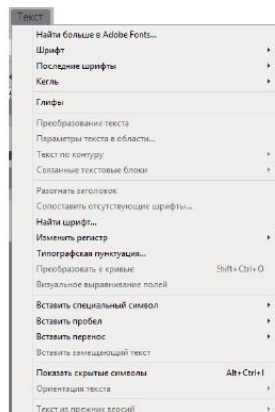
1 → строчный

2 → текст в блоке текст в блоке текст в блоке текст в блоке текст в блоке текст в блоке

3 → текст на кривой текст на кривой

НАСТРОЙКИ ТЕКСТА

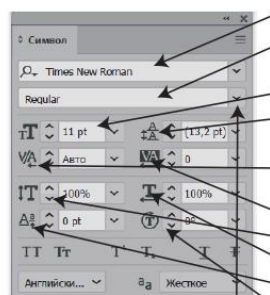
Меню Текст



Панель настроек (наверху под меню)



Панель Символ (основная панель редактирования текста)



- гарнитура; например, Myriad Pro
- стиль шрифта; например, полужирное, курсивное начертание
- кегль шрифта - размер
- интерлиньяж - расстояние между строками
- кернинг (расстояние между 2мя буквами, там где мигает курсор)
- трекинг (межбуквенный интервал)
- масштаб по вертикали
- масштаб по горизонтали
- смещение базовой линии
- поворот символов

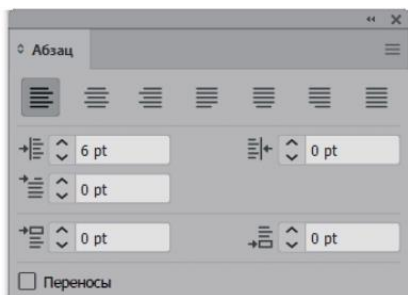
меню палитры Символ (периодически надо выбирать - Восстановить палитру Символ)

КУРСОРЫ

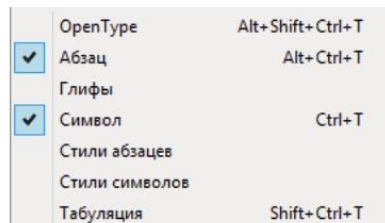
- Готов к размещению текста
- В процессе ввода (мигающий курсор)
- Готов к вводу текста на заданной площади
- Готов к вводу по контуру кривой
- Готов к размещению вертикального текста
- Готов к размещению вертикального текста на заданной площади
- Готов к размещению вертикального текста по контуру кривой
- Direct Selection курсор. Готов к размещению блока со связанным текстом.
- Direct Selection курсор. Готов разместить объект Area Type
- Готов редактировать направляющие кривой по которой идет текст.
- Готов редактировать центральную направляющую кривой по которой идет текст.

Панель Абзац

(для настройки текста в блоке или двустрочного (или более) текстового объекта)



Меню Окно - Текст - палиры для работы с текстом



ПРАВИЛА ОФОРМЛЕНИЯ ГРУППЫ ВКОНТАКТЕ

Адрес страницы сообщества

Он же ник. Выберите максимально простой и легкий для запоминания. Если ник переспрашивают, постарайтесь заменить.



Используйте название фирмы, город, регион. @prodaji53 – хорошо. @optroznitsaexport – плохо.

Редактируется там же – в основной информации под описанием. Максимальная длина – 32 символа. Используйте английские буквы, цифры, нижнее подчеркивание.

Название сообщества

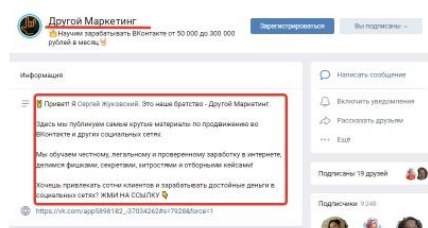
Ваше имя, длиной до 48 знаков. Последние 13 символов на экране мобильного не отображаются, поэтому ключевую часть желательно вписать в первые 35 символов.

Используйте название бренда или торговой марки, по которым вас ищут. Отрадите род занятий и город (если вы им ограничены).

“Дизайнерские платья “Алиса” – хорошо.
“Дизайнерские платья из авторского хлопка ед. экз” – плохо.

Чтобы изменить название, перейдите в управление сообществом. Нажмите значок “шестерня” в правом верхнем углу страницы. Сразу под предложением подписаться. Нажмите на него и попадете в основную информацию: название и описание

Описание сообщества



Место, где вы можете разгуляться и подать себя во всей красе. Расскажите об конкурентных преимуществах, и, самое важное, решение каких проблем найдет у вас клиент. Почему ему стоит выбрать именно вас.

Пройдитесь по группам конкурентам. Посмотрите, чем отличаются друг от друга “динамично развивающиеся компании с индивидуальным подходом”. Что отличает вас от них?

Добавьте описанию эмоций, красок. Представьте, что клиент впервые видит ваш бренд. Что бы вы хотели рассказать ему? Что важно для вас и для клиента? Что он почувствует, когда получит ваш товар? Удовольствие от обновки или ощущение пройденного квеста?

Идеальная длина описания – 200 символов. Именно столько текста видит каждый посетитель ВКонтакте. Чтобы открыть полное описание, придется нажать на фразу “Показать полностью”.

Помните, что каждое новое действие увеличивает шанс потери клиента. Клиенты хотят получить готовый результат, а не искать его.

При оформлении используйте смайлы, списки, но не перебарщивайте. Максимальная длина описания: 3972 знака.

Готовое описание покажите 7-летнему ребенку. Если он поймет, чем занимается ваша фирма и почему стоит купить у вас, тест пройден. И да, мы знаем, что покупают не дети. Просто попробуйте.

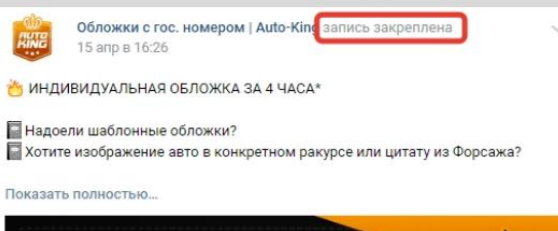
Закреплённый пост

Ваше главное предложение или подводка к простому первому действию. 33 розы по цене одной или 10% скидка в обмен на подписку.

Оформляйте как обычный пост. Текст + прикрепленная информация (фото, видео, опрос или gif-ка). Если хотите выделиться, используйте формат “котопес”.

Подробную инструкцию читайте ниже.

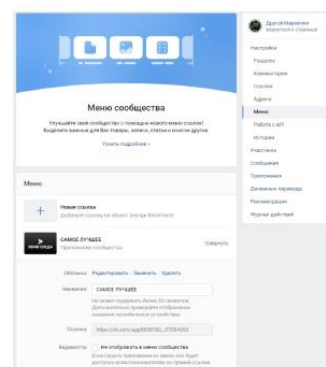
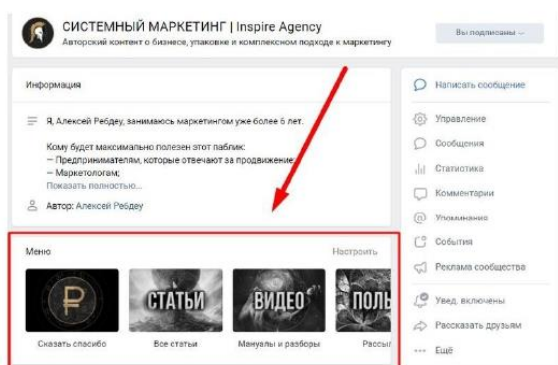
После публикации поста справа сверху нажмите на стрелочку «вниз» и выберите: “закрепить запись”. Теперь он будет отображаться под описанием группы и меню, над товарами и виджетами.



Меню сообщества

Прямоугольники под описанием сообщества. Навигация по наиболее важной для клиента информации. Отзывы, новинки осенней коллекции, способы доставки и так далее.

Доступно 7 ссылок на любые вложения группы: фото, видео, обсуждения, и 5 ссылок на приложения. Запрещено добавление ссылок на внешние сайты.



В каких целях используется?

Меню в группе ВК может выполнять следующие цели:

Навигация. Наличие навигации в сообществе ВКонтакте позволяет вашим потенциальным клиентам быстрее находить необходимую информацию и разделы группы, что сокращает путь конвертации посетителя в покупателя. Такое меню может содержать не только ссылки на внутренние страницы ВК, но также и на сторонние сайты. Например, на официальный сайт вашей компании.

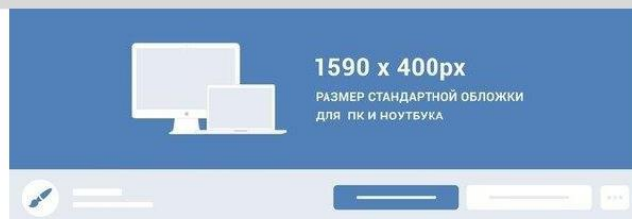
Эстетическая привлекательность. Другая, не менее значимая цель – придание паблику красивого внешнего вида. Сочетая данный элемент с другими элементами оформления (аватар, обложка, баннер, закрепленный пост), можно придать индивидуальный, неповторимый и запоминающийся стиль вашему сообществу.

Мотивация совершения целевого действия. Вы сами можете подтолкнуть пользователя к прочтению или просмотру определенной информации, клику по определенной кнопке и т.д. Качественное и продуманное оформление способно сделать кликабельное меню, которое будет и привлекать внимание пользователей, и заинтересовывать их, и призывать к действию (call to action).

Размеры для ВК: обложки

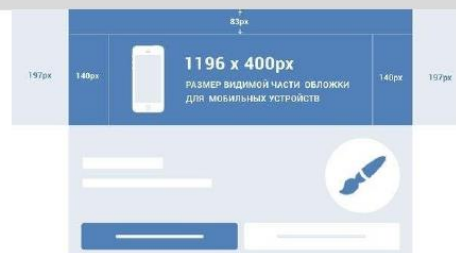
Обложка для PC и ноутбука

Полный размер обложки для компьютеров и ноутбуков составляет **1590 на 400 пикселей**



Обложка для мобильных устройств

Размер загружаемой обложки для мобильных устройств такой же, как обложки для PC - 1590 на 400 пикселей, т.е. загружать вам все равно придется такую же обложку, как и для PC. Но разница между мобильной версией и PC в том, что в мобильной версии видна только часть обложки с размером 1196 на 400 пикселей, а края по 197px не видны вообще.



Еще нужно учитывать бар с иконками (время, уровень заряда, уровень сети и т.д.) в верхней видимой части обложки, который может занимать 83px и боковые кнопки приложения, которые также могут занимать 140px по краям.

Создание в Фотошопе

Зайдите в раздел «Файл» и кликните по «Создать».

Выставьте в настройках следующие параметры:

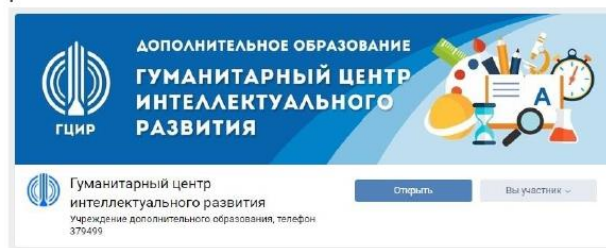
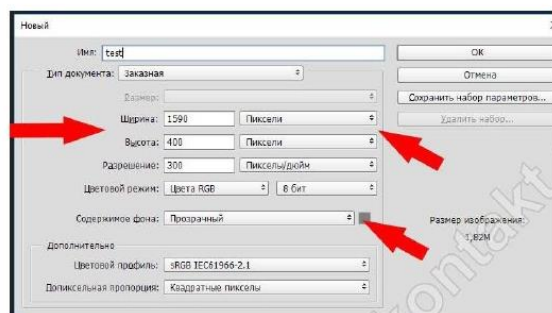
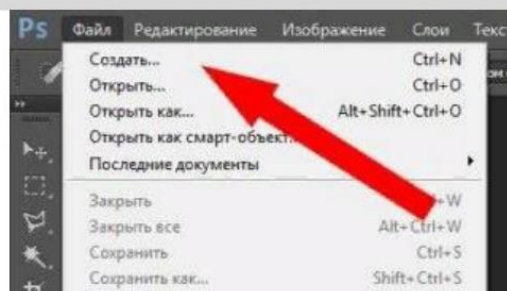
Ширина – 1590 (пиксели)

Высота – 400 (пиксели)

Разрешение – 72

Цветовой режим – Цвета RGB 8 бит

Содержимое фона – прозрачный



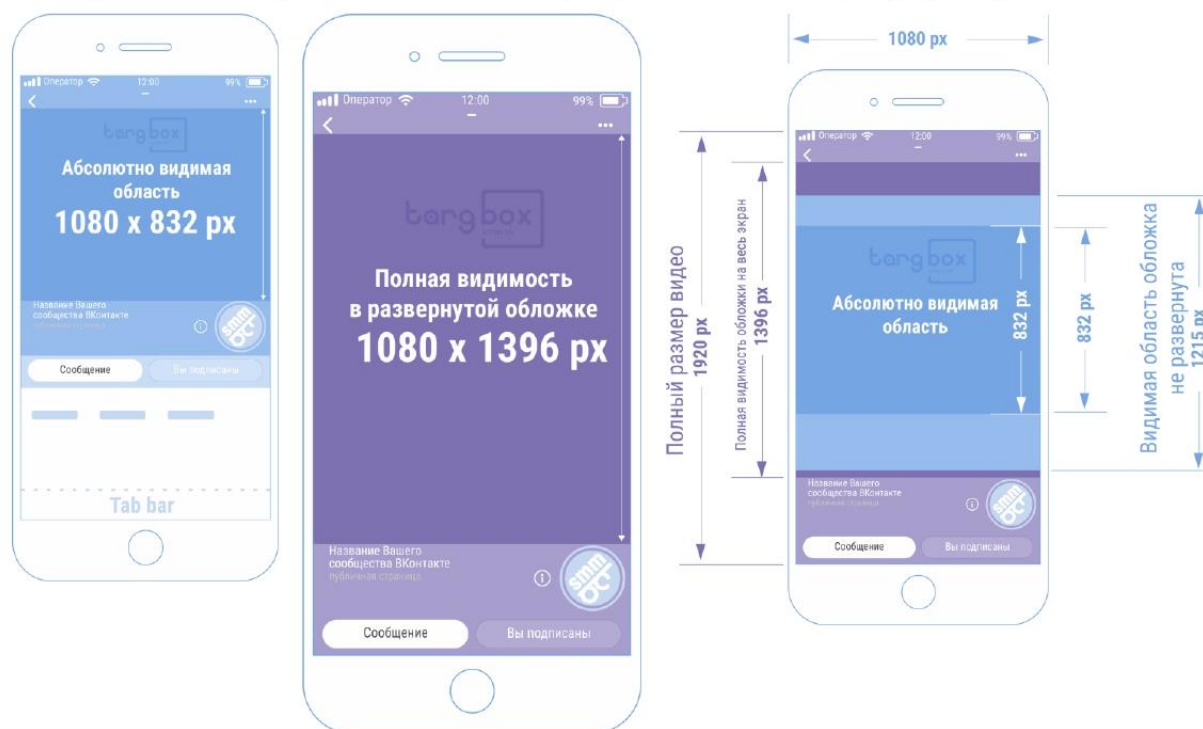
Нажмите на ОК

Размеры Живые обложки для сообщества ВКонтакте.

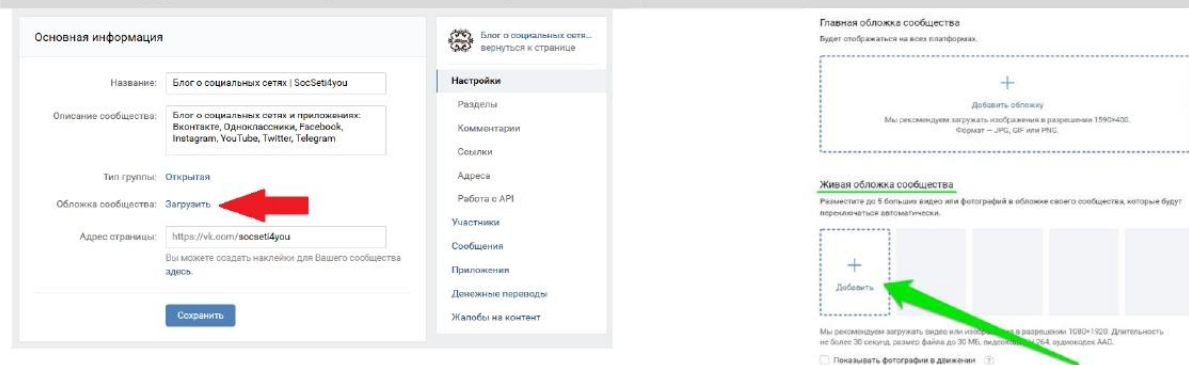
Рекомендованный размер живой обложки – **1080 x 1920 pixel**. (ширина 1080 pixel, высота 1920 pixel).

Есть 3 варианта загрузки:

1. Загрузить до 5 видеороликов, которые будут автоматически меняться.
2. Загрузить до 5 изображений, которые будут автоматически заменяться
3. Загрузить до 5 изображений, которые будут автоматически меняться, но при этом каждое изображение будет увеличиваться. (По умолчанию данная функция включена, чтобы отменить увеличение изображений снимите галочку с пункта Показывать фотографии в движении.



Как загрузить живую обложку?



ДОБАВЛЕНИЕ ДВИЖЕНИЯ К СНИМКУ

1. Откройте фотографию «Движение старт» и «Движение ИТОГ» (что должно получиться).
2. Создайте копию фонового слоя, нажав комбинацию клавиш <Ctrl+J>.
3. Верхний слой активен. Выберите команду меню Фильтр – Размытие - Размытие в движении. Для параметра Угол задайте значение, соответствующее необходимому направлению движения (как правило, я задаю значение, соответствующее горизонтальному направлению), а для контроля над “силой” эффекта подберите подходящее значение параметра Distance (Расстояние). Обычно для изображений с маленьким разрешением (72 ppi) я задаю значение 31, а для изображений с большим разрешением (300 ppi) — 100. В нашем изображении: угол – 0, расстояние (смещение) - 100 ОК. Добавьте слой – маску, щелкнув на пиктограмме  внизу палитры «Слой».
4. Выберите инструмент Кисть. В списке кистей выберите кисть с мягкими краями, размер 700 п. Нажмите клавишу <D>, чтобы выбрать черный цвет переднего плана.
5. Щелкнув по маске, обрабатывайте те области изображения, которые должны оставаться четкими. По мере удаления исходный слой, расположенный под размытым, будет проявляться. Как правило, я обрабатываю лицо человека, а также его одежду и предметы, которые он может держать, однако никогда не затрагиваю края объектов.
6. Сведите слои и сохраните в свою папку. Самостоятельно сделайте «Движение самостоятельно СТАРТ»



ЭФФЕКТ ПЛАВНОГО ПЕРЕХОДА ФОТОГРАФИИ В ОДНОТОННЫЙ ФОН

Откройте файл «Афиша ИТОГ» и ориентируясь на него выполните следующее

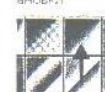
1. Откройте файл «Афиша СТАРТ», разблокируйте фоновый слой. Сместите изображение вверх, чтобы сверху от головы девушки оставалось небольшое пространство (смотри «Афиша ИТОГ»).
2. Инструментом «Пипетка» щелкните где-нибудь на сером фоне девушки, что бы взять образец цвета с фото. Цвет переднего плана в палитре инструментов стал серым. Создайте новый слой и залейте этим цветом. Сделайте слой с серым фоном нижним слоем.
3. Сделайте слой с изображением активным, добавьте слой – маску, щелкнув на пиктограмме  внизу палитры «Слой». Появится белый квадратик – маска. Активизируйте инструмент «Градиент», в списке градиентов выберите градиент Черный, Белый, в списке градиентов он третий.



4. А теперь этим градиентом (тип -линейный) проведите указатель вверх от серого края слоя вверх с Shift не слишком длинную линию. Область рисунка на котором вы щелкнули станет серой, а фотография девушки будет постепенно перетекать в серый фон внизу изображения. Если первая попытка оказалась неудачной, продолжите выполнять операцию «щелкнуть и перетащить» пока переход фотографии в фон не будет выглядеть так как показано на рисунке «Афиша ИТОГ». Текст добавьте самостоятельно.

ОБЕСЦВЕЧИВАНИЕ ЦВЕТА

1. Откройте фотографию «Джонни Депп Старт» и «Джонни Депп ИТОГ» (что должно получиться).
2. Создайте копию фонового слоя, нажав комбинацию клавиш <Ctrl+J>.
3. К верхнему слою примените: Выделение – Цветовой диапазон – в диалоге ползунок разброс двиньте влево до 0, возьмите пипетку и щелкните на красной рубашке в своем файле- увеличьте область Разброс до 90 – ОК. Должна появиться область выделения по красным полоскам рубашки, добавьте слой – маску, щелкнув на пиктограмме  внизу палитры «Слой».
4. Сделайте нижний слой активным и добавьте корректирующий слой, чтобы обесцветить изображение: меню Слой – Новый корректирующий слой – Карта градиента – в первом диалоге Да - в диалоге Карта градиента в списке градиентов выберите градиент Черный, Белый, в списке градиентов он третий.
5. Сравните с «Джонни Депп ИТОГ» и сохраните в свою папку.



УГАСАЮЩЕЕ ОТРАЖЕНИЕ

1. Откройте файл «Красное яблоко СТАРТ» и «Угасающее отражение ИТОГ».
2. На файле «Красное яблоко СТАРТ» избавьтесь от белого фона вокруг яблока, яблоко должно на прозрачном фоне. Масштабируем яблоко: Редактирование – Свободное трансформирование – в полях масштаба Ш и В введите по 80%. Подвиньте яблоко вверх (смотрите как на «Угасающем отражении ИТОГ»).
3. Создайте новый слой, залейте белым цветом и сделайте его нижним слоем.
4. Создайте дубликат слоя с яблоком. Дубликат отразите по вертикали и сместите вниз, чтобы отраженное яблоко касалось своим верхом низ исходного яблока (см. итоговый файл) – Enter.
5. В палитре слоев 3 слоя: 2 слоя с яблоком и нижний белый. Самый верхний слой это отраженное яблоко. Примените Фильтр- Размытие – Размытии в движении: угол 90, смещение – 16- Ок. Сделайте слой прозрачным до 35%. Добавьте маску слоя. Активизируйте инструмент «Градиент», в списке градиентов выберите градиент Черный, Белый, в списке градиентов он третий. Тип линейный, также поставьте флажок Инверсия на панели настроек. Щелкните на отраженном яблоке и перетащите курсор вниз до основания отраженного изображения. Теперь отраженное изображение яблока как бы угасает.

