**Государственное профессиональное образовательное учреждение**

**Ярославской области**

**Тутаевский политехнический техникум**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| РАССМОТРЕНО  председателем методической комиссии  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  от «\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2022 г. |  | УТВЕРЖДАЮ  Директор ГПОУ ЯО Тутаевский политехнический техникум  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_А. Н. Ободов  от «\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2022 г. |
|  |  |  |
| СОГЛАСОВАНО  Руководитель центра цифрового образования  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_П. Ю. Поздин  от «\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2022 г. |  |  |

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

**«Цифровая иллюстрация»**

|  |
| --- |
| Возраст детей: 10 -13лет  Срок реализации:2 года  Наполняемость группы: 10-12 чел. |

Автор-составитель:

педагог дополнительного образования

Сосновских Александра Леонидовна

Тутаев, 2022

**Содержание**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. | Пояснительная записка……………………………………………… | 3 |
| 2. | Учебно-тематический план 1 года обучения…………………… | 8 |
| 3. | Содержание программы 1 года обучения………………………. | 9 |
| 4. | Методическое обеспечение 1 года обучения …………………… | 11 |
| 5. | Учебно-тематический план 2 года обучения…………………… | 13 |
| 6. | Содержание программы 2 года обучения………………………. | 14 |
| 7. | Методическое обеспечение 2 года обучения …………………… | 16 |
| 8. | Список литературы…………………………………………………. | 18 |

**1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Дополнительная общеразвивающая программа «Цифровая иллюстрация» относится к технической и художественной направленностям, разработана для изучения отдельных разделов компьютерной графики. На занятиях обучающиеся изучают основные информационные технологии, базовые приемы работы с компьютерной графикой, узнают о сферах использования компьютерной техники в работе современного художника. Изучение компьютерной графики как творческой информационной технологии активизирует процессы формирования самостоятельности и креативности обучающихся. Создание художественных образов, их оформление средствами компьютерной графики, разработка компьютерных моделей требует проявления личной инициативы, творческой самостоятельности, исследовательских умений.

***Актуальность программы*** рассматривается с позиции государственного заказа на разработку и предоставление дополнительных образовательных услуг в области инженерно-технического образования обучающихся. Компьютерная графика пользуется большой популярностью у обучающихся. Умение работать с различными графическими редакторами является важной частью информационной компетентности ученика.

Дополнительная общеразвивающая программа «Цифровая иллюстрация» составлена с учетом следующих документов:

* Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 01.07.2016) «Об образовании в Российской Федерации»;
* Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 04.07.2014 № 41 СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;
* Примерные программы по дополнительным общеразвивающим программам в области изобразительного искусства и декоративно-прикладного творчества, рекомендованные Министерством культуры РФ (г. Москва, 2013 г.).

Программа построена на принципах:

* *доступности* (предполагает доступность материала для обучающихся определенного возраста и значимость получаемых знаний),
* *научности* (предполагает знакомство обучающихся с совокупностью элементарных знаний в области ИК-технологий, которые служат основой развития познавательного интереса, формирования основ мировоззрения),
* *системности и последовательности* (основным условием для соблюдения рациональной последовательности являются задания постепенно нарастающей трудности: от простого к сложному),
* *наглядности* (предполагает широкое использование наглядных и дидактических пособий, технических средств обучения).
* *практический принцип* (усвоение обучающимися содержания программы осуществляется преимущественно в ходе непосредственной практической деятельности).

***Адресат программы***

Данная образовательная программа разработана для работы с обучающимися от 10 до 13 лет. Программа не адаптирована для обучающихся с ОВЗ.

***Объем и срок освоения программы***

Дополнительная общеразвивающая программа «Цифровая иллюстрация» рассчитана на 2 года обучения.

***Режим занятий:*** 2 раза в неделю по 2 академических часа (по 45 минут) с 10-минутным перерывом, что составляет 144 часа в год.

В каникулярное время занятия проводятся в соответствии с календарным учебным графиком, допускается изменение форм занятий, проведение воспитательных мероприятий.

Занятия проводятся в кабинете, оборудованном согласно санитарно-эпидемиологическим требованиям. Форма обучения – очная, с использованием дистанционных технологий, ИКТ. Форма занятий - групповая, по подгруппам, в парах, индивидуальная.

Наполняемость группы: 10-12 человек.

***Цель программы:*** развитие творческих способностей школьников через освоение основ компьютерной графики и цифровой иллюстрации.

***Задачи программы:***

- познакомить обучающихся с техническими приемами создания графических композиций;

- формировать умения в работе с цветом;

- познакомить обучающихся с законами и художественными приемами работы над композицией в изобразительном искусстве;

- научить создавать орнамент на основе геометрических элементов;

- познакомить обучающихся с образцами растровой графики и графического дизайна;

- познакомить обучающихся с возможностями графической программы Adobe Photoshop;

- формировать умения в работе с растровой графикой.

***Организация учебного процесса***

Занятия условно делятся на 2 части: теоретическую и практическую. В теоретической части объяснение нового материала проводится в форме лекции, беседы. Практическая часть занятий предусматривает выполнение практических, лабораторных и творческих заданий. При изучении различных тем программы используются информативный, объяснительно-иллюстративный, эвристический (частично-поисковый), проблемный, исследовательский методы. Они применяются в различных комбинациях в зависимости от построения занятия и сложности рассматриваемой темы.

***Основными видами деятельности*** являются:

*- информационно-рецептивная* (предусматривает освоение учебной информации через рассказ педагога, беседу, самостоятельную работу с источниками информации).

*- репродуктивная* (направлена на овладение ими умениями и навыками через выполнение работы по заданному технологическому описанию, способствует развитию усидчивости, аккуратности обучающихся).

*- творческая* (предполагает самостоятельную художественную работу обучающихся).

***Условия реализации программы***

Материально - техническое обеспечение:

- компьютерный класс;

- программное обеспечение: текстовый процессор Microsoft Word; программа для создания и просмотра презентаций Microsoft PowerPoint; растровые и векторные графические редакторы Adobe Photoshop, Adobe Illustrator и Corel Draw; веб-браузер Google Chrome; аудио- и видео проигрыватель Windows Media Player.

Учебно-методическая база:

- наличие лекционных материалов по темам,

- тестовые и творческие задания,

- презентации по темам программы и др. методическая продукция

Занятия условно делятся на 2 части: теоретическую и практическую. В теоретической части объяснение нового материала проводится в форме лекции, беседы. Практическая часть занятий предусматривает выполнение практических, лабораторных и творческих заданий. При изучении различных тем программы используются информативный, объяснительно-иллюстративный, эвристический (частично-поисковый), проблемный, исследовательский методы. Они применяются в различных комбинациях в зависимости от построения занятия и сложности рассматриваемой темы.

***Планируемые результаты***

К концу 1 года обучающиеся будут ***знать:***

- основные способы визуализации изображения: растровая и векторная графика;

- основные принципы создания векторной графики;

- основные принципы создания растровых изображений и их редактирования.

будут ***уметь:***

- владеть навыками работы с графическими редакторами;

- владеть основными приемами геометрического моделирования;

- сохранять созданные изображения в необходимом формате;

- создавать новый файл и редактировать его.

К концу 2 года обучающиеся будут ***знать:***

- основные методы работы с векторной иллюстрацией;

- основы создания комикса и методы создания раскадровки;

- художественные приемы и методы стилизации персонажа;

- основы книжной иллюстрации;

- основы книжной иллюстрации;

- основы дизайна книги;

- особенности создания иллюстрации в дизайне упаковки;

К концу реализации программы обучающиеся будут ***уметь:***

- работать с цифровой графикой;

- создавать цифровые иллюстрации;

- создавать дизайн книги;

- разрабатывать проекты с использованием компьютерной графики и цифровой иллюстрации.

***Оценочные материалы***

Мониторинг эффективности реализации программы проводится после изучения каждой темы в форме теста, творческой или лабораторной работы.

Оценка образовательных результатов освоения программы проводиться в форме презентации индивидуальной творческой работы.

Творческие задания позволяют обеспечить условия для развития у обучающихся креативного мышления, навыков самостоятельной работы, творческой рефлексии.

Критериями оценки качества выполнения творческих работ являются:

- содержательность;

- оригинальность идеи;

- художественная выразительность,

- образность;

- техническая сложность исполнения (детальная прорисовка, сложная композиция).

**2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН**

**1 года обучения**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Название раздела, темы** | **Количество часов** | | |
| **Всего** | **Теория** | **Практика** |
| 1. | Основы векторной графики | 16 | 6 | 10 |
| 2. | Редактирование цвета | 16 | 6 | 10 |
| 3. | Создание графических композиций | 16 | 6 | 10 |
| 4. | Разработка орнамента в Adobe Illustrator | 16 | 6 | 10 |
| 5. | Растровая графика  Интерфейс программы Adobe Photoshop | 16 | 6 | 10 |
| 6. | Работа со слоями в Adobe Photoshop | 16 | 6 | 10 |
| 7. | Растровая иллюстрация. Инструменты и задачи. Иллюстрация в web-дизайне. | 16 | 6 | 10 |
| 8. | Итоговая творческая работа: создание иллюстрации для афиши**/** рекламы продукта | 32 | 12 | 20 |
|  | **Итого** | **144** | **54** | **90** |

**3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

**1 года обучения**

**1. Основы векторной графики (16 часов)**

*Теория (6 часов)*

Вводное занятие. Цели и задачи курса. Правила работы и требования охраны труда при работе на ПК. Инструктаж по технике безопасности. Вводная беседа о компьютерной графике. Роль компьютерной графики в дизайне. Графический дизайн. Графические программы. Интерфейс векторной программы CorelDraw. Панель инструментов. Линия. Цвет.

*Практика (10 часов)*

Работа в графическом редакторе. Работа с панелью инструментов. Работа с изобразительными средствами векторной графики. Создание файла. Сохранение файла. Упражнения на графические примитивы.

**2. Редактирование цвета (16 часов)**

*Теория (6 часов)*

Формат рабочей области. Основные приемы редактирования цвета. Создание палитр. Замена цвета в изображении.

*Практика (10 часов)*

Задание формата А-3. Упражнения по созданию цветовой гаммы. Однородная заливка. Фонтанная заливка. Заливка узором. Заливка текстурой.

**3. Создание графических композиций (16 часов)**

*Теория (6 часов)*

Инструменты создания графических композиций. Контуры. Характер линий. Ритм в композиции.

*Практика (10 часов)*

Задание формата А-4. Создание графических композиций дизайн-фонов. Использование линий различной пластики.

**4. Разработка орнамента (16 часов)**

*Теория (6 часов)*

Орнаменты. Виды орнаментов по композиции.

*Практика (10 часов)*

Создание орнаментов. Орнамент на основе геометрических элементов.

**5. Растровая графика. Интерфейс программы Adobe Photoshop (16 часов)**

*Теория (6 часов)*

Правила работы с программой Adobe Photoshop. Возможности программы Adobe Photoshop. Образцы растровой графики и графического дизайна. Создание файла. Панель инструментов. Сохранение файла. Форматы файлов.

*Практика (10 часов)*

Создание файла в программе Adobe Photoshop. Экспорт и импорт файлов. Редактирование файлов.

**6. Работа со слоями в Adobe Photoshop (16 часов)**

*Теория (6 часов)*

Управление слоями и группами слоев в Adobe Photoshop

*Практика (10 часов)*

Лабораторная работа: создание файла в Adobe Photoshop с функциями редактирования слоев.

**7. Растровая иллюстрация. Инструменты и задачи. Иллюстрация в web-дизайне (16 часов)**

*Теория (6 часов)*

Создание иллюстрации средствами программы Adobe Photoshop.

*Практика (10 часов)*

Создание иллюстрации средствами программы Adobe Photoshop. Задача практики: Создание иллюстрации для сайта школы.

**8. Итоговая творческая работа: создание иллюстрации для афиши/ рекламы продукта (32 часа)**

*Теория (12 часов)*

План подготовки творческой работы.

*Практика (10 часов)*

Итоговая творческая работа. Презентация и публикация проекта.

**4. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

**1 года обучения**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Темы занятий** | **Формы занятий** | **Формы контроля** | **Обеспечение** |
| 1. | Основы векторной графики | Лекция, беседа  практические занятия | Тестовое задание | Компьютерный класс, материалы к лекциям, презентация «Основы векторной графики», материалы тестового задания. |
| 2. | Редактирование цвета | Лекция, беседа  практические занятия | Творческое задание «Композиция в цвете: «Мои эмоции» | Компьютерный класс, материалы к лекциям, демонстрационные материалы, материалы творческого задания. |
| 3. | Создание графических композиций | Лекция, беседа  практические занятия | Творческое задание «Ритм в композиции» | Компьютерный класс, материалы к лекциям, демонстрационные материалы, материалы творческого задания. |
| 4. | Разработка орнамента | Лекция, беседа  практические занятия | Творческое задание «Геометрический орнамент» | Компьютерный класс, материалы к лекциям, демонстрационные материалы, материалы творческого задания. |
| 5. | Растровая графика  Интерфейс программы Adobe Photoshop | Лекция, беседа  практические занятия | Тестовое задание «Возможности графического редактора» | Компьютерный класс, материалы к лекциям, демонстрационные материалы, материалы тестового задания. |
| 6. | Работа со слоями в Adobe Photoshop | Лекция, беседа  практические занятия, лабораторная работа | Лабораторная работа | Компьютерный класс, материалы к лекциям, демонстрационные материалы, материалы лабораторной работы. |
| 7. | Фотоколлаж | Лекция, беседа  практические занятия | Творческое задание | Компьютерный класс, материалы к лекциям,  демонстрационные материалы творческого задания. |
| 8. | Итоговая творческая работа | Практические занятия | Разработка композиции в технике «коллаж» | Компьютерный класс, творческие работы обучающихся |
| 9. | Кейсовая практика | Исследовательская и проектная работа | Творческий проект | Методические материалы. Тетради кейсовых практик |

**5. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН**

**2 года обучения**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Тема** | **Количество часов** | | |
| **Всего** | **Теория** | **Практика** |
| 1. | Инструменты и задачи векторной иллюстрации. | 16 | 6 | 10 |
| 2. | Основы рисования комикса. Раскадровка | 16 | 6 | 10 |
| 3. | Основы рисования комикса. Стилизация персонажа. | 16 | 6 | 10 |
| 4. | Основы книжной иллюстрации. Верстка текста. Создание книжного разворота. | 16 | 6 | 10 |
| 5. | Основы книжной иллюстрации. Создание иллюстрации к литературному произведению. | 16 | 6 | 10 |
| 6. | Разработка макета книги. Творческий проект. | 16 | 6 | 10 |
| 7. | Иллюстрация и упаковка продуктов | 16 | 6 | 10 |
| 8. | Итоговый творческий проект «Иллюстрация в дизайне» | 32 | 12 | 20 |
|  | **Итого** | **144** | **54** | **90** |

**6. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

**2 года обучения**

**1. Инструменты и задачи векторной иллюстрации (16 часов)**

*Теория (6 часов)*

Цели и задачи курса. Правила работы и требования охраны труда при работе на ПК. Инструктаж по технике безопасности. Вводная беседа о векторной иллюстрации. Интерфейс векторной программы Adobe Illustrator. Панель инструментов. Линия. Цвет. Текстура.

*Практика (10 часов)*

Работа в графическом редакторе Adobe Illustrator. Работа с панелью инструментов. Работа с изобразительными средствами векторной графики. Создание файла. Сохранение файла. Упражнения на графические примитивы. Работа с композицией в иллюстрации.

**2. Основы рисования комикса. Раскадровка. (16 часов)**

*Теория (6 часов)*

Теория и история комикса. Сюжетная композиция. Работа с композицией кадра.

*Практика (10 часов)*

Упражнения по созданию сюжетной композиции. Трехчастная сюжетная схема композиция. Упражнения на композицию кадра с использованием сетки.

**3. Основы рисования комикса. Стилизация персонажа. (16 часов)**

*Теория (6 часов)*

Художественные приемы и методы стилизации персонажа.

*Практика (10 часов)*

Практические упражнения: работа над формой и силуэтом, создание эмоций. Отрисовка персонажа в векторе, создание стикеров.

**4. Основы книжной иллюстрации. Верстка текста. Создание книжного разворота. (16 часов)**

*Теория (6 часов)*

Книжная иллюстрация и ее особенности. Виды шрифтов. Принципы шрифтовой композиции и верстки.

*Практика (10 часов)*

Создание композиции книжного разворота. Работа с сеткой.

**5. Основы книжной иллюстрации. Создание иллюстрации к литературному произведению. (16 часов)**

*Теория (6 часов)*

Анализ литературного произведения, его героев и образов. Основы композиции в книжной графике.

*Практика (10 часов)*

Основные методы работы с текстом в процессе создания иллюстрации. Работа над эскизами композиции. Творческий проект - создание серии иллюстраций к литературному произведению.

**6. Разработка макета книги. Творческий проект. (16 часов)**

*Теория (6 часов)*

Инструменты макетирования книги. Внешнее оформление книги и ее содержание.

*Практика (10 часов)*

Создание индивидуального творческого проекта - макета книги с использованием цифровых инструментов. Создание обложки и верстка разворотов книги.

**7. Иллюстрация и упаковка продуктов. (16 часов)**

*Теория (6 часов)*

Задачи и возможности векторной иллюстрации. Разнообразие программ для создания векторной графики. Особенности создания иллюстрации в дизайне упаковки.

*Практика (10 часов)*

Кейсовая практика: Создание иллюстрации средствами программы Adobe Illustrator. Задача практики: создать альтернативный вариант существующей упаковки продукта используя техники векторной иллюстрации.

**8. Итоговый творческий проект на тему «Иллюстрация в дизайне» (32 часа)**

*Теория (12 часов)*

План подготовки творческой работы.

*Практика (20 часов)*

Итоговая творческая работа. Презентация и публикация проекта.

**7. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

**2 года обучения**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Темы занятий** | **Формы занятий** | **Формы контроля** | **Обеспечение** |
| 1. | Инструменты и задачи векторной иллюстрации. | Лекция, беседа  практические занятия | Тестовое задание | Компьютерный класс, материалы к лекциям, презентация «Инструменты и задачи векторной иллюстрации.», материалы тестового задания. |
| 2. | Основы рисования комикса. Раскадровка | Лекция, беседа  практические занятия | Творческое задание «Создание сюжета» | Компьютерный класс, материалы к лекциям, демонстрационные материалы, материалы творческого задания. |
| 3. | Основы рисования комикса. Стилизация персонажа. | Лекция, беседа  практические занятия | Творческое задание «Стилизация персонажа» | Компьютерный класс, материалы к лекциям, демонстрационные материалы, материалы творческого задания. |
| 4. | Основы книжной иллюстрации. Верстка текста. Создание книжного разворота. | Лекция, беседа  практические занятия | Творческое задание «Шрифтовая композиция» | Компьютерный класс, материалы к лекциям, демонстрационные материалы, материалы творческого задания. |
| 5. | Основы книжной иллюстрации. Создание иллюстрации к литературному произведению | Лекция, беседа  практические занятия, проектная работа | Проектная работа  «Графика по мотивам сказки»  Презентация проекта | Компьютерный класс, материалы к лекциям, демонстрационные материалы, материалы тестового задания. |
| 6. | Разработка макета книги. Творческий проект. | Исследовательская и проектная работа | Лабораторная работа  «Макет книги»  Презентация проекта | Компьютерный класс, материалы к лекциям, демонстрационные материалы, материалы лабораторной работы. |
| 7. | Иллюстрация и упаковка продуктов | Кейсовая практика | Творческое задание и проектная работа.  Презентация проекта | Компьютерный класс, материалы к лекциям,  демонстрационные материалы творческого задания. |
| 8. | Итоговый творческий проект «Иллюстрация в дизайне» | Практические занятия | Презентация проекта | Компьютерный класс, творческие работы обучающихся |

**8. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

1. Adobe Photoshop CS6. Официальный учебный курс. Пер. с англ. – М.: Эксмо, 2012 г. – 432 с.: ил.
2. Adobe Illustrator CS6. Официальный учебный курс. Пер. с англ. – М.: Эксмо, 2013 г. – 592 с.: ил.
3. Иоханнес Иттен Искусство цвета. – Д.Аронов, 2007 г.
4. Келби С. Adobe Photoshop CS6. Справочник по цифровой фотографии. Пер. с англ. – Вильямс, 2013 г. – 464 с.: ил.
5. Саттон Т., Виллен Б. Гармония цвета. Полное руководство по созданию цветовых комбинаций. – СПб.: АСТ, Астрель, 2004 – 216 с: ил.
6. Чихольд Ян Облик книги. Избранные статьи о книжном оформлении. – М.: Москва Книга, 1980

*Дополнительная литература*

1. Уайт Ян В. Редактируем дизайном. – СПб.: Университетская книга, 2009 – 244 с: ил.
2. Ковтанюк Ю.С. Corel Draw 12: официальная русская версия. Руководство пользователя. Киев: «МК-Пресс», 2006.
3. Миронов Д., Corel Draw X3: учебный курс. СПб: «Питер», 2006.

*Периодические издания*

1. ИСКУССТВО: учебно-методическая газета для учителей МХК, музыки и ИЗО. – М.: Первое сентября.
2. ЮНЫЙ ХУДОЖНИК: журнал по изобразительному искусству для детей и юноше- ства. – М.: Юный художник. <http://y-art.ru/>
3. Журнал «Художественная школа». – М.: Художественная школа.

*Интернет- ресурсы*

1. Российская академия художеств. Люди, события, факты истории [Электронный ресурс]: Российская академия художеств. – Режим доступа: http://www.rah.ru/content/ru/home\_container\_ru.html.
2. Всемирная энциклопедия искусства [Электронный ресурс]: artprojekt.ru. – Режим доступа: <http://www.artprojekt.ru/>
3. Музей рисунка [Электронный ресурс]: Журнал all\_drawings. – Режим доступа: http://all-drawings.livejournal[.com/](http://all-drawings.livejournal.com/)
4. Уроки рисования [Электронный ресурс]: Opox. – Режим доступа: <http://opox.ru/>