

**Государственное профессиональное образовательное учреждение
Тульской области
«Чернский профессионально-педагогический колледж»**

Программа рассмотрена и одобрена
на заседании научно-методического совета
протокол от 12.09.2017 г. №2



УТВЕРЖДАЮ
приказ от 02.10.2017 № 332
И.о. директора ГБОУ ТО «ЧПК»
Е.А. Васильева

**Дополнительная общеразвивающая программа
«Графический дизайн»
рекомендована обучающимся 12-15 лет**

Направленность: **техническая**
Уровень образования: **углубленный**
Срок реализации: **1 год**

Автор-разработчик:
педагог дополнительного образования
Давыдов Андрей Иванович

Чернь, 2017

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Графический дизайнер специализируется на оформлении окружающей среды средствами графики. Он работает с вывесками, рекламными щитами, плакатами, указателями, знаками и схемами, а также заботится об удобочитаемости необходимой информации, такой как интернет-сайты, журналы, газеты, листовки, обложки книг и дисков, меню в ресторане, каталоги товаров, визитки, а также упаковка продуктов, промтоваров и графическое оформление витрин. Профессия графического дизайнера имеет несколько направлений, и один дизайнер может работать либо в одном из них, либо совмещать два или три направления. К направлениям графического дизайна относятся: фирменный стиль и брендинг, разработка шрифтов, дизайн рекламы, дизайн книг, журналов и газет, дизайн для Интернет. Графические дизайнеры работают в дизайн-студиях, брендинговых и рекламных агентствах, издательствах, на любых государственных предприятиях и в частных фирмах, предпочитающих держать в штате собственного дизайнера.

К важным качествам дизайнера относятся: развитый художественный вкус, образное и объемно-пространственное мышление, инициативность, креативность, изобретательность, чувство стиля, зрительная память, вовлеченность в современную культуру.

Дизайнер должен уметь выражать свои идеи в графике (что также часто называют рисунком от руки). Знать истории искусств, дизайна и их современного состояния. Владеть специализированными компьютерными программами: AdobePhotoshop, Illustrator, InDesign и др.

Программа способствует развитию познавательной активности учащихся; творческого и операционного мышления; повышению интереса к информационным технологиям, а самое главное, профориентации в мире профессий, связанных с использованием знаний этих технологий.

Цели:

- заинтересовать учащихся, показать возможности современных программных средств в создании графических изображений;
- познакомить с принципами и основными приёмами работы в программах, сформировать понятие об их возможностях.

Задачи:

- дать представление об основных возможностях программ;
- научить создавать творческие работы, используя набор инструментов, имеющихся в изучаемых приложениях;

- ознакомить с основными операциями в программах;
- способствовать развитию алгоритмического мышления;
- способствовать развитию познавательного интереса к информационным технологиям;

- продолжить формирование информационной культуры учащихся;
- профориентация учащихся.

В результате освоения программы учащийся должен

иметь представление:

- о видах графики, о принципах ее построения в различных программах;
- об основных методах работы с инструментами объектами в графических программах: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign

уметь:

- создавать элементы и объекты дизайна, используя пакет инструментов графических редакторов;

- разрабатывать продукты фирменного стиля и корпоративного дизайна, основываясь на принципах и закономерностях цветовых гармоний, стилеобразования, особенностях зрительного восприятия;

- создавать продукты полиграфии и объектов информационно-рекламного направления, элементов декорирования среды, соответствующих законам верстки и потребности на рынке;

- создавать продукты художественно-промышленного направления (дизайн упаковки);

- выполнять анализ и задание основных параметров по умолчанию для обработки файлов изданий для дальнейшего создания стилей оформления и файла шаблона;

- выполнять дополнительные процедуры, предусмотренные в программах высоких версий при обработке пиксельной, контурной графики;

- создавать паттерн и элементы авторской графики.

знать:

- основные понятия компьютерной графики (векторная и растровая графика, расположение объектов в документе, цвет и цветовые модели, атрибуты текста)

- основные элементы интерфейса программ, структуру инструментальной оболочки редактора, возможность работы с текстом, растровыми и векторными объектами.

Рекомендуемое количество часов на освоение программы дисциплины:

Программа рассчитана на 2 года; максимальная учебная нагрузка обучающегося 12-16 лет
144 часа

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	Содержание учебного материала		Разделы и темы
	Разделы	Разделы и темы	
Раздел 1. Основы графического дизайна			36
1	Тема 1.1	Области применения графического дизайна	1
2	Тема 1.2	Основы стилизации в дизайне	2
3	Тема 1.3	Практические упражнения по освоению технических приемов рисования (ручная графика)	6
4	Тема 1.4	Практические упражнения по освоению технических приемов рисования на графических планшетах	6
5	Тема 1.5	Цветосмешение. Основы создания цветовых сочетаний. Цветовая гармония	2
6	Тема 1.6	Основы композиции	3
7	Тема 1.7	Практические упражнения по освоению законов композиции (компьютерная графика)	6
8	Тема 1.8	Терминология по фирменному стилю	4
9	Тема 1.9	Основы создания продуктов фирменного стиля	2
10	Тема 1.10	Особенности создания известных брендов	2
11	Тема 1.11	Креатив. Особенности творческих идей	2
Раздел 2. AdobePhotoshop			36
1	Тема 2.1	Области применения AdobePhotoshop в графическом дизайне	2
2	Тема 2.2	Интерфейс программы	2
3	Тема 2.3	Практические упражнения по работе с панелью инструментов	12
4	Тема 2.4	Специфика фотообработки	4
5	Тема 2.5	Практические упражнения по обработке фотоизображений	12
6	Тема 2.6	Растровая графика. Разрешение изображений	2
7	Тема 2.7	Изучение и анализ продуктов дизайна	2
Раздел 3. AdobeIllustrator			50
1	Тема 3.1	Области применения AdobeIllustrator в графическом дизайне	1
2	Тема 3.2	Интерфейс программы	2
3	Тема 3.3	Практические упражнения по работе с панелью инструментов	2
4	Тема 3.4	Векторная графика. Особенности создания векторных элементов	5

5	Тема 3.5	Практические упражнения по созданию векторных объектов	10
6	Тема 3.6	Структура создания элементов фирменного стиля	1
7	Тема 3.7	Технические параметры создания и сохранения продуктов дизайна	1
8	Тема 3.8	Особенности разработки продуктов корпоративного дизайна	10
9	Тема 3.9	Особенности разработки продуктов информационного дизайна	2
10	Тема 3.10	Практические упражнения по созданию продуктов информационного дизайна	10
11	Тема 3.11	Применение AdobeIllustrator в разработке продуктов упаковочного дизайна	3
12	Тема 3.12	Технические параметры создания и сохранения к печати дизайна упаковки	3
Раздел 4. AdobeInDesign			22
1	Тема 4.1	Области применения AdobeInDesign в графическом дизайне	1
2	Тема 4.2	Интерфейс программы	2
3	Тема 4.3	Практические упражнения по работе с панелью инструментов	2
4	Тема 4.4	Основы верстки	2
5	Тема 4.5	Типографика. Особенности шрифтографики	2
6	Тема 4.6	Особенности создания типографической продукции	1
7	Тема 4.7	Практические упражнения по созданию продуктов многостраничного дизайна	8
8	Тема 4.8	Технические параметры создания и сохранения к печати продуктов типографии	2
9	Тема 4.9	Изучение и анализ продуктов полиграфических изданий	2
ИТОГО			144

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Тема 1.1 Области применения графического дизайна

Особенности графических редакторов. Специфика применения графических редакторов.

Тема 1.2 Основы стилизации в дизайне

Технические приемы создания объектов или элементов стилизации.

Тема 1.3. Практические упражнения по освоению технических приемов рисования (ручная графика)

Основы рисунка. Виды графики. Разновидность художественных материалов графики. Технические приемы кратковременного рисования (наброски, зарисовки). Контурное рисование. Рисование «от пятна». Комбинированное рисование.

Тема 1.4. Практические упражнения по освоению технических приемов рисования на графических планшетах.

Разновидность графических планшетов. Практическое применение

Тема 1.5. Цветосмешение. Основы создания цветовых сочетаний. Цветовая гармония.

Законы цветоведения. Цветовой круг. Природа цвета. Систематизация цветов.

Тема 1.6 Основы композиции

Законы композиции. Виды композиции.

Тема 1.7 Упражнения по освоению законов композиции (компьютерная графика)

Упражнения на равновесие. Статика. Динамика. Нюанс.

Тема 1.8 Терминология по фирменному стилю

Логотип, айдентика, эмблема, знак, бренд и ребрендинг.

Тема 1.9 Основы создания продуктов фирменного стиля

Создание несложных логотипов в ручной графике.

Тема 1.10 Особенности создания известных брендов

Изучение и анализ известных брендов.

Тема 1.11 Креатив. Особенности творческих идей

Понятие «креатив». Основные этапы создания креатива. Технологии создания креатива.

Раздел 2. AdobePhotoshop

Тема 2.1 Области применения AdobePhotoshop в графическом дизайне

Реклама. Многостраничная полиграфия. SMM-рассылка.

Тема 2.2 Интерфейс программы

Панель инструментов. Функции. Эффекты.

Тема 2.3 Практические упражнения по работе с панелью инструментов

Градиенция. Цветовые профили. Слои.

Тема 2.4 Специфика фотообработки

Технология коррекции фотоизображений.

Тема 2.5 Практические упражнения по обработке фотоизображений

Ретушь. Цвето- и светокоррекция. Пластика. Фотомонтаж. Рисование.

Тема 2.6 Растровая графика. Разрешение изображений

Технологии настройки качественного растрового изображения.

Тема 2.7 Изучение и анализ продуктов дизайна

Просмотр мастер-классов профессиональных дизайнеров Photoshop.

Раздел 3. AdobeIllustrator

Тема 3.1 Области применения AdobeIllustrator в графическом дизайне

Наружная и внутренняя реклама. Продукты информационного дизайна.

Многостраничная полиграфия. SMM-рассылка. Мультимедийные приложения.

Тема 3.2 Интерфейс программы

Панель инструментов. Функции.

Тема 3.3 Практические упражнения по работе с панелью инструментов

Работа со шрифтовой гарнитурой. Элементы формообразования. Заливки. Эффекты.

Тема 3.4 Векторная графика. Особенности создания векторных элементов

Технические приемы создания векторных объектов. Создание векторной графики по средствам фотоизображений. Трассировка.

Тема 3.5 Практические упражнения по созданию векторных объектов

Создание несложных векторных объектов. Эмблемы. Логотипы. Шрифтовые композиции.

Тема 3.6 Структура создания элементов фирменного стиля

Формообразование логотипа. Вспомогательная сетка.

Тема 3.7 Технические параметры создания и сохранения продуктов

дизайна

Цветовые профили. Параметры документа. Припуски под обрезку. Метки реза.

Тема 3.8 Особенности разработки продуктов корпоративного дизайна

Целостность и единство продуктов комплекта.

Тема 3.9 Особенности разработки продуктов информационного дизайна

Разновидности плакатов. Наличие обязательных элементов продуктов информационного дизайна. Дорожный бил-борд, баннер, штендер.

Тема 3.10 Практические упражнения по созданию продуктов информационного дизайна

Разработка макета плаката. Разработка макета вывески. Разработка мокапа.

Тема 3.11 Применение AdobeIllustratorв разработке продуктов упаковочного дизайна

Промышленная упаковка. Креативная упаковка. Упаковка для продуктов питания.

Тема 3.12 Технические параметры создания и сохранения к печати дизайна упаковки

Особенности габаритов упаковки. Применяемые материалы в упаковочном производстве. Технологии изготовления упаковки. Линии вырубки и сгиба.

Раздел 4. AdobeInDesign

Тема 4.1 Области применения AdobeInDesign в графическом дизайне

Особенности работы типографий. Книжное и журнальное издание.

Тема 4.2 Интерфейс программы

Панель инструментов. Функции.

Тема 4.3 Практические упражнения поработе с панелью инструментов

Спуск полос. Выставление колонцифр. Линкованность элементов. Применение стилей и шаблонов.

Тема 4.4 Основы верстки

Рубрика. Колонка. Разворот страницы.

Тема 4.5 Типографика. Особенности шрифтографики

Шрифтовая гарнитура. Размеры и типы шрифтов. Читательность текста. Кегль.

Тема 4.6 Особенности создания типографической продукции

Технологии ламинирования, брошюрование, фальцевание.

Тема 4.7 Практические упражнения по созданию продуктов многостраничного дизайна

Флайер. Лифлет. Брошюра. Разработка лифлета (2 фальца).

Тема 4.8 Технические параметры создания и сохранения к печати продуктов типографии

Разработка продуктов для офсетной и цифровой печати.

Тема 4.9 Изучение и анализ продуктов полиграфических изданий

ЛИТЕРАТУРА

1. AdobePhotoshop CS официальный учебный курс: Пер. с англ. - М.: Изд-во ТРИУМФ, 2016. - 576 с. ил.
2. AdobeIllustrator CC. Официальный учебный курс (+ CD) - М.: Изд-во ЭКСМО, 2014. - 592 с. ил.
3. AdobeInDesign CC. Официальный учебный курс (+ CD-ROM)- М.: Изд-во ЭКСМО, 2014. - 496 с. ил.
4. Бурлаков М.В. Эффекты в программах растровойграфики. Справочное пособие. - М.: Изд-во ТРИУМФ, 2013. - 70 с.
5. Залогова Л. Практикум по компьютерной графике. М.: ЛБЗ, 2015.
6. Корабельникова Г.Б. AdobePhotoshop 6.0 в теории и на практике - Минск: Новое знание, 2014. - 147 с.
7. Миронов Д.Ф. Основы Photoshop CC. Учебный курс. - СПб: Питер, 2015. - 384 с. ил.
8. Петров М.Н, Молочков В.П. Компьютерная графика. - СПб: - Питер, 2014. - 736 с.: ил.
9. Тутубалин Д.К., Ушаков Д.А. Компьютерная графика. AdobePhotoshop: Учебное пособие. - Томск: Изд. 2-е, 2013. - 131 с.
10. Фролов М.И. Учимся рисовать на компьютере: самоучитель для детей и родителей. - М.: ЮНИМЕДИАСТАЙЛ, Лаборатория базовых знаний, 2014. - 157 с.
11. Шнейдеров В. Фотография, реклама, дизайн. Самоучитель. - СПб: - Питер,

ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСЫ

1. Обучающий портал Фотошоп-мастер [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <https://www.photoshop-master.ru/> - Загл. с экрана.
2. Форум ArtTower[Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://www.arttower.ru/> - Загл. с экрана.