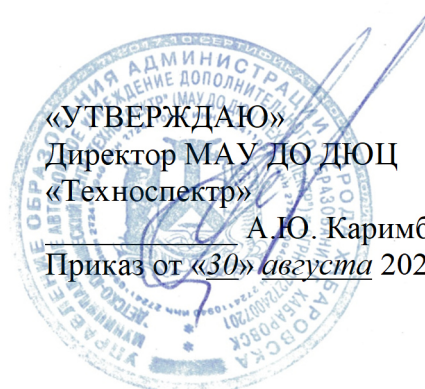


Управление образования администрации г. Хабаровска
Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
г. Хабаровска «Детско-юношеский центр «Техноспектр»

Принята
решением педагогического совета
протокол от «30» августа 2022г. № 1



«УТВЕРЖДАЮ»
Директор МАУ ДО ДЮЦ
«Техноспектр»
А.Ю. Каримбетов
Приказ от «30» августа 2022 г. № 26-О

Дополнительная общеобразовательная
(общеразвивающая) программа
«Графический дизайн»

Срок реализации – 2 года
Возраст обучающихся – 10-13 лет
Уровень: базовый
Направленность: техническая

Автор-составитель:
Паскит Анна Валерьевна,
педагог дополнительного образования
МАУ ДО ДЮЦ «Техноспектр»

Хабаровск, 2022

1. Комплекс основных характеристик ДООП

1.1 Пояснительная записка

Направленность: техническая

Уровень программы: базовый

Одной из современных инновационных форм организации учебного процесса является использование дистанционных образовательных технологий, позволяющих посредством глобальной электронной сети Интернет организовать обучение учеников, находящихся территориально в любом уголке земного шара (естественно, при наличии подключения к Интернет). Под дистанционными образовательными технологиями понимаются образовательные технологии, реализуемые, в основном, с применением информационно-телекоммуникационных сетей при опосредованном (на расстоянии) взаимодействии обучающихся и педагогических работников (ст. 16 ФЗ от 29.12.2012 №273 ФЗ (ред. От 21.07.2014) «Об образовании»).

Настоящая программа разработана с учетом:

- Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. №273-ФЗ;
- Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года.
- Постановления Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
- Приказа Министерства образования и науки Российской Федерации № 196 от 09 ноября 2018 г. «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письма от 18 ноября 2015 года № 09-3242 Министерства образования и науки Российской Федерации «По проектированию дополнительных общеразвивающих программам (включая разноуровневые программы)»;
- Положения о дополнительной общеобразовательной программе, реализуемой в Хабаровском крае, утвержденным приказом КГАОУ ДО РМЦ от 26.09.2019 № 383П.
- Устава МАУ ДО ДЮЦ «Техноспектр».

Актуальность программы

В настоящее время технологии 2D и 3D-моделирования активно развиваются и используются в различных сферах деятельности человека и становятся неотъемлемой частью современной жизни.

Актуальность данной программы состоит в том, что это направление очень востребовано сейчас в обществе. Помимо этого, технологии 2D и 3D-моделирования вызывают большой интерес у обучающихся. Они позволяют им развить большой спектр умений, образное и пространственное мышление, дают возможность повысить свою компетентность в области компьютерного проектирования, а также развивают нестандартное мышление для решения задач. В будущем это позволит учащимся стать конкурентоспособными и успешными личностями.

Адресат программы: программа построена, исходя из возрастных и индивидуальных особенностей детей, может быть использована для обучающихся с 10 до 13 лет, не имеющих медицинских противопоказаний. Количество учащихся в группе от 10-13 человек.

Режим организации занятий:

Исходя из возрастных и индивидуальных особенностей детей был выбран следующий режим занятий, их периодичность и продолжительность:

Период	Всего часов за год	Количество занятий в неделю	Всего часов за неделю
1-й год	258	2	6
2-й год	258	2	6
Всего	516	-	-

Предусмотрено проведение части занятий в дистанционном режиме: 1 занятие в неделю. Порядок тем может меняться без нарушения логики подачи материала. Данные изменения отразятся в рабочей программе.

В соответствии с Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» после 30 минут теоретических, практических занятий организуется перерыв длительностью не менее 10 мин.

1.2 Цель и задачи программы

Цель программы: Формирование творческих способностей учащихся в области компьютерного 2D и 3D-моделирования.

Задачи программы:

Предметные:

- формировать базовые основы общетехнических и информационных знаний в области компьютерного 3D-моделирования;
- знакомство с методами представления графических изображений и форматами графических файлов;
- изучение возможностей растровых и векторных графических редакторов;

Метапредметные:

- привитие навыков сознательного и рационального использования ПК;
- развивать познавательные интересы, интеллектуальные и творческие способности средствами ИКТ;
- воспитание культуры проектной деятельности, в том числе умение планировать, работать в коллективе;

Личностные:

- воспитывать трудолюбие, терпение, аккуратность, ответственность, стремление помочь, уважение, доброту в отношении с окружающими;
- воспитывать чувство ответственности за результаты своего труда;
- формировать коммуникативные умения и навыки учащихся.

1.3 Учебный план 1 года обучения

№п/п	Раздел	Количество часов			Формы контроля
		всего	теоретических занятий	практических занятий	
1	Вводное занятие	6	3	3	Вводная диагностика
2	История графического дизайна	6	3	3	Текущий контроль
3	Основы графического дизайна	12	5	7	Текущий контроль
4	Векторная графика: CorelDraw	42	3	39	Текущий контроль
5	Создание собственного постера	12	-	12	Текущий контроль
6	Анимация в CorelDraw	12	1	11	Текущий контроль

7	Проектная деятельность	15	-	15	Промежуточная аттестация
8	Знакомство с Adobe Illustrator	111	13	98	Текущий контроль
9	Создание собственного проекта	24	-	24	Текущий контроль
10	Создание логотипов в векторной графике	12	-	12	Текущий контроль
11	Подведение итогов первого года обучения	6	3	3	Промежуточная аттестация по окончании 1 года обучения
Всего:		258	31	227	

1.4 Содержание программы. Первый год обучения

Раздел 1. Вводное занятие

Теория: На занятии пройдет знакомство детей с педагогом, проведение инструктажа по технике безопасности, знакомство с курсом. Знакомство с компьютерным обеспечением, курсом занятий.

Практика: Проведение тренингов.

Раздел 2. История графического дизайна

Теория: Знакомство с появлением первых изображений в компьютерной графике, историческими личностями, внесшими вклад в развитие компьютерной графики.

Практика: Подготовить мини доклад по выбранным темам о развитии компьютерной графики.

Раздел 3. Основы графического дизайна

Теория: Знакомство с основами художественного дизайна в компьютерной графике, сущность понятия композиции, цветообразования в дизайне, фирменный стиль и его основные элементы в компьютерном дизайне. Знакомство с такими видами графики как растровая и векторная, рассмотрение их различий и в чем их используют.

Практика: 1 задание: Найти примеры использования определенного вида композиции в дизайне постеров художественных фильмов или мультфильмов, обосновать цветовое решение выбранных примеров. Обсуждение всех выбранных работ. 2 задание: Создать собственный эскиз постера к мультфильму и фильму, обосновать выбранную композицию и

цветовое решение. Викторина, угадать какое изображение сделано с использованием векторной, а какое в растровой графике.

Раздел 4. Векторная графика: CorelDraw

Теория: Что такое примитивы. Как можно использовать примитивы в изображении и на их основе создать логотип. Что такое сложный примитив, как его можно создать при помощи основных инструментов в программе.

Практика: Знакомство с основным инструментарием программы, их функциями. Создание собственного изображения в программе. На примере созданных или вставленных изображений рассматривать на практике виды композиционного построения. Создать несколько примеров композиций в программе. На основе изученного материала создать собственное изображение логотипа, с применением «точек», «ломаных», «дуг», «замкнутых кривых», «кривых Безье». Создать сложный объект скомбинировав геометрические фигуры с «точками», «ломанными линиями», «кривыми Безье», используя в конечном варианте заливку цветом. Создать логотип компании с применением сложного объекта.

Раздел 5. Создание собственного постера.

Практика: На основе всего изученного материала создать собственный постер к мультфильму, праздничному фестивалю, конкурсу по выбору.

Раздел 6. Анимация в CorelDraw

Теория: Как при помощи инструментов создать анимированное изображение.

Практика: Создать собственное анимированное изображение, которое может использоваться в Web-дизайне, в современном графическом дизайне.

Раздел 7. Проектная деятельность

Практика: Придумать собственный бренд по любому направлению услуг, чем он будет отличаться от остальных брендов на рынке, создать к нему логотип и рекламу, защитить свой проект на итоговом занятии.

Раздел 8. Знакомство с Adobe Illustrator

Теория: Знакомство с основными инструментами программы, чем он отличается от программы векторной графики CorelDraw. Что такое контур объекта, как его можно изменить, создавая сложные объекты. Как можно выравнивать контур. Какие инструменты для этого понадобятся. Как можно правильно оформить изображение, какие использовать для этого эффекты. Что такое слои, как их можно использовать в работе, знакомство с прозрачностью объектов, режимами наложения слоев. Что такое векторный реализм, как его можно использовать в дизайне, рассмотрение примеров работ с векторным реализмом. Каким способом его можно добиться.

Практика: Знакомство с программой, его возможностями, инструментарием. Создание пробных изображений при помощи основных инструментов. На основе изученного материала создать сложные объекты изменяя их контур. Участие в конкурсах по графическому дизайну, создание собственных проектов по созданию фирменного стиля в информационном дизайне. Создать собственные проекты с использованием реализма, узнать насколько востребован данный вид векторного изображения, как его можно использовать в дизайне. Проектная творческая работа.

Раздел 9. Создание собственного проекта

Практика: На основе всего изученного материала создать собственный проект дизайна интерьера комнаты в программе Adobe Illustrator.

Раздел 10. Создание логотипов в векторной графике

Практика: Использовать одну из изученных программ по векторной графике и создать логотип вашей компании, чем она занимается, какой продукт или услугу может предоставить потребителю. Создать краткую презентацию компании.

Раздел 11. Подведение итогов учебного года

Просмотры работ, выполненных за второе полугодие. Тестирование полученных знаний. Творческий отчет.

Планируемые результаты 1 года обучения

Предметные:

- будут соблюдать технику безопасности и правила поведения в кабинете компьютерных технологий;
- будут иметь представление об основах общетехнических и информационных знаний в области 2D-моделирования средствами программного обеспечения CorelDraw и Adobe Illustrator;
- научатся запускать, настраивать, использовать параметры интерфейса, инструментов и объектов в программах CorelDraw и Adobe Illustrator;
- смогут анализировать формы и конструкции предметов и их графических изображений при выполнении моделей по образцу, технологической карте и задумке;
- научатся сохранять и экспортировать 2D-объекты и модели;

Метапредметные:

- разовьют коммуникативные умения в совместной творческо-продуктивной деятельности;
- смогут анализировать, планировать и оценивать проделанную работу и её результаты;

- будут замечать ошибки, недочёты, пробовать находить техническое решение возникающих в процессе работы задач, совершенствовать и презентовать готовую работу, проект;
- выработают навыки работы над индивидуальными и групповыми изделиями и проектами при их подготовке к выставкам.

Личностные:

- повысится общий культурный уровень, любознательность, интерес к занятиям и техническому творчеству;
- улучшится коммуникативная компетенция в общении и сотрудничестве со сверстниками (уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре, языку, готовности и способности вести диалог и достигать в нём взаимопонимания);
- разовьются технические и творческие способности, основы конструкторского мышления и пространственного воображения у учащихся;
- повысится мотивация к познавательной, творческой и конкурсной деятельности.

1.5 Учебный план 2 года обучения

№п/п	Раздел	Количество часов			Формы аттестации
		всего	теоретических занятий	практических занятий	
1	Вводное занятие	3	3	-	Вводная диагностика
2	Основы работы с Adobe Photoshop	78	22	56	Текущий контроль
3	Участие в конкурсах	12	-	12	Текущий контроль
4	Творческое задание	12	-	12	Промежуточная аттестация
5	Blender: основы 3D моделирования	60	2	58	Текущий контроль
6	Утверждение тем, 3D моделирование	27	-	27	Промежуточная аттестация

7	Реклама как сфера применения дизайна	24	4	20	Текущий контроль
8	Подведение итогов обучения	6	4	2	Итоговая аттестация
9	Итоговая выставка работ	36	1	35	Выставка
Всего:		258	36	222	

1.6 Содержание программы. Второй год обучения

Раздел 1. Вводное занятие

Теория: Проведение инструктажа по технике безопасности, знакомство с курсом.

Практика: Проведение тренингов.

Раздел 2. Основы работы с Adobe Photoshop

Теория: Растровая графика. Знакомство с инструментарием программы, основами цветокоррекции изображений, правилами ретуши фотографий. Сущность понятия «скетчинг», разбор его видов и используемых инструментов в программе Adobe Photoshop. : Знакомство с сущностью понятия «фактура» и «текстура». Как и при помощи каких инструментов их воссоздать на проекте в программе Adobe Photoshop. Как они влияют на восприятие объекта. Как в программе изображать бытовые предметы, как применять построение геометрических фигур на основу бытовых предметов.Что такое коллажирование, как и где его применяют. Знакомство с анатомией человека, изучение построения портрета.

Практика: Вырезание объектов с изображений, Создание коллажей, Исправление фотографий: настраивание цвета и света, удаление дефектов, выравнивание горизонта. Создание любого скетча в программе, знакомство с используемым инструментарием. Узнать, как влияет фактура и текстура на объем объектов и их цветовосприятие, как искажается сам свет. В программе Adobe Photoshop создать скетч нескольких бытовых предметов, создать на их основе коллаж. Найти референсы Food-скетчинга. Использовать их для создания своего скетча в Adobe Photoshop. Обосновать свой выбор референса. На основе референсов создать портрет любимого персонажа и его изображение в полный рост в Adobe Photoshop.

Раздел 3. Участие в конкурсах

Участие в конкурсах по графическому дизайну, конкурсные проекты, участие в таких конкурсах как SoftSkills.

Раздел 4. Творческое задание

Создание собственного проекта по ранее изученным материалам и на их основе придумать и создать собственный рекламный баннер в программе Adobe Photoshop. Обосновать выбранную идею и рассказать о своей рекламе. Чем она будет отличаться от остальных рекламных баннеров.

Раздел 5. Blender: Основы 3D моделирования

Теория: Знакомство с 3D графикой и ее особенностями, различия 2D и 3D графики, изучение интерфейса программы Blender. Как применяются модификаторы, материалы, шейдеры. Как создается анимация в программе Blender, какие инструменты используются для модификации физических свойств объекта. Как создается рендеринг анимации.

Практика: Знакомство с возможностями программы, создание примитивных объемных предметов. Работа с главными модификаторами программы, изменение формы геометрических объектов, на их основе создать более сложную форму объекта. Использовать различные шейдеры для объектов и узнать их различия и как они влияют на преломление и поглощение света. Создать сложный объект и плоскость, на которой он находится, смоделировать различные типы освещения к данному объекту и его поверхности. Создать короткую анимацию с использованием таких физических тел как пластилин, железо, резиновый мяч, ткань (вуаль).

Раздел 6. Утверждение тем, 3D моделирование

Самостоятельная проектная деятельность. Выбор тем для своих проектов, создание 3D объектов в Blender. Смоделировать натюрморт, комнату с объектами интерьера по выбору.

Раздел 7. Реклама как сфера применения дизайна

Теория: Как компьютерная графика применяется в рекламе, основные направления рекламы и дизайна. Основные принципы маркетинга, как применяется реклама в маркетинге, все основные виды.

Практика: Создать рекламный флаер на любой, изученной ранее, программе по выбранному направлению. Смоделировать краткую рекламу на любой продукт, сделать презентацию по рекламе данного продукта. Использовать определенный вид маркетинга. Создать рекламу своего бренда, чем занимается данная компания, как ее можно продвинуть в сфере рекламы, какую рекламу можно использовать. Создать на любой программе макет рекламы (флаер, постер, анимация, презентация, короткий ролик).

Раздел 8. Подведение итогов учебного года

Просмотры работ, выполненных за второе полугодие. Тестирование полученных знаний. Творческий отчет.

Раздел 9. Итоговая выставка работ

Подведение итогов пройденного обучения. Выставка работ учащихся за год обучения.

Планируемые результаты 2 года обучения

Предметные:

- будут иметь представление об основах общетехнических и информационных знаний в области 3D-моделирования средствами программного обеспечения Blender;
- научатся запускать, настраивать, использовать параметры интерфейса, инструментов и объектов в программах Adobe Photoshop и Blender;
- смогут анализировать формы и конструкции предметов и их графических изображений при выполнении моделей по образцу, технологической карте и задумке;
- научатся сохранять и экспортировать 3D-объекты и модели;
- научатся создавать анимацию в области 3D-моделирования средствами программного обеспечения Blender;
- узнают о дизайне в сфере рекламной индустрии, видах маркетинга.

Метапредметные:

- разовьют коммуникативные умения в совместной творческо-продуктивной деятельности;
- смогут анализировать, планировать и оценивать проделанную работу и её результаты;
- будут замечать ошибки, недочёты, пробовать находить техническое решение возникающих в процессе работы задач, совершенствовать и презентовать готовую работу, проект;
- выработают навыки работы над индивидуальными и групповыми изделиями и проектами при их подготовке к выставкам.

Личностные:

- повысится общий культурный уровень, любознательность, интерес к занятиям и техническому творчеству;
- улучшится коммуникативная компетенция в общении и сотрудничестве со сверстниками (уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре, языку, готовности и способности вести диалог и достигать в нём взаимопонимания);

- разовьются технические и творческие способности, основы конструкторского мышления и пространственного воображения у учащихся;
- повысится мотивация к познавательной, творческой и конкурсной деятельности.

2. Комплекс организационно-педагогических условий реализации общеразвивающей программы

2.1 Материально-техническое обеспечение

№ п/п	Наименование	Количество (шт.)
1.	Компьютерное оборудование	
1.1	ПК ученика в сборе	11
	ПК педагога в сборе	1
2.	Презентационное оборудование	
2.1	Доска магнитно-маркерная	1
2.2	Проектор	1
2.3	Звуковое оборудование	
3.	Программное обеспечение (кроме бесплатных)	
3.1	Программное обеспечение CorelDRAW	по кол-ву ПК
3.2	Программное обеспечение Adobe Illustrator	по кол-ву ПК
3.3	Программное обеспечение Adobe Photoshop	по кол-ву ПК
3.4	Программное обеспечение Blender	по кол-ву ПК
3.5	Антивирус	по кол-ву ПК
3.6	Офисное программное обеспечение	по кол-ву ПК

Информационная поддержка

сайт поддержки и дополнительных занятий по 3D-моделированию

<https://sergeidalny.wixsite.com/mysite>

сайт МАУ ДО ДЮОЦ «Техноспектр» <https://spektr.ippk.ru>

2.2 Формы контроля

Входная диагностика позволяет определить уровень знаний, умений и навыков, компетенций у обучающегося, чтобы выяснить, насколько ребенок готов к освоению данной программы.

Промежуточный контроль проводится как завершающий модули реализации программы, так и по завершению программы в первом полугодии в соответствии с графиком проведения промежуточного контроля.

Итоговый контроль проводится как завершающий реализацию программы за весь период обучения

Формы представления результатов: творческие, самостоятельные работы, тестирование, выставки, конкурсы, отчетные выставки, зачетные занятия, открытые занятия, защита творческих работ, проектов.

2.3 Оценочные материалы:

Оценка качества реализации программы «Графический дизайн» включает в себя входную диагностику, текущий, промежуточный и итоговый контроль учащихся по освоению данной программы:

- тестирование;
- выполнение практических заданий;
- протокол и итоги проводимых внутригрупповых соревнований;
- протокол и итоги участия в конкурсных мероприятиях разного уровня;
- защита работ, проектов;
- выставка работ.

2.4 Методическое обеспечение

Основные методы, направленные на достижение цели и выполнение задач:

- словесные;
- наглядные;
- репродуктивные:
- практические.
- методы стимулирования учебной деятельности;
- методы контроля и самоконтроля.

В программе используются следующие педагогические технологии:

- личноно – ориентированные
- исследовательской и проектной деятельности
- диалоговые
- игровой деятельности
- информационно-коммуникационные
- здоровье сберегающие.

Методы стимулирования поведения и деятельности:

- создание ситуации успеха;
- поощрение;
- похвала.

2.5 Календарный тематический график 1 года обучения

№ п/п	Тема занятия	Количество часов		Дата проведения	Форма занятия	Форма контроля
		теория	практика			
«Вводное занятие» (6 час)						
	Вводное занятие	3	-		Беседа	
	Знакомство с оборудованием	-	3		Практическое	
«История графического дизайна» (6 час)						
	Появление графического дизайна	3	-		Комбинированное	
	«Историческая справка»	-	3		Конференция	
«Основы графического дизайна» (12 час)						
	Знакомство с основами дизайна	1	2		Комбинированное	
	Композиция и цветообразование в компьютерной графике	1	2		Комбинированное	
	Фирменный стиль и его основные элементы	1	2		Комбинированное	
	«Какими бывают графические редакторы?»	2	1		Комбинированное	
«Векторная графика: CorelDraw» (42 час)						
	Вводное занятие	-	3		Практическое	
	Интерфейс и инструментарий	-	3		Практическое	
	Дополнительные элементы построения	-	3		Практическое	
	Перемещение, вращение	-	3		Практическое	
	Группирование объектов	-	3		Практическое	
	Экспорт файлов	-	3		Практическое	
	Моделирование несложных структур	-	3		Практическое	
	«Примитивы, что это?»	1	2		Комбинированное	

	Работа с геометрическими фигурами	-	3		Практическое	
	Работа с точками и линиями	1	2		Комбинированное	
	Логотип, макет	-	3		Практическое	
	«Что такое сложный примитив?»	1	2		Комбинированное	
	Работа с группами объектов	-	3		Практическое	
	«Мой логотип»	-	3		Практическое	
«Создание собственного постера» (12 час)						
	Виды постеров	-	3		Практическое	
	Работа с текстом, заливка цветом	-	3		Практическое	
	Макет постера	-	3		Практическое	
	Итоговый продукт	-	3		Практическое	
«Анимация в CorelDraw» (12 час)						
	«Анимация, как ее создать?»	1	2		Комбинированное	
	Раскадровка анимации	-	3		Практическое	
	Раскадровка анимации, продолжение	-	3		Практическое	
	«Склеивание кадров»	-	3		Практическое	
«Проектная деятельность» (15 час)						
	«Проект, что это?»	-	3		Практическое	
	Идея проекта	-	3		Практическое	
	Макет проекта	-	3		Практическое	
	Реализация задуманного	-	3		Практическое	
	Итоговый продукт	-	3		Практическое	
«Знакомство с Adobe Illustrator» (111 час)						

Интерфейс и инструментарий программы	1	2		Комбинированное	
Дополнительные элементы построения		3		Практическое	
Выделение контуров, отрезков и опорных точек	1	2		Комбинированное	
Добавление и удаление опорных точек	1	2		Комбинированное	
Создание простого и сглаженного контура	0,5	2,5		Комбинированное	
Разделение контура	0,5	2,5		Комбинированное	
О слоях в программном обеспечении	0,5	2,5		Комбинированное	
Обзор палитры «Слой»	0,5	2,5		Комбинированное	
Указание параметров слоя и подслоя	0,5	2,5		Комбинированное	
Создание слоя	0,5	2,5		Комбинированное	
Перемещение объекта между слоями	0,5	2,5		Комбинированное	
Объединение слоев и групп	0,5	2,5		Комбинированное	
Создание сложного, многослойного изображения, макет	-	3		Практическое	
Создание первого слоя	-	3		Практическое	
Работа с другими слоями	-	3		Практическое	
Работа с объектами в разных слоях и их группировкой	-	3		Практическое	
Завершение работы со слоями изображения	-	3		Практическое	
Обзор палитры «оформление»	0,5	2,5		Комбинированное	
Управление атрибутами оформления	0,5	2,5		Комбинированное	
Настройка применения атрибутов оформления к новым объектам	0,5	2,5		Комбинированное	
Применение эффекта	0,5	2,5		Комбинированное	

	Стили графики	0,5	2,5		Комбинированное	
	Создание тени	0,5	2,5		Комбинированное	
	Обзор дополнительных эффектов	-	3		Практическое	
	Информационный дизайн	-	3		Практическое	
	Создание фирменного стиля	-	3		Практическое	
	Создание макета проекта	-	3		Практическое	
	Работа над проектом	-	3		Практическое	
	Участие в конкурсах	-	3		Практическое	
	«Что такое векторный реализм?»	1	2		Комбинированное	
	Основы векторного реализма	1	2		Комбинированное	
	Применение векторного реализма в дизайне	1	2		Комбинированное	
	Инструмент «сетка перспективы»	-	3		Практическое	
	Инструмент «выдавливание и скос»	-	3		Практическое	
	Сглаживание линий	-	3		Практическое	
	Цветовое оформление, градиенты	-	3		Практическое	
	Добавление бликов и теней	-	3		Практическое	
«Создание собственного проекта» (24 час)						
	Выбор темы проекта	-	3		Практическое	
	Поиск информации к проекту	-	3		Практическое	
	Макет комнаты	-	3		Практическое	
	Работа с перспективой	-	3		Практическое	
	Работа со слоями	-	3		Практическое	
	Работа над объектами	-	3		Практическое	

	Оформление объектов	-	3		Практическое	
	Оформление проекта	-	3		Практическое	
«Создание логотипов в векторной графике» (12 час)						
	Выбор программного обеспечения	-	3		Практическое	
	Создание макета	-	3		Практическое	
	Работа с цветом	-	3		Практическое	
	Оформление работы	-	3		Практическое	
«Подведение итогов первого года обучения» (6 час)						
	Творческий отчет	-	3		Выставка	Промежуточный
	Заключительное мероприятие	3	-		Конкурсы	
Всего: 258		31	227			

2.6 Календарный тематический график 2 года обучения

№ п/п	Тема занятия	Количество часов		Дата проведения	Форма занятия	Форма контроля
		теория	практика			
«Вводное занятие» (3 час)						
	Вводное занятие	1	2		Беседа	
«Основы работы с Adobe Photoshop» (78 час)						
	Вводное занятие	2	1		Комбинированное	
	Интерфейс и инструментарий	-	3		Практическое	
	Дополнительные элементы построения	-	3		Практическое	
	Что такое скетчинг	1	2		Комбинированное	
	Виды и инструменты	1	2		Комбинированное	
	Основы скетчинга	3	-		Беседа	
	Использование скетчинга	-	3		Практическое	

Основы построения предмета, инструменты	1	2		Комбинированное	
Вспомогательные линии	1	2		Комбинированное	
Базовая фигура	1	2		Комбинированное	
Фактура и текстура	1	2		Комбинированное	
Текстура объекта	1	2		Комбинированное	
Фактура объекта	1	2		Комбинированное	
Коллажирование, инструменты	1	2		Комбинированное	
Построение предмета	1	2		Комбинированное	
Обозначение объема предмета	1	2		Комбинированное	
Работа в цвете	-	3		Практическое	
«Референс, Food-скетчинг что это?»	1	2		Комбинированное	
Подбор референса к скетчу	1	2		Комбинированное	
Food-скетчинг	1	2		Комбинированное	
Завершение работы над скетчем	-	3		Практическое	
Портрет, построение	1	2		Комбинированное	
Построение мужского тела	1	2		Комбинированное	
Построение женского тела	1	2		Комбинированное	
Портрет персонажа	-	3		Практическое	
Тело персонажа	-	3		Практическое	
«Участие в конкурсах» (12 час)					
Выбор конкурса	-	3		Практическое	
Выбор проекта	-	3		Практическое	
Работа над проектом	-	3		Практическое	

	Работа над проектом, продолжение	-	3		Практическое	
«Творческое задание» (12 час)						
	Выбор темы проекта, поиск информации		3		Практическое	
	Макет к проекту		3		Практическое	
	Рекламный баннер		3		Практическое	
	Защита проекта		3		Конференция	
«Blender: Основы 3D моделирования» (60 час)						
	Основы 3D моделирования	0,5	2,5		Комбинированное	
	Модификаторы, материалы, шейдеры	0,5	2,5		Комбинированное	
	Работа с основными Меш-объектами (mesh)	-	3		Практическое	
	Размещение Объектов в 3D Окне	-	3		Практическое	
	Типы Меш-Объектов	-	3		Практическое	
	Использование Главных Модификаторов для Манипуляции Меш-Объектами	-	3		Практическое	
	Использование Виджетов Трансформации	-	3		Практическое	
	Выбор 3D изображения	-	3		Практическое	
	Нижний и средний слой	-	3		Практическое	
	Верхний слой	-	3		Практическое	
	Настройка освещения	-	3		Практическое	
	Рендеринг	-	3		Практическое	
	Анимация в Blender, инструментарий	1	2		Комбинированное	
	Физические свойства тел, особенности их моделирования	-	3		Практическое	

	Раскадровка анимации	-	3		Практическое	
	Работа с 1 кадром	-	3		Практическое	
	Работа со 2 кадром	-	3		Практическое	
	Работа с последующими кадрами	-	3		Практическое	
	«Склеивание» кадров	-	3		Практическое	
	Рендеринг анимации	-	3		Практическое	
«Утверждение тем, 3D моделирование» (27 час)						
	Выбор темы проекта	-	3		Практическое	
	Работа над идеей проекта	-	3		Практическое	
	Поиск информации	-	3		Практическое	
	Создание макета	-	3		Практическое	
	Работа со слоями	-	3		Практическое	
	Работа со слоями, продолжение	-	3		Практическое	
	Редактирование объектов, оформление	-	3		Практическое	
	Работа над освещением, рендеринг	-	3		Практическое	
	Защита проекта	-	3		Конференция	
«Реклама как сфера применения дизайна» (24 час)						
	Направления дизайна в рекламе	2	1		Комбинированное	
	Рекламный флаер	1	2		Комбинированное	
	Виды маркетинга	1	2		Комбинированное	
	Реклама бренда	-	3		Практическое	
	Сведения о бренде	-	3		Практическое	
	Макет рекламы	-	3		Практическое	

	Проектный процесс	-	3		Практическое	
	Защита проекта	-	3		Конференция	
«Подведение итогов учебного года» (6 час)						
	Конец обучения	2	1		Беседа	
	Квест-игра	2	1		Игра	
«Итоговая выставка работ» (36 час)						
	Выставочная деятельность	1	2		Комбинированное	
	Выбор темы работы	-	3		Практическое	
	Выбор программного обеспечения	-	3		Практическое	
	Макет работы	-	3		Практическое	
	Работа со слоями	-	3		Практическое	
	Работа со слоями, продолжение	-	3		Практическое	
	Работа над объектами	-	3		Практическое	
	Работа над объектами, продолжение	-	3		Практическое	
	Рендеринг	-	3		Практическое	
	Оформление работ	-	3		Практическое	Итоговый контроль
	Оформление работ	-	3		Практическое	Итоговый контроль
	Заключительное мероприятие	-	3		Практическое	
Всего: 258		36	222			

Список рекомендуемой литературы

Для педагога:

1. Васильев, Г.А. Основы рекламы: учебное пособие / Г.А. Васильев, В.А. Поляков. – Москва: Юнити, 2015. – 718 с. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=114432> – Библиогр. в кн. – ISBN 5-238-01059-1. – Текст: электронный.

2. Веселова, Ю.В. Графический дизайн рекламы. Плакат: учебное пособие / Ю.В. Веселова, О.Г. Семёнов. – Новосибирск: Новосибирский государственный технический университет, 2012. – 104 с. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=228990> – ISBN 978-5-7782-2192-5. – Текст: электронный.

3. Курушин, В.Д. Графический дизайн и реклама / В.Д. Курушин. – Москва: ДМК Пресс, 2008. – 272 с. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=131834>. – ISBN 5-94074-087-1. – Текст: электронный.

4. Овчинникова, Р.Ю. Дизайн в рекламе: основы графического проектирования / Р.Ю. Овчинникова; ред. Л.М. Дмитриева. – Москва: Юнити-Дана, 2015. – 239 с.: ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=115010>. – ISBN 978-5-238-01525-5. – Текст: электронный.

5. Правовое регулирование рекламной деятельности: учебное пособие / Н.Д. Эриашвили, А.А. Романов, Г.А. Васильев и др. – Москва: Юнити, 2015. – 240 с. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=116651> – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-238-01546-0. – Текст: электронный.

6. Социальная реклама: учебное пособие / Л.М. Дмитриева, Ю.С. Вернадская, Т.А. Костылева и др.; ред. Л.М. Дмитриева. – Москва: Юнити, 2015. – 271 с. : схем., табл., ил. – (Азбука рекламы). – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=118141> – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-238-01544-6. – Текст: электронный.

Для учащихся:

1. Курушин, В.Д. Дизайн и реклама: от теории к практике / В.Д. Курушин. – Москва: ДМК Пресс, 2017. – 308 с.: ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=566930> – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-97060-553-0. – Текст: электронный.

2. Ткаченко, Н.В. Креативная реклама: технологии проектирования / Н.В. Ткаченко, О.Н. Ткаченко; под ред. Л.М. Дмитриевой. – Москва: Юнити, 2015. – 336 с. – (Азбука рекламы). – Режим доступа: по подписке. –

URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=114422> – ISBN 978-5-238-01568-2. – Текст: электронный.

3. Учёнова, В.В. История рекламы: учебник / В.В. Учёнова, Н.В. Старых. – 3-е изд., перераб. и доп. – Москва: Юнити, 2015. – 495 с.: ил. – Режим доступа:

по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=115298> – ISBN 978-5-238-01462-3. – Текст: электронный.

Приложение 1

ПРОТОКОЛ № _____

результатов итоговой аттестации учащихся МАУ ДО ДЮЦ «Техноспектр» по
программе _____ за 2022-2023 учебный год

ФИО педагога _____

Год обучения _____ Группа _____ Дата проведения _____

Форма проведения _____

Каждая позиция оценивается по 5-балльной системе

Соотношение баллы/уровни: **высокий** - 14-20, **средний** - 8-13, **низкий** - 1-7

№	ФИО учащегося	Критерии оценки результатов аттестации				Результаты диагностики	
		Соответствие уровня теоретических знаний программным требованиям	Соответствие уровня практических знаний программным требованиям			Баллы	Уровень
		Знания понятий. терминов	Работа с инструментами ТБ	Способность изготовления моделей	Степень самостоятельности изготовления моделей		
1							
2							
3							

Из них: высокий уровень имеют _____ чел.,

средний уровень имеют _____ чел.,

низкий уровень имеют _____ чел.,

Не аттестовано _____ обучающихся

Теория «5» - _____ «4» - _____ «3» - _____ «2» - _____ «1» - _____

Практика «5» - _____ «4» - _____ «3» - _____ «2» - _____ «1» - _____

Руководитель объединения: _____ / _____

Критерии оценивания образовательных результатов

Уровень теоретических знаний:

- *Низкий уровень.* Обучающийся знает фрагментарно изученный материал. Изложение материала сбивчивое, требующее корректировки наводящими

вопросами.

- *Средний уровень.* Обучающийся знает изученный материал, но для полного раскрытия темы требуется дополнительные вопросы.
- *Высокий уровень.* Обучающийся знает изученный материал. Может дать логически выдержанный ответ, демонстрирующий полное владение материалом.

Уровень практических навыков и умений:

Работа с инструментами, техника безопасности.

- *Низкий уровень.* Требуется контроль педагога за выполнением правил по технике безопасности.
- *Средний уровень.* Требуется периодическое напоминание о том, как работать с инструментами.
- *Высокий уровень.* Четко и безопасно работает инструментами.

Способность изготовления моделей:

- *Низкий уровень.* Не может изготовить модель по схеме без помощи педагога.
- *Средний уровень.* Может изготовить модель по схемам при подсказке педагога.
- *Высокий уровень.* Способен самостоятельно изготовить модель по заданным схемам.

Степень самостоятельности изготовления моделей:

- *Низкий уровень.* Требуется постоянные пояснения педагога при проектировании.
- *Средний уровень.* Нуждается в пояснении последовательности работы, не способен после объяснения к самостоятельным действиям.
- *Высокий уровень.* Самостоятельно выполняет операции при сборке

Карта индивидуального развития ребенка.

Фамилия, _____ имя _____

Возраст _____

Название творческого объединения _____

Педагог _____

Дата начала наблюдения _____

Качества	Оценка качества (в баллах) по времени			
	Исходное состояние	Через месяц	Через полгода	Через год
Мотивация к занятиям				
Познавательная нацеленность				

Творческая активность				
Коммуникативные умения				
Коммуникабельность				
Достижения				

Критерии оценивания

«2»	«3»	«4»	«5»
Мотивация к занятиям			
Неосознанный интерес, навязанный извне или на уровне любознательности. Мотив случайный, кратковременный. Не добивается конечного результата	Мотивация неустойчивая, связанная с результативной стороной процесса. Интерес проявляется самостоятельно, осознанно	Интерес на уровне увлечения. Устойчивая мотивация. Проявляет интерес к проектной деятельности	Четко выраженные потребности. Стремление глубоко изучить предмет «Технология» как будущую профессию. Увлечение проектной деятельностью.
Познавательная активность			
Интересуется только технологическим процессом. Полностью отсутствует интерес к теории. Выполняет знакомые задания.	Увлекается специальной литературой по направлению детского объединения. Есть интерес к выполнению сложных заданий	Есть потребность в приобретении новых знаний. По настроению изучает дополнительную литературу. Есть потребность в выполнении сложных заданий.	Целенаправленная потребность в приобретении новых знаний. Регулярно изучает дополнительную специальную литературу. Занимается исследовательской деятельностью
Творческая активность			
Интереса к творчеству, инициативу не проявляет. Не испытывает радости от открытия. Отказывается от поручений, заданий. Нет навыков самостоятельного решения проблем.	Инициативу проявляет редко. Испытывает потребность в получении новых знаний, в открытии для себя новых способов деятельности, но по настроению. Проблемы решать способен, но при помощи педагога.	Есть положительный эмоциональный отклик на успехи свои и коллектива. Проявляет инициативу, но не всегда. Может придумать интересные идеи, но часто не может оценить их и выполнить.	Вносит предложения по развитию деятельности объединения. Легко, быстро увлекается творческим делом. Обладает оригинальностью мышления, богатым воображением, развитой интуицией, гибкостью мышления, способностью к рождению новых идей.
Коммуникативные умения			

Не умеет высказать свою мысль, не корректен в общении.	Не проявляет желания высказать свои мысли, нуждается в побуждении со стороны взрослых и сверстников	Умеет формулировать собственные мысли, но не поддерживает разговора, не прислушивается к другим.	Умеет формулировать собственные мысли, поддержать собеседника, убеждать оппонента.
Коммуникабельность			
Не требователен к себе, проявляет себя в негативных поступках.	Не всегда требователен к себе, соблюдает нормы и правила поведения при наличии контроля, не участвует в конфликтах.	Соблюдает правила культуры поведения, старается улаживать конфликты.	Требователен к себе и товарищам, стремится проявить себя в хороших делах и поступках, умеет создать вокруг себя комфортную обстановку, дети тянутся к этому ребёнку
Достижения			
Пассивное участие в делах кружка.	Активное участие в делах кружка.	Значительные результаты на уровне Центра	Значительные результаты на уровне города, района, края, России и др.

Диагностическая карта

№	ФИО ребенка	Знает название инструментов и умеет ими пользоваться	Работа с шаблоном	Работа по образцу	Работа по инструкции педагога	Работа по творческому замыслу	Соблюдение правил тб	Качество графических работ	Культура труда (организация рабочего места)	Работает в команде	Работает над проектом	Общее количество баллов
2												

Карта личностного роста учащегося

Год	Уровень участия	Наименование мероприятия	Результат

**Оценочный лист (карта контроля) выполнения практических работ
(по модулю)**

№	ФИ учащегося	Модуль 1. Введение программу	Модуль 2. Программа «Tinkercad»	Модуль 3. Проектная деятельность	Модуль 4. «Sculptris и SculptGL»	Модуль 5. «Творческое путешествие»	Модуль 6. «3D-ручка»	Модуль 7. «Творческая лаборатория»	Модуль 6. «Технолето»
1									
2...									

Входной, промежуточный и итоговый контроль

ВХОДНОЙ КОНТРОЛЬ ОБУЧАЮЩИХСЯ 1 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

ТЕОРИЯ

1. Входной <https://forms.gle/63yyz1bPsuuUwcFY9>
2. Промежуточный <https://forms.gle/ipX9MRpQd2kdJN62A>
3. Итоговый <https://forms.gle/AfBZgPQdStkkNhK4A>

ПРАКТИКА

Выполнение тематической работы к конкурсу с использованием возможностей графического редактора

**АЛГОРИТМ (ПЛАН) ВЫПОЛНЕНИЯ ЗАДАНИЯ
ПО 3D МОДЕЛИРОВАНИЮ**

1. Создать папку для материалов конкурса, проекта с соответствующим названием;
2. Изучить материал используя интернет источники (информацию о предстоящих конкурсах и тд.);

3. Подобрать изображения и файлы и сохранить их в созданную папку;
4. На основе выбранного материала выполнить карандашом эскиз предстоящей работы в тетради;
5. С помощью инструментов изученной вами программы выполнить работу;
6. Сохранить полученное изображение в соответствии с требованиями конкурса;
7. Выполнить отправку работы на сайт;
8. Подготовить защиту своей работы, проекта;
9. Презентовать и защитить готовую работу, проект.

Вопросник к собеседованию «Мои интересы» (На первом занятии)

1. Как тебя зовут?
2. Сколько тебе лет?
3. Чтобы ты хотел рассказать о себе?
4. Как ты любишь проводить своё свободное время?
5. Почему ты хочешь заниматься 2D и 3D моделированием?
6. Что ты знаешь об этой деятельности?
7. Занимался ли ты ранее в кружках графического дизайна и где проходили эти занятия?
8. Занимается ли кто-нибудь из твоих родных, друзей или знакомых игрой в шахматы?
9. Как ты думаешь, чем в дальнейшем тебе может помочь это увлечение?
10. Как ты думаешь, сможет ли твоё увлечение, когда-нибудь, перерасти в будущую профессию?
11. Чем тебе интересно заниматься помимо графического дизайна?

Приложение 3

Словарь специальных терминов

Автонастройка – в графических редакторах фильтр. Автонастройка выравнивает тени, промежуточные и светлые тона изображения, автоматически перераспределяя важные значения пикселей внутри тонового диапазона. Эта настройка выполняется в каждом цветовом канале изображения, приводя к изменениям цвета и тона изображения.

Баланс цветов – в графических редакторах фильтр. Баланс цветов позволяет

настраивать баланс цветов изображения путем смещения цветов между дополнительными парами первичных значений цветов RGB и вторичных значений цветов CMY. Этот метод удобно использовать для корректировки цветовых оттенков. Например, если необходимо уменьшить насыщенность красного тона на фотографии, можно сместить значения цвета от красного к голубому. Для изменения цветов изображения можно также изменить значения оттенков.

Векторизация – процесс перевода растровой графики в векторную.

Векторная графика – формат графического представления объекта в виде отрезков прямых (векторов). В полиграфии векторная графика обычно используется для подготовки макетов.

Изменение размера – изменение физического размера изображения.

Кадрирование – подгонка размеров изображения под формат печати.

Кегль – величина, обозначающая размер шрифта. Размер - это расстояние от верхней границы знака до нижней. Каждый кегль имеет своё особое название.

Компьютерная графика – использование вычислительной техники для создания графических изображений, их отображения различными средствами и манипулирования ими.

Контраст – (от французского *contraste* противоположность), в оптике, отношение разности яркостей объекта и фона к их сумме или такое же отношение для освещенностей изображения.

Монитор – аппарат, предназначенный для вывода графической или текстовой информации на дисплей.

Насыщенность – или интенсивность цветового оттенка называют чистоту цвета, то есть его отличие от равного по яркости серого цвета.

Научная графика — первые компьютеры использовались лишь для решения научных и производственных задач. Чтобы лучше понять полученные результаты, производили их графическую обработку, строили графики, диаграммы, чертежи рассчитанных конструкций. Первые графики на машине получали в режиме символьной печати. Затем появились специальные устройства — графопостроители (плоттеры) для вычерчивания чертежей и графиков чернильным пером на бумаге. Современная научная компьютерная графика дает возможность проводить вычислительные эксперименты с наглядным представлением их результатов.

Оптическое разрешение – измеряется в точках на дюйм (Dots Per Inch - dpi). Чем выше это значение, тем лучше качество изображения.

Оттенок – (ТОНАЛЬНОСТЬ, НЮАНС) — цвет, получаемый из чистого цвета добавлением белого или черного, а также небольшого количества др. цвета. О. является дополнительной характеристикой цветового тона.

Пиксель – (PI(X)cture Element) минимальный графический элемент, генерируемый видеоадаптером, обычно размером с точку.

Пиксель-арт – метод рисования, когда художник рисует изображение пиксель за пикселем.

Плоттер – (Графопостроитель) (от англ. plotter < to plot — чертить, вычерчивать) — устройство, обеспечивающее преобразование данных и их вывод в графической форме на материальный носитель (бумагу, пленку, фотопленку).

Принтер – (от англ. print — печать; син. печатающее устройство) периферийное устройство компьютера, предназначенное для перевода текста или графики на физический носитель.

Растр – совокупность точек, выстроенных в чётко заданном порядке. Обычно используется прямоугольный растр.

Растреризация – процесс перевода векторной графики в растровую.

Растровая графика – формат графического представления объекта в виде множества точек.

Рипование – преобразование графического изображения любого формата в растровое при помощи растрового процессора.

Трёхмерная графика – технология мультимедиа; графика, создаваемая с помощью изображений, имеющих длину, ширину и глубину.

Тон – это одна из трёх основных характеристик цвета наряду с насыщенностью и светлотой. Грубо говоря - цвет (его градация от светлого к тёмному и наоборот).

Фильтрация – применение некоторого алгоритма обработки изображения.

Фотомонтаж – объединение двух или более изображений в одно.

Цвет – это зрительные ощущения человека.

Цветовая модель – аналитические выражения для вычисления цветовой составляющей в различных цветовых пространствах (базисах) и для перехода от одного базиса к другому. Примеры цветовых моделей: RGB, CMYK, HLS, HSV, CMY).

Цветовая схема RGB – система цветообразования, в которой конечный цвет получается за счет смешения, с различной интенсивностью, трех основных цветов: красного (Red), зеленого (Green) и синего (Blue). Самое известное устройство, которое использует систему RGB, это цветной монитор.

Цветовое пространство – совокупность значений цвета, используемых в конкретной графической системе.

Элемент – все, из чего строится объект: грань, вершина или каркасная модель. Элемент может быть преобразован в объект и наоборот.

Ярлык – значок с маленькой стрелкой в нижнем левом углу, создается перетаскиванием значков объекта в другую папку (например, на Рабочий стол). Является ссылкой на объект.