

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ БУРЯТИЯ  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«ХОРИНСКОЕ УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ»  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ДЕТСКО-ЮНОШЕСКИЙ ЦЕНТР»

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «07» 08 2023 г.,  
протокол № 1



Утверждаю:  
Директор МБУ ДО «ДЮЦ»  
В.Г.Бакшеева  
«07» 08 2023 г.

Дополнительная общеобразовательная  
(общеразвивающая) программа  
технической направленности  
«Основы дизайн-проектирования»

Возраст учащихся: 10 - 17 лет  
Срок реализации: 3 года (576 часов)

Автор - составитель:  
Попов Евгений Анатольевич  
педагог дополнительного  
образования Центра цифрового  
образования «IT-куб»

с.Хоринск, 2023

# 1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

## 1.1. Пояснительная записка

### Основные характеристики программы:

Дополнительная общеразвивающая программа «**Основы графического дизайна**» (далее Программа) реализуется в соответствии с **нормативно-правовыми основами и документами:**

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (статья 75, пункт 2) «Об образовании в РФ» <https://www.zakonrf.info/zakon-ob-obrazovanii-v-rf/75/>
- Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. N 678-р Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г. и плана мероприятий по ее реализации <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/403709682/>
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 года № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;  
<https://rg.ru/documents/2015/06/08/vospitanie-dok.html>
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 N 41 "Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14".  
<https://docs.cntd.ru/document/420207400>
- Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»). [https://summercamps.ru/wp-content/uploads/documents/document\\_metodicheskie-rekomendacii-po-proektirovaniyu-obscherazvivayuschih-program.pdf](https://summercamps.ru/wp-content/uploads/documents/document_metodicheskie-rekomendacii-po-proektirovaniyu-obscherazvivayuschih-program.pdf)
- Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"// Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №2. <https://уќцсн.рф/upload/documents/informatsiya/organizatsiya-otdykha-i-ozdorovleniya-detey/3.%20%D0%A1%D0%9F%202.4.3648-20.pdf>

**Актуальность программы** заключается в том, что проектный- дизайн стал одним из важнейших аспектов нынешней жизни, его используют играх, проектах, образовании, кинематографе. И с таким большим спросом требуется все больше и больше талантливых художников, и программистов. Сейчас графика применяется ко всему визуальному, начиная от дорожных знаков и иконок приложений на телефоне до технических схем, от межведомственных меморандумов до справочных пособий. Графический дизайн применяется в индустрии развлечений для декораций, визуальных рассказов. Другие примеры дизайна для развлекательных целей включают романы, виниловые обложки альбомов, комиксы, обложки DVD-дисков,

начальные титры и заключительные титры в кинопроизводстве, а также программы и реквизиты на сцене.

Компьютеры, планшеты и ноутбуки имеются в каждом доме и доступ к графическим программам доступен всем, но не каждый ребёнок сможет самостоятельно разобраться в сложной системе работы с редактором. Овладев навыком графического дизайна, ребёнок откроет для себя множество возможностей для дальнейшего развития своих способностей, от создания иллюстрации к книге, до создания моделей в компьютерной игре.

**Обучение включает в себя следующие основные предметы (разделы):**  
Теория дизайна, композиция, теория цвета,

**Вид программы:**

Модифицированная программа построена на основе образовательной организации, возраста и уровня подготовки детей, режима и временных параметров осуществления деятельности, нестандартности индивидуальных результатов.

**Направленность программы:** Техническая направленность ориентирована на развитие у учащихся технических и научных способностей, целенаправленную организацию научно-исследовательской деятельности, имеющую большое значение для научно-технического и социально-экономического потенциала общества и государства. (моделизм, компьютерные (информационные) технологии, радиоэлектроника).

[https://spravochnick.ru/pedagogika/tehniceskaya\\_napravlennost\\_v\\_obrazovanii/](https://spravochnick.ru/pedagogika/tehniceskaya_napravlennost_v_obrazovanii/)

**Адресат программы:** Дополнительная общеразвивающая программа «Основы дизайн-проектирования» разработана для обучающихся 11-16 лет, не имеющих специальной подготовки. Занятия проводятся в группах из 15 человек.

**Средние школьники: 11–14 лет.** Подростковый возраст обычно характеризуют как переломный, переходный, критический, но чаще как возраст полового созревания. Л. С. Выготский различал три точки созревания: органического, полового и социального. Л. С. Выготский перечислял несколько основных групп наиболее ярких интересов подростков, которые он назвал доминантами. Это «эгоцентрическая доминанта» (интерес подростка к собственной личности); «доминанта дали» (установка подростка на обширные, большие масштабы, которые для него гораздо более субъективно приемлемы, чем ближние, текущие, сегодняшние); «доминанта усилия» (тяга подростка к сопротивлению, преодолению, к волевым напряжениям, которые иногда проявляются в упорстве, хулиганстве, борьбе против воспитательского авторитета, протеста и других негативных проявлениях); «доминанта романтики» (стремление подростка к неизвестному, рискованному, к приключениям, к героизму).

<https://nsportal.ru/shkola/inostrannye-yazyki/library/2015/12/14/psihologo-pedagogicheskaya-harakteristika-detey>

**Старшие школьники:15-18 лет.** Ведущее место в учебной деятельности у старших школьников занимают мотивы, связанные с самоопределением и подготовкой к взрослой жизни. Главным становится поиск смысла жизни. Ведь выбор профессии во многом определяет эти поиски. Школьники овладевают философией, они стремятся познать окружающий мир, выявить основные его закономерности. Знания являются основой для формирования отношения школьников к разным явлениям мира, к людям, к законам, природе.

<https://ped-kopilka.ru/pedagogika/starshii-shkolnyi-vozrast-harakteristika-kratko.html>

**Срок и объем освоения программы:**

Срок реализации Программы - 3 года, 648 педагогических часов.

11-16 лет из них:

- «Стартовый уровень» - 1 год, 216 педагогических часа;
- «Базовый уровень» - 2 год, 216 педагогических часа;
- «Продвинутый уровень» - 3 год, 216 педагогических часов;

**Форма обучения:** очная

**Особенности организации образовательной деятельности:** группы разновозрастные

**Режим занятий:** Занятия проводятся 3 раза в неделю по 2 часа. При проведении 2-х часовых занятий обязательны перемены продолжительностью не менее 5 минут.

<b>Предмет</b>	<b>Стартовый уровень</b>	<b>Планируемый 2 год Базовый уровень</b>	<b>Планируемый 3 год Продвинутый уровень</b>
<b>Основы графического дизайна</b>	6 часов в неделю; 216 часов в год.	6 часов в неделю; 216 часов в год.	6 часов в неделю; 216 часов в год.

**1.2. Цель, задачи, ожидаемые результаты**

**Цель:** развитие воображения через овладение навыками создания графических изображений, умение создавать собственные дизайны.

**Задачи:**

**Предметные:**

- познакомить детей с основными навыками в графическом редакторе;

- обучить различным приемам работы в программе;
- сформировать представление об использовании графике в жизни;
- обогащать словарь ребенка специальными терминами;
- формировать умения следовать по определённому заданию;
- создавать изображения используя различные техники.

### Метапредметные:

- развивать внимание, память, логическое и пространственное воображение;
- развивать художественный вкус, творческие способности и фантазии детей;
- развивать активный и пассивный словарь учащихся;
- развивать координацию движений рук под контролем глаз.

### Личностные:

- формировать культуру труда и совершенствовать трудовые навыки;
- учить аккуратности, умению бережно использовать технику, содержать в порядке рабочее место;
- формировать чувство радости от результатов индивидуальной и коллективной деятельности;
- воспитывать умение контактировать со сверстниками в процессе творческой деятельности.

### Ожидаемые результаты:

	<b>Стартовый уровень</b>	<b>Планируемый Базовый уровень</b>	<b>Планируемый Продвинутый уровень</b>
Знать	Знать правила безопасной работы и требования, предъявляемые к организации рабочего места; знать назначение и возможности различных программ и их инструментария знать способы работы со специальными инструментами; <b>использовать</b>	<b>Применять</b> правила безопасной работы и требования, предъявляемые к организации рабочего места; <b>Отличать</b> сущность и особенности растрового и векторного способов представления графической информации; Использовать <b>возможности</b> и области применения, достоинства и недостатки растровой и	<b>Применять</b> правила безопасной работы и требования, предъявляемые к организации рабочего места; <b>применять</b> сущность и особенности растрового и векторного способов представления графической информации; <b>использовать</b> возможности и области применения, достоинства и недостатки растровой и векторной графики, виды современных графических редакторов;

	<b>Стартовый уровень</b>	<b>Планируемый Базовый уровень</b>	<b>Планируемый Продвинутый уровень</b>
	возможности работы с текстовыми объектами	векторной графики, виды современных графических редакторов;	<b>использовать</b> основы создания и обработки графической информации в Adobe Illustrator и Adobe Photoshop, элементы пользовательского интерфейса: назначение инструментов, панелей и палитр, правила выбора инструмента или команды меню программ графических редакторов;
Уметь	<b>создавать</b> графические документы, задавать их параметры, сохранять документы в различных форматах <b>применять</b> возможности программ Adobe . Адоб фотошоп Illustrator для выполнения творческих заданий	<b>определять</b> наиболее предпочтительный способ представления графической информации для решения конкретной задачи; <b>создавать</b> графические документы, задавать их параметры, сохранять документы в различных форматах; <b>применять</b> возможности программ Adobe Illustrator и Adobe Photoshop для выполнения творческих заданий.	<b>создавать</b> графические документы и задавать их параметры, сохранять документы в различных форматах, копировать информацию из одного документа в другой; <b>находить</b> нужные палитры в окне программ графических редакторов, открывать и скрывать палитры; <b>выбирать</b> и использовать основные инструменты графического редактора для создания и обработки простейших изображений. <b>применять</b> в работе кривые Безье, работать с заливками и обводками; <b>управлять</b> окном просмотра документа, в том числе масштабом просмотра. <b>определять</b> наиболее предпочтительные устройства ввода-вывода для представления изображения; <b>определять</b> физический размер изображения по заданному размеру в пикселях и разрешению; <b>настраивать</b> яркость и контрастность изображения, цветовой баланс изображения, осуществлять цветовую коррекцию; <b>изменять</b> размеры изображения, кадрировать изображение. <b>применять</b> различные инструменты выделения, перемещать и изменять границы

	<b>Стартовый уровень</b>	<b>Планируемый Базовый уровень</b>	<b>Планируемый Продвинутый уровень</b>
			выделения, преобразовывать выделенную область; использовать режим быстрой маски; <b>применять</b> и редактировать маску слоя;

**1.3. Содержание программы  
«Основы дизайн-проектирования»  
Стартовый уровень (1 год обучения)  
Учебно-тематический план**

№	Наименование раздела, темы	Общий объем времени в часах		
		Всего	теория	практика
<b>Раздел 1: Изобразительные средства композиции</b>				
1.1.	Линия. Упражнения на заданную тему.	2	1	1
1.2.	Пятно. Упражнения на заданную тему.	2	1	1
1.3.	Фактура. Цвет. Упражнения на заданную тему.	2	1	1
1.4.	Формальная композиция из фактур.	4	1	3
<b>Раздел 2: Основы стилизации</b>				
2.1.	Форма. Приемы и способы трансформации и преобразования формы. Упражнения на заданную тему.	4	1	3
2.2.	Стилизация. Стилизация растений. Упражнения на заданную тему. Растительный орнамент	4	1	3
2.3.	Виды и приемы стилизации животных. Упражнения на	4	1	3

	заданную тему			
2.4.	Итоговое задание: таблица по стилизации	4	1	3
<b>Раздел 3: Плоскостная композиция. Сфера применения плоскостной композиции</b>				
3.1.	Композиционные преобразования плоскости. Понятия количественной массы пятна, пластики, равновесия. Организация композиционного центра: акценты, сгущение, разряжение. Упражнения на заданную тему	4	1	3
3.2.	Организация статичной и динамичной композиции. Упражнения на заданную тему	4	1	3
3.3.	Понятия «ритма» и «метра» в композиции. Упражнения на заданную тему	4	1	3
3.4.	Понятия «контраста», «нюанса», «тождества», «подобия» и сфера применения их в композиции. Итоговое задание: композиция на заданную тему	4	1	3
<b>Раздел 4: Формирование художественного образа. Применение компьютерной графики в работе над созданием образа</b>				
4.1.	Художественный образ. Формирование и выражение художественного замысла. Упражнения на заданную тему в Adobe Photoshop	4	1	3
4.2.	Формирование образа посредством манеры и техники исполнения. Изучение и применение эффектов в Adobe	4	1	3

	Photoshop			
4.3.	Формирование образа посредством цвета. Особенности восприятия цвета человеком. Колорит. Упражнение с использованием кисти в Adobe Photoshop	8	3	5
4.4.	Итоговое задание: формирование образа посредством ассоциаций. Коллажирование в Adobe Photoshop	8	2	6

#### **Раздел 5: Основы и средства применения пространственной композиции**

5.1.	Сфера применения пространственной композиции. Характеристики средового дизайна. Упражнения на заданную тему	6	2	4
5.2.	Преобразование плоскости в рельеф. Жесткая структура. Пластичная структура. Упражнения на заданную тему	4	1	3
5.3.	Рельефная композиция средствами компьютерной графики на основе фактур. Упражнения на заданную тему	4	1	3
5.4.	Итоговое задание: рельефная композиция на основе модуля	12	2	10

#### **Раздел 6: Преобразование плоскости в объем**

6.1.	Знакомство с понятием «план». Вариации вывода плана в объем. Упражнения на заданную	4	1	3
------	---	---	---	---

	тему			
6.2.	Понятие «развертка». Создание объемных фигур. Упражнения на заданную тему	4	1	3
6.3.	Бумагопластика. Оригами. Упражнения на заданную тему	4	1	3
6.4.	Итоговое задание: композиция на заданную тему	12	2	10
<b>Раздел 7: Объемная композиция, ее закономерности</b>				
7.1	Пространство. Прямая и воздушная перспектива. Упражнения на заданную тему	4	1	3
7.2.	Изучение основных приемов формообразования объема. Подготовка изображения в растровом редакторе	6	2	4
7.3.	Изучение основных приемов преобразования объема. Трансформация областей. Монтаж изображений в Photoshop	6	2	4
7.4.	Итоговое задание: применение графических приемов визуальной трансформации объема в Photoshop. Оптические иллюзии, возможности суперграфики	12	4	8
	<b>Итого:</b>	<b>144</b>	<b>40</b>	<b>104</b>

**«Базовый уровень» (2 год обучения)  
Учебно-тематический план**

<b>Раздел 1: Стиль в дизайне. Применение компьютерной графики в работе над стилеобразующими элементами</b>				
1.1.	Стиль и образ. Условия формирования стиля, стилеобразующие элементы (цвет, пластика, фактура, шрифт). Формальная композиция на заданную тему с использованием шрифта в Adobe Illustrator	4	1	3
1.2.	Стиль в искусстве. Модерн. Авангард. Понятие компиляции. Упражнения на заданную тему в Adobe Illustrator	4	1	3
1.3.	Шрифт в дизайне. Шрифтовая композиция в Adobe Illustrator	4	1	3
1.4.	Итоговое задание: коллажная композиция по заданной теме в Adobe Photoshop	12	2	10
<b>Раздел 2: Информационный дизайн</b>				

2.1.	Реклама. Виды рекламы. Упражнения на заданную тему	6	2	4
2.2.	Плакат. Особенности языка плаката. Стиль в плакате. Упражнения на заданную тему в Adobe Illustrator	6	2	4
2.3.	Информационный стенд. Виды информационных стендов. Упражнения на заданную тему	4	1	3
2.4.	Итоговая работа: создание эскиза рекламной установки в Adobe Illustrator	12	2	10
<b>Раздел 3: Графический дизайн. Применение компьютерной графики в работе над созданием логотипа</b>				
3.1.	Знак. Пиктограмма. Эмблема.	4	1	3
3.2.	Образ в шрифте. Логотип. Упражнения на заданную тему в Adobe Illustrator	4	1	3
3.3.	Понятие «моносерия». Упражнения на заданную тему в Adobe Illustrator	4	1	3
3.4.	Графическая продукция. Виды графической продукции. Упражнения на заданную тему в Adobe Illustrator	12	2	10
<b>Раздел 4: Дизайн книги. Применение компьютерной графики в работе над созданием книги</b>				
4.1.	Книга, брошюра, журнал. Структура книги. Упражнения на заданную тему в Adobe Illustrator.	6	2	4
4.2.	Ритм в книге. Особенности восприятия шрифта и изображения. Упражнения на заданную тему в Adobe	6	2	4

	Illustrator			
4.3.	Иллюстрации. Манера исполнения и количество иллюстраций в книге. Упражнения на заданную тему	6	2	4
4.4.	Особенности иллюстрирования литературного произведения. Итоговая работа: создание макета книги в Adobe Illustrator	12	4	8

<b>Раздел 5: Организация массовых действий. Праздник</b>				
5.1.	Основные принципы концептуального проектирования. Упражнения на заданную тему	8	2	6
5.2.	Организация «действия» в условном пространстве. Выбор темы (акция, праздник). Разработка сценария. Упражнения на заданную тему	4	1	3
5.3.	Сбор аналогов и материала по теме. Формирование концептуальной идеи проекта. Образ праздника. Упражнения на заданную тему	8	2	6
5.4.	Особенности создания графического проекта праздника. Итоговое задание: графический проект праздника. Работа в Adobe Illustrator	16	3	13
<b>Разделб: Фирменный стиль</b>				

6.1.	Особенности предприятия, организации. Сфера услуг. Формирование графического образа. Логотип. Упражнения на заданную тему в Adobe Illustrator	4	1	3
6.2.	Деловая документация: деловая бумага, конверт, папка, визитка. Упражнения на заданную тему в Adobe Illustrator	4	1	3
6.3.	Сувенирно-подарочная продукция. Упражнения на заданную тему в Adobe Illustrator	4	1	3
6.4.	Итоговое задание: создание фирменного стиля предприятия в Adobe Illustrator	8	2	6
<b>Раздел 7: Проект детской площадки</b>				
7.1.	Особенности детской площадки. Образ детской площадки. Упражнения на заданную тему	8	2	6
7.2.	Спортивно-развлекательное оборудование. Упражнения на заданную тему	8	2	6
7.3.	Зонирование площадки. План. Упражнения на заданную тему	8	2	6
7.4.	Итоговое задание: проект детской площадки в Adobe Illustrator	10	3	7
<b>Раздел 8: Социальный плакат</b>				
8.1.	Характерная особенность социального плаката. Целевая аудитория.	4	1	3

	Средства выражения идеи плаката. Упражнения на заданную тему			
8.2.	Выбор темы социального плаката. Формирование образа. Упражнения на заданную тему в Adobe Illustrator	4	1	3
8.3.	Поиск графических средств выражения. Упражнения на заданную тему в Adobe Illustrator	4	1	3
8.4.	Итоговая работа: эскиз социального плаката в Adobe Illustrator	8	2	6
	<b>ИТОГО</b>	216	54	162

**«Продвинутый уровень» (3 год обучения)  
Учебно-тематический план**

№	Наименование раздела, темы	Общий объем времени в часах		
		всего	теория	практика
<b>Раздел 1: Модуль</b>				
1.1.	Сфера применение модуля в дизайне. Виды модуля. Упражнения на заданную тему	4	1	3

1.2.	Геометрический раппорт. Раппортное поле. Упражнения на заданную тему	4	1	3
1.3.	Модульное оборудование. Модульная мебель. Упражнения на заданную тему	4	1	3
1.4.	Итоговое задание: создание модульного конструктора	8	2	6
<b>Раздел 2: Бутафория</b>				
2.1.	Изучение техники папье-маше. Упражнения на заданную тему.	4	1	3
2.2.	Объекты театральной бутафории. Материалы для бутафории. Упражнения на заданную тему	4	1	3
2.3.	Выбор спектакля и предметов для бутафории. Графическое эскизирование. Упражнения на заданную тему	4	1	3
2.4.	Итоговое задание. Создание предметов бутафории	8	2	6
<b>Раздел 3: Сценография</b>				
3.1.	Типы театров. Характерные особенности сцены. Упражнения на заданную тему	8	2	6
3.2.	Создание графического образа к	4	1	3

	спектаклю. Упражнения на заданную тему			
3.3.	Эскизы декораций к спектаклю. Упражнения на заданную тему в Adobe Illustrator	8	2	6
3.4.	Итоговое задание. Сценография	8	2	6

#### **Раздел 4: Свободное проектирование**

4.1.	Выбор темы. Предпроектные исследования. Сбор аналогов и материала по теме. Формирование проектной идеи. Упражнения на заданную тему	8	2	6
4.2.	Формирование образа проекта. Упражнения на заданную тему	8	2	6
4.3.	Структура проекта. Поэтапное проектирование. Упражнения на заданную тему	8	2	6
4.4.	Завершение проекта	8	2	6

#### **Раздел 5: Дизайн игрушки**

5.1.	Психология ребенка. Возрастные особенности ребенка. Выбор объекта для стилизации.	4	1	3
------	---	---	---	---

	Упражнения на заданную тему			
5.2.	Вариации пластического преобразования объекта. Упражнения на заданную тему	6	2	4
5.3.	Вариации цветового преобразования объекта. Упражнения на заданную тему	4	1	3
5.4.	Итоговая работа: создание графического эскиза игрушки	8	2	6
<b>Раздел 6: Дизайн витрины магазина</b>				
6.1.	Виды витрин. Выявление характерных особенностей магазина. Образ. Упражнения на заданную тему в Adobe Illustrator	4	1	3
6.2.	Объемный и плоскостной материал. Особенности композиции витрины. Упражнения на заданную тему в Adobe Illustrator	4	1	3
6.3.	Праздничное оформление витрины. Упражнения на заданную тему в Adobe Illustrator	6	2	4
6.4.	Итоговое задание: проект витрины магазина в Adobe Illustrator	8	2	6
<b>Раздел 7: Проект выставочной экспозиции</b>				
7.1.	Формирование идейно-образного содержания проекта. Упражнения на заданную тему	4	1	3
7.2.	Построение плана. Вывод плана в объем	8	2	6
7.3.	Разработка разверток	8	2	6

	стен. Упражнения на заданную тему в Adobe Illustrator			
7.4.	Итоговое задание: разработка музейно-выставочного оборудования. Упражнения на заданную тему в Adobe Illustrator	16	3	13
<b>Раздел 8: Свободное проектирование</b>				
8.1.	Выбор темы. Предпроектные исследования. Сбор аналогов и материала по теме. Формирование проектной идеи. Упражнения на заданную тему	4	1	3
8.2.	Формирование образа проекта. Упражнения на заданную тему	8	2	6
8.3.	Структура графического проекта. Поэтапное проектирование. Упражнения на заданную тему	8	2	6
8.4.	Завершение проекта	16	4	12
	ИТОГО	216	46	170

## **ПЕРВЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ**

### **Раздел 1: Изобразительные средства композиции**

**1.1. Тема: Линия.** Свойства и характеристики линии. Различные конфигурации линий. Различные состояния линии: рваность, мягкость, расплывчатость, четность и т.п. Эмоциональная характеристика линий. Линия, как след от графического материала. Серия упражнений на использование различных графических материалов.

Нарисовать линейную композицию на тему «Детство». Формат А3, материалы: маркер, бумага, тушь-перо.

**1.2. Тема: Пятно.** Свойства и характеристики пятна. Различные конфигурации пятна. Различные состояния пятна: рваность, мягкость, расплывчатость, четность, и т.п. Эмоциональная характеристика пятна. Пятно, созданное различными графическими материалами. Серия упражнений на использование различных графических материалов.

На основе пятна, созданного методом монотипии, создать графическое типизированное изображение на основе дорисовки и подрисовки. Формат А3, материалы: маркер, гуашь, тушь, акварель, бумага.

### **1.2. Тема: Фактура. Цвет**

Всякий материал имеет свой, присущий ему цвет. У некоторых материалов красив естественный цвет - это ценные породы дерева, мрамор, некоторые металлы. Но многие предметы, изготовленные из материалов малопривлекательных цветов, требуют окраски. Каждому предмету важно найти наилучшую окраску, правильно подобрать цвет.

1. Упражнения по имитации природных фактур различных камней, древесины. Формат А3, материалы: гуашь, бумага.

2. Работа по созданию творческих графических фактур. Формат А3, материалы: маркер, бумага.

### **1.4. Тема: Формальная композиция из фактур**

Тон фактуры. Цвет фактуры. Графические характеристики фактуры. На основе полученных навыков по созданию и имитации фактур создать геометрическую композицию методом коллажа.

Итоговое задание – создать геометрическую композицию из различных фактур. Формат А3, материалы: маркер, гуашь, бумага, клей, ножницы.

## **Раздел 2: Основы стилизации**

### **2.1. Тема: Форма. Приемы и способы трансформации и преобразования формы**

Понятие формы в дизайне. Основные особенности геометрической и растительной формы. Применить к заданной форме следующие приемы преобразования формы: огибание, расчленение, сдвиг, наклон, выступы фронта, опрокидывание, складки, скручивание.

Создать серию упражнений по преобразованию выбранной формы. Формат А3, материалы: маркер, бумага, линейка, циркуль.

### **2.2. Тема: Стилизация. Стилизация растений. Растительный орнамент**

Натурный сбор материала. Выбор растения. Преобразование силуэта растения: квадратный, круглый, члененный, извилистый, расплывчатый и т.п. Геометризация растительной формы, декорирование внутреннего графического пространства растения. Создание раппорта. Создание орнамента.

Создать декоративную композицию на растительную тему, формат А3, материалы: гуашь, маркер, бумага.

### **2.3. Тема: Виды и приемы стилизации животных**

Стилизация животных. Выявление силуэтных характеристик. Трассировка контура. Гиперболизация формы. Геометризирование формы. Сглаживание формы. Декорирование формы.

Создать серию эскизов по преобразованию формы выбранного животного на основе заданных признаков, формат А3, материалы: гуашь, маркер, бумага.

## **2.4. Тема: Итоговое задание: таблица по стилизации**

Стилизация животных по заданным признакам и свойствам: доброжелательный, жадный, неповоротливый, ленивый, радостный, хитрый. Стилизация животных по признаку движения: прыгающий, спящий, сидящий, ползающий, поедающий, летящий и т.п.

Создать серию эскизов стилизации животных на основе заданных признаков, формат А3, материалы: гуашь, маркер, бумага.

## **Раздел 3: Плоскостная композиция. Сфера применения плоскостной композиции**

### **3.1. Тема: Композиционные преобразования плоскости**

Понятия количественной массы пятна, пластики, равновесия в листе. Организация композиционного центра. Акценты: по массе, по пластике, по смыслу, по направлению, по цвету, тону, сгущение, разряжение.

Создать композицию на заданную тему с применением акцента, формат А3, материалы: гуашь, маркер, бумага.

### **3.2. Тема: Организация статичной и динамичной композиции**

Рассмотреть понятия «статика», «динамика». Устойчивые, неподвижные, часто симметрично уравновешенные, композиции – статичные. Динамичной композицией называется та композиция, в которой присутствует движение. Динамику в изображении можно показать диагональными линиями, отсутствие же диагональных направлений сделает изображение статичным. Подчеркнуть движение можно с помощью размытого фона и нечетких контуров. Передача движения. Большое количество вертикальных или горизонтальных линий фона может затормозить движение.

В статичной композиции нет кульминации действия. Динамика часто исключает величавость, основательность, классическую завершенность. Статичные композиции почти всегда симметричны и замкнуты, а динамичные - асимметричны и открыты.

Создать серию упражнений с динамичными и статичными композициями на заданную преподавателем тему, формат А3, материалы: гуашь, маркер, бумага.

### **3.3. Тема: Понятия «ритма» и «метра» в композиции**

Периодичность, повторность. Временной ритм. Чередование. Движение.

Работа выполняется в следующем порядке: необходимо выполнить несколько упражнений на заданную тему, а именно - путем комбинации различных элементов создать композиции с различными чередованиями графических элементов, формат А3, материалы: гуашь, маркер, бумага.

### **3.4. Тема: Понятия «контраст», «нюанс», «тождество», «подобие» и сфера применения их в композиции**

Если контраст – это максимальное изменение качеств изобразительных средств, нюанс – минимальное, то тождество – повторение этих качеств. Для того, чтобы контраст или нюанс «заработал» как средство гармонизации, нужно составить ему пару – тогда появится возможность для сравнения. Например, контраст большого и малого элементов, круглого и квадратного, черного и белого, зеленого и красного, гладкого и шероховатого и т.д. Как только появится это сравнение, появится и *соотношение количества* белого и черного, зеленого и красного, малого и большого. Поэтому в создании гармоничной композиции очень важен момент соотношения. В одних произведениях основную композиционную задачу выполняет контраст тона, в других - художественный образ может быть решен за счет богатства колорита, его нюансной проработанности.

Создание композиции на основе контраста, нюанса, тождества, подобия, формат А3, материалы: гуашь, маркер, бумага.

## **Раздел 4: Формирование художественного образа**

### **4.1. Тема: Художественный образ. Формирование и выражение художественного замысла в Adobe Photoshop**

Художественный образ как единство специфического отражения жизни и самовыражения автора. Образная природа искусства. Художественное произведение как целостность. Содержание и форма. Художественная форма и ее компоненты. Содержательность компонентов художественной формы. Взаимодействие формы и содержания. Ассоциативность.

Создать образную композицию на заданную тему в Adobe Photoshop. Формат А4, работа разными по размеру фактуре и цвету кистями.

### **4.2. Тема: Формирование образа посредством манеры и техники исполнения. Изучение и применение эффектов в Adobe Photoshop**

Графика как вид искусства. Рисунок - вид графики. Гравюра - вид графики. Графические художественные материалы и техники. Технологии в графике. Выразительные средства графики. Виды графических рисунков

Создать серию небольших упражнений на формальной основе с использованием различных графических эффектов, имитирующих художественные материалы в Adobe Photoshop.

### **4.3. Тема: Формирование образа посредством цвета. Особенности восприятия цвета человеком. Колорит. Упражнение с использованием кисти в Adobe Photoshop**

Психология восприятия цвета человеком. Методы гармонизации цвета: ограниченная палитра, цветовой фильтр, сближенные цвета.

На тему «Образ и цвет». Создание цветовой композиции в Adobe Photoshop при помощи кисти.

#### **4.4. Тема: Итоговое задание: Формирование образа посредством ассоциаций. Коллажирование в Adobe Photoshop**

Ассоциации - закономерная связь между отдельными событиями, фактами, предметами или явлениями, отраженными в сознании и закрепленными в памяти. Словесные ассоциации. Слуховые ассоциации, зрительные ассоциации.

Создать образную композицию на заданную тему, формат А4 в Adobe Photoshop методом коллажа.

### **Раздел 5: Основы и средства применения пространственной композиции**

#### **5.1. Тема: Сфера применения пространственной композиции. Характеристики средового дизайна. Упражнения на заданную тему**

Архитектура разных стилей. Демонстрация достижений в современном средовом дизайне. Открытые и закрытые типы пространственной структуры.

Создать эскизы по типам пространственной композиции. Материалы: карандаш, черный маркер, фломастеры. Формат А4.

#### **5.2. Тема: Преобразование плоскости в рельеф**

Жесткая структура. Пластичная структура. Работа с бумагопластикой. Создание рельефов посредством надрезов и сгибов бумаги. Преобразовать плоский лист бумаги в различные складчато-надрезные структуры и рельефные формы (складки, гармошки, «бревнышки», «листик», полусферу). Получить рельефные поверхности разнообразных ритмических решений.

Создать рельефную композицию (гармошку) на основе мягкой и жесткой пластики. Не меняя метрического построения композиции, создать новый вариант с применением различных приемов членения плоскости (прорези, надрезы, отгибание). Формат А4, материалы: бумага, линейка, простой карандаш, канцелярский нож.

### **5.3. Тема: Рельефная композиция средствами компьютерной графики на основе фактур**

Построение метрической композиции (раппортного поля) по вертикали, горизонтали и диагонали, применяя в качестве средства гармонизации масштабирование раппортных элементов. Особое внимание уделить пропорционированию.

Построить композицию в Adobe Photoshop, в которой будут сочетаться геометрические мотивы и паузы. Возможно как симметричное построение композиции, так и асимметричное. Подобрать размеры элементов так, чтобы получилось 2-3 варианта решения.

### **5.4. Тема: Итоговое задание: рельефная композиция на основе модуля**

Изучение возможности композиционного решения поверхности листа бумаги с помощью ограниченного количества плоских элементов; закрепление теоретических знаний по композиции комбинаторно-модульных систем и средствам гармонизации объемно-пространственных форм; приобретение практических навыков работы с плоским листом бумаги и создание модуля для единой рельефной композиции; развитие пространственного мышления. композиции.

Из 4–6 – модулей (квадратов) размером 10×10 см, выполненных из бумаги, сформировать рельеф посредством криволинейных или прямолинейных надрезов. Допускается симметричное и асимметричное расположение членений, надрезов на модуле. Заданная поверхность может

иметь сложную или более простую форму линий надрезов. Применяемые членения поверхности листа могут быть: по пластическому выражению – выступающими и/или заглубленными (рельеф и контррельеф); по направлению – горизонтальными, вертикальными и наклонными; по формированию объема – прямолинейными или криволинейными. Готовые модули, имеющие одинаковый рельеф, komponуются в единую композицию на листе бумаги и формата А3, причем возможно различное расположение модулей по отношению друг к другу – по принципу зеркальной, поворотной, переносной симметрии. Используя приемы нахождения различных комбинаторных соединений модуля, построить целостную композицию.

## **Раздел 6: Преобразование плоскости в объем**

### **6.1. Тема: Знакомство с понятием «план». Вариации вывода плана в объем. Упражнения на заданную тему**

План. Виды и структурные особенности планов. Методы вывода плана из плоскости в объем.

На основе заданного преподавателем плана разработать различные варианты его вывода в объем. Формат А4.

### **6.2. Тема: Понятие «развертка». Создание объемных фигур. Упражнения на заданную тему**

Характеристика развёртки. Основные свойства развертки: длины двух соответствующих линий поверхности и ее развертки равны между собой; угол между линиями на поверхности равен углу между соответствующими им линиями на развертке; прямой на поверхности соответствует также прямая на развертке; параллельным прямым на поверхности соответствуют также параллельные прямые на развертке.

Развёртки простейших геометрических фигур (параллелепипед, куб).

Создать развертку треугольной призмы. Материалы: бумага, карандаш, металлическая линейка, канцелярский нож.

### **6.3. Тема: Бумагопластика. Оригами. Упражнения на заданную тему**

Виды и техники оригами: модульное оригами (кусудама), простое оригами, складывание по развертке, мокрое складывание.

Сделать поделку «Цветок» в технике «модульное оригами». Материалы: цветная бумага.

### **6.4. Тема: Итоговое задание: композиция в технике оригами на тему «Природа»**

Сбор материала по теме. Изучение различных схем сборки цветов (Роза, Лилия, Тюльпан, Ирис, Кувшинка).

Создать цветы в различных техниках оригами. Собрать из них композицию на формате А3. Материалы: цветная бумага, клей.

## **Раздел 7: Объемная композиция, ее закономерности.**

### **7.1. Тема: Пространство. Прямая и воздушная перспектива. Упражнения на заданную тему**

Пространство как место, в котором возможно движение, различные положения и взаимные расположения объектов, отношения близости-дальности, понятие направления, как арена событий и действий. Понятие перспективы. Характеристики прямой (линейной) перспективы. Характеристики воздушной (цветовой) перспективы.

1. Создать композицию из объемных геометрических тел с единой точкой схода. 2. Отобразить придуманную композицию в цвете, передать

эффект воздушной перспективы. Формат А3, материалы: бумага, карандаш, линейка, гуашь.

## **7.2. Тема: Изучение основных приемов формообразования объема. Подготовка изображения в растровом редакторе**

Средства выразительности в формообразовании. Образность как средство выразительности. Составляющая образности. Основные принципы композиционно-художественного формообразования: рациональность, тектоничность, структурность, гибкость, целостность, органичность.

Применить различные приемы формообразования к объекту «Елочка». Упражнения в Adobe Photoshop, формат А4.

## **7.3. Тема: Изучение основных приемов преобразования объема**

Трансформация областей. Монтаж изображений в Adobe Photoshop. Виды преобразования формы: сглаживание, пониживание, огибание, складки, наклон, выступы фронта, расчленение, опрокидывание и т.п.

Провести серию преобразований куба по заданным свойствам в Adobe Photoshop, формат А4.

## **7.4. Тема: Итоговое задание: применение графических приемов визуальной трансформации объема в Adobe Photoshop**

Оптические иллюзии, возможности суперграфики. Оп-Арт. Обман зрения, провокация его на ложную реакцию, образ «несуществующего». Визуально противоречивая конфигурация создает неразрешимый конфликт между фактической формой и формой видимой.

Создание иллюзорно-оптической композиции в Adobe Photoshop, формат А4.

## **ВТОРОЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ**

## **Раздел 1: Стиль в дизайне**

### **1.1. Тема: Стиль и образ. Условия формирования стиля, стилеобразующие элементы (цвет, пластика, фактура, шрифт)**

Стиль как совокупность приемов, направленных на достижение целостности, выразительности и гармонии произведения искусства и образующих устойчивый художественный образ со своими постоянными элементами. Влияние исторических, социальных, территориальных, культурных факторов на формирование стиля. Стиль и личность. Особенности стилеобразующих элементов. Методы объединения стилеобразующих элементов, формирование стиля.

Создание формальной композиция в Adobe Illustrator с использованием шрифта, цвета, фактуры в определенной пластико-стилистической структуре.

### **Тема: Стиль в искусстве. Модерн. Авангард. Понятие компиляции. Упражнения на заданную тему в Adobe Illustrator**

Сравнительный анализ понятий «стиль» и «отсутствие стиля». Характеристика модерна. Характеристика авангарда. Компиляция и технология ее применения в творчестве дизайнера.

Создать две графических композиции на основе стилей модерн и авангард в Adobe Illustrator. Формат А4.

### **Тема: Шрифт в дизайне. Шрифтовая композиция в Adobe Illustrator**

Что такое шрифт. История зарождения письменности. Первые шрифты. Образ в шрифте. Тональность в шрифте. Цвет в шрифте. Особенности шрифтовой композиции. Методы объединения шрифта и изображения.

Создать шрифтовую композицию на тему «Буквенный город» на формате А4 в Adobe Illustrator.

#### **1.4. Тема: Итоговое задание: коллажная композиция по заданной теме в Adobe Photoshop**

Особенности работы в технике коллаж. Обоснование композиционного замысла. Поиск цветового решения.

Выполнить коллаж в Adobe Photoshop.

### **Раздел 2: Информационный дизайн**

#### **2.1. Тема: Реклама. Виды рекламы. Упражнения на заданную тему**

Понятие реклама. История возникновения рекламы: первое тысячелетие до н. э., первая, обнаруженная в древнеегипетском городе Мемфисе, реклама представляла собой камень с высеченной на нем надписью: «Я, Рино, с острова Крит, по воле богов толкую сновидения». Виды рекламы: коммерческая, социальная, политическая, частные объявления. По месту и способу размещения: телевизионная, радио, печатная, наружная,

Придумать обращение, рекламирующее способности и умения каждого учащегося. Проиллюстрировать обращение, совместив изображение с текстом. Формат А3, материалы: бумага, карандаш, маркер, краски, карандаши, цветная бумага, ножницы.

#### **2.2. Тема: Плакат. Особенности языка плаката. Стил в плакате. Упражнения на заданную тему в Adobe Illustrator**

Понятие плакат. Специфика художественного языка плаката определяется тем, что он должен восприниматься на большом расстоянии, привлекать внимание; смысл изображенного должен сразу бросаться в глаза. Как особый вид графического искусства плакат существует со 2-ой половины 19 в. Характерные черты первых плакатов, отличие их от современных (сравнительный анализ). Проанализировать плакаты различных стилей, выявить средства и возможности передачи стиля в плакате.

На основе выбранного стиля создать плакат, рекламирующий особенности школы. Эскизирование в Adobe Illustrator, формат А4.

### **2.3. Тема: Информационный стенд. Виды информационных стендов. Упражнения на заданную тему**

Понятие информационный стенд. Виды стендов: напольные, настенные, несут на себе, как текстовую, так графическую информацию; мобильные баннерные стойки, мобильные RollUp конструкции, мобильные PopUp прессы, мобильные FoldUp ширмы, баннерные стенды, ролловые стенды (Roll Up), зонтичные стенды (Pop Up), рамочные стенды (Fold Up), информационные панно для пресс конференций press wall и brand wall, маркерные информационные доски, покрытые специальной пленкой (для возможности написания на них маркером или мелом), информационные доски с внутренней подсветкой, неонами, мигающими элементами или с бегущей информационной строкой, информационные стенды с объемными элементами, буквами, фигурами, выступающими или прорезанными, информационные доски с подсветкой наружной, внутренней или контражуром, буклетницы, промо-стойки, стенд-башни. По назначению стенды можно разделить на три вида: информационные стенды, рекламные информационные стенды, обязательные стенды. По наполнению: со сменным наполнением, со статичным наполнением, комбинированные.

1. Придумать 2-3 необычных авторских стенда, обосновать их целесообразность. 2. Сделать эскиз каждого стенда с текстовым пояснением. Формат А2, материалы: бумага, карандаш, циркуль, линейка, краски, цветные карандаши, фломастеры, маркер, цветная бумага, ножницы, клей.

### **2.4. Тема: Итоговая работа: создание эскиза рекламной установки в Adobe Illustrator**

Провести анализ проделанной работы на предыдущих занятиях. Провести сравнительный анализ эскизов стендов. Выбрать лучший из трех эскизов. Наметить возможности дальнейшего усовершенствования эскиза.

Выполнить эскиз рекламной установки в Adobe Illustrator.

### **Раздел 3: Графический дизайн**

#### **3.1. Тема: Знак. Пиктограмма. Эмблема. Упражнения на заданную тему**

Понятия и виды знаков, пиктограмм, эмблем, сравнительный анализ понятий, отличия и сходства. Требования, предъявляемые к знаку, пиктограмме и эмблеме.

Сделать эскизы знака, пиктограммы или эмблемы (по выбору учащегося) для своей школы. Формат А4, материалы: бумага, карандаш, краски, фломастеры, маркер, цветная бумага, клей, линейка, циркуль.

#### **3.2. Тема: Образ в шрифте. Логотип. Упражнения на заданную тему в Adobe Illustrator**

**Понятие «шрифт».** Знакомство с эволюцией письменности. «Фонема» — «графема» — «буква». **Шрифт как иллюстрация** (возможность создавать иллюстрации, используя формы и начертания букв). Понятие логотип. Виды логотипов.

Создать образ слова «Музыка» в Adobe Illustrator.

#### **3.3. Тема: Понятие «моносерия». Упражнения на заданную тему в Adobe Illustrator**

Моносерия в графическом дизайне - серийные тексты, где важен порядок их расположения. В моносерии происходят процессы изменения, упорядочивания, движения, роста, направленности и т.д.

1. Создать шрифтовую композицию на любую из перечисленных тем: «Поэзия», «Природа», «Спорт», «Праздник». 2. Проанализировать возможности развития выбранной темы еще в двух листах, так, чтобы в итоге получилось три шрифтовых композиции на одну тему. Установить логические связи между тремя листами. Создать шрифтовую моносерию в Adobe Illustrator, формат А4.

### **3.4. Тема: Графическая продукция. Виды графической продукции. Упражнения на заданную тему в Adobe Illustrator**

Понятие графической продукции. Виды печатной графической продукции: буклет, каталог (брошюра), календари, плакаты, этикетки и т.п.

Создать имитацию (копию) выбранной преподавателем этикетки в Adobe Illustrator.

## **Раздел 4: Дизайн книги**

### **4.1. Тема: Книга, брошюра, журнал. Структура книги. Упражнения на заданную тему в Adobe Illustrator**

Отличие книги от брошюры и журнала: книга больше по объему, нежели брошюра или журнал, книга и брошюра отличаются способом брошюровки, книга отличается от брошюры и журнала четко выраженной сложной структурой, книга, брошюра и журнал выполняют различные функции, причем книга обладает не только большим количеством функций, но и большим числом разновидностей. Разновидности книг. Структура книги.

1. Выбрать литературное произведение. 2. Разработать схему заполнения макета книги, чередуя текст и иллюстрации, определяя их количественную меру по отношению друг к другу. Отрисовка схемы в Adobe Illustrator.

#### **4.2. Тема: Ритм в книге. Особенности восприятия шрифта и изображения. Упражнения на заданную тему в Adobe Illustrator**

Особенности содержания книги: вступление, развитие событий, кульминация, развязка и т.п. Интонация повествования в книге. Объединенные части книги и выпадающие из общей логики повествования события. Описание ритма книги (места напряжения и сгущения событий чередуются с разряжением).

Создать ритмическую схему книги в Adobe Illustrator.

#### **4.3. Тема: Иллюстрации. Манера исполнения и количество иллюстраций в книге. Упражнения на заданную тему**

Соответствие стиля иллюстраций стилю книги. Выбор манеры и техники исполнения иллюстраций выбранного литературного произведения. Рабочие эскизы.

1. Выбрать наиболее гармоничную с книгой технику и манеру исполнения иллюстраций. 2. Сделать подготовительные эскизы к выбранному литературному произведению.

#### **4.4. Тема: Особенности иллюстрирования литературного произведения. Итоговая работа: создание макета книги в Adobe Illustrator**

Провести анализ проделанной работы на предыдущих занятиях. Выбрать оптимальный ритмический строй книги (чередование текста и изображения). Выбрать иллюстрации для итоговой работы.

Сделать макет книги выбранного литературного произведения в Adobe Illustrator.

## **Раздел 5: Организация массовых действий. Праздник**

### **5.1. Тема: Основные принципы концептуального проектирования.**

#### **Упражнения на заданную тему**

Концептуальное проектирование - начальная стадия проектирования, на которой принимаются определяющие последующий облик решения и проводится исследование, согласование параметров созданных решений с возможной их организацией. Первая задача концептуального проектирования – создание образа.

Сделать серию формальных эскизов на тему «Праздник-будни». Формат А5, материалы: бумага, маркер, цветные карандаши, краски, цветная бумага, клей, ножницы.

### **5.2. Тема: Организация «действия» в условном пространстве. Выбор темы (акция, праздник). Разработка сценария. Упражнения на заданную тему**

Знакомство с национальными праздниками или праздничными традициями. Выбор темы праздника. Реклама праздника. Наличие организаторов: менеджер проекта, сценарист, художник, представитель прессы, фотограф, организатор конкурсов и викторин. Разработка сценария праздника: этапы проведения праздника, завершение праздника, итоги праздника (сценарий звукорежиссера, проекты декораторов, варианты костюмов).

1. Составить сценарий праздника. 2. Сделать рабочие зарисовки с целью определения графического стиля праздника (с поясняющим шрифтом). Формат А3, материалы: бумага, карандаш, цветные карандаши, фломастеры, маркер, цветная бумага, ножницы, клей.

### **5.3. Тема: Сбор аналогов и материала по теме. Формирование концептуальной идеи проекта. Образ праздника. Упражнения на заданную тему**

Сбор и анализ аналогов по выбранной теме. Выбор стиля для декораций. Подбор цветового решения праздника. Выбор костюмов для персонажей праздника и ведущих. Рабочие зарисовки.

Создать графический образ праздника. Формат А2, материалы: бумага, карандаш, цветные карандаши, фломастеры, маркер, цветная бумага, ножницы, клей.

**5.4. Тема: Особенности создания графического проекта праздника. Итоговое задание: графический проект праздника. Работа в Adobe Illustrator**

Создать образную композицию на заданную тему методом коллажа. Формат А3, материалы: гуашь, маркер, бумага, цветная бумага, ножницы.

## **Раздел 6: Фирменный стиль**

**6.1. Тема: Особенности предприятия, организации. Сфера услуг. Формирование графического образа. Логотип. Упражнения на заданную тему в Adobe Illustrator**

Выбор предприятия для дальнейшей работы над фирменным стилем. Выявление особенностей предприятия, организации. Сфера услуг, производство. Составление портрета потребителя. Формирование графического образа предприятия. Рабочие эскизы логотипа.

Создать логотип выбранной организации в Adobe Illustrator.

**6.2. Тема: Деловая документация: деловая бумага, конверт, папка, визитка. Упражнения на заданную тему в Adobe Illustrator**

Сбор материала по теме. Требования, предъявляемые к деловой бумаге, конверту, папке, визитке. Рабочий эскиз визитки.

Создать эскиз фирменной деловой бумаги, конверта, папки и визитки выбранного предприятия.

### **6.3. Тема: Сувенирно-подарочная продукция. Упражнения на заданную тему в Adobe Illustrator**

Сбор материала по теме. Требования, предъявляемые к сувенирной продукции. Выбор сувенирной продукции. Эскизирование.

Создать эскиз сувениров для выбранного предприятия в Adobe Illustrator.

### **6.4. Тема: Итоговое задание: создание фирменного стиля предприятия в Adobe Illustrator**

Требования к фирменному стилю. Установление перечня графической печатной продукции для последующей учебной работы. Составление слогана предприятия. Создание фирменного блока предприятия.

Создать деловой фирменный стиль выбранной организации в Adobe Illustrator.

## **Раздел 7: Проект детской площадки**

### **7.1. Тема: Особенности детской площадки. Образ детской площадки. Упражнения на заданную тему**

Сбор материала по теме. Стилистические особенности детской площадки. Образ детской площадки. Рабочие эскизы.

Создать образную композицию на тему «Детская площадка». Формат А3, материалы: гуашь, маркер, бумага, цветная бумага, ножницы.

### **7.2. Тема: Спортивно-развлекательное оборудование. Упражнения на заданную тему**

Типы спортивно-развлекательного оборудования. Требования, предъявляемые к спортивно-развлекательному оборудованию. Сбор аналогов по теме.

Создать зарисовки различных вариантов лестниц, песочниц, качелей и т.п. Формат А5, материалы: гуашь, маркер, бумага, цветная бумага, ножницы.

### **7.3. Тема: Зонирование площадки. План. Упражнения на заданную тему**

Требования к зонированию детских спортивно-развлекательных площадок. Составление различных планов зонирования. Линейное эскизирование.

Создать план детской площадки. Формат А3, материалы: маркер, бумага.

### **7.4. Тема: Итоговое задание: проект детской площадки в Adobe Illustrator**

Анализ проделанной работы. Поиск образного, цветового решения детской площадки. Эскизы элементов площадки: песочницы, качели, лестницы в выбранном стилистическом решении.

Создать проект детской площадки в Adobe Illustrator.

## **Раздел 8: Социальный плакат**

### **8.1. Тема: Характерная особенность социального плаката. Целевая аудитория. Средства выражения идеи плаката. Упражнения на заданную тему.**

Цели и задачи социального плаката. Виды и тематика социального плаката. Социальные группы, на которые направлена содержательно-информативная часть плаката (целевая аудитория). Выбор изобразительных средств выражения в социальном плакате, манера исполнения, «язык плаката». Интонация пояснительного текста в социальном плакате. Поиск

статистических данных. Возможность использования статистических данных.

Создание социального плаката на заданную тему. Формат А3, материалы: гуашь, маркер, бумага, цветная бумага, ножницы.

### **8.2. Тема: Выбор темы социального плаката. Формирование образа. Упражнения на заданную тему в Adobe Illustrator**

Выявление целевой аудитории. Выбор «языка плаката». Подбор цветового, пластического, стилистического решения, текстового обращения. Эскизирование.

Создать серию эскизов к социальному плакату на выбранную тему в Adobe Illustrator.

### **8.3. Тема: Поиск графических средств выражения. Упражнения на заданную тему в Adobe Illustrator**

Анализ проделанной работы, постановка дальнейших задач по теме «Социальный плакат». Усовершенствование текущей работы.

Продолжение текущей работы по эскизированию плакатов в Adobe Illustrator.

### **8.4. Тема: Итоговая работа: эскиз социального плаката в Adobe Illustrator.**

Анализ проделанной работы. Выбор предварительного эскиза к плакату. Обсуждение путей достижения наивысшего результата в создании социального плаката. Окончание работы.

Создать социальный плакат на заданную тему в Adobe Illustrator.

## **ТРЕТИЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ**

### **Раздел 1: Модуль**

**1.1. Тема: Сфера применения модуля в дизайне. Виды модуля.**  
**Упражнения на заданную тему.**

Понятие модуля. Принцип создания модуля. Комбинаторика. Применение принципа комбинаторики. Эскизирование.

Создать модульную графическую композицию методом коллажа. Формат А4, материалы: гуашь, маркер, бумага, цветная бумага, ножницы.

**1.2. Тема: Геометрический раппорт (модуль). Раппортное поле.**  
**Упражнения на заданную тему.**

Понятие раппорта. Область применения раппорта в дизайне и декоративно-прикладном искусстве. Ленточный орнамент (фриз). Схемы (ключи) распространения раппорта в ленточном орнаменте. Понятие раппортного поля. Схема распространения раппорта в раппортном поле. Тональное и цветовое решение раппортного поля.

Создать геометрическое раппортное поле методом коллажа. Формат А4, материалы: гуашь, маркер, бумага, цветная бумага, ножницы.

**1.3. Тема: Модульное оборудование. Модульная мебель.**  
**Упражнения на заданную тему**

Области применения модуля. Мобильные стеллажи, витрины, прилавки, полки и т.п. Задачи модульного оборудования. Преимущество модульной мебели. Виды модуля. Модульные композиции.

Создать эскиз модульной полки. Формат А4, материалы: гуашь, маркер, бумага, цветная бумага, ножницы.

**1.4. Тема: Итоговое задание: создание модульного конструктора**

Сбор материала по теме. Разработка эскизов деталей конструктора на основе всевозможных геометрических форм. Варианты комбинаторного решения. Варианты цветового решения будущего конструктора.

Создание макета конструктора на основе итогового эскиза. Материалы: цветной картон, клей, ножницы, канцелярский нож, металлическая линейка.

## **Раздел 2: Бутафория**

**2.1. Тема: Изучение техники папье-маше. Упражнения на заданную тему.**

Понятие бутафории. Техники изготовления бутафорских предметов. Изучение технологии изготовления предметов в технике папье-маше (3 варианта): а) изделие послойно склеивается на заранее приготовленной модели из маленьких кусочков мокрой бумаги; б) изделия формируются из жидкой бумажной массы; в) изделия склеиваются подобно фанере под давлением из пластин твердого плотного картона.

Изготовление геометрических тел (шар, куб, конус). Материалы: газета, бумага, клей, ножницы.

**2.2. Тема: Объекты театральной бутафории. Материалы для бутафории. Упражнения на заданную тему.**

Муляжи, сфера применения. Предметы сценической обстановки: скульптура, мебель, посуда, украшения, пища. Знакомство с материалами для бутафории: металл, дерево, ткань, поролон, марля, бумага, картон, лаки, краски, мастика и т.п.

Создание копии муляжа. Материалы: мастика (пластилин), газета, бумага, клей, ножницы.

**2.3. Тема: Выбор спектакля и предметов для бутафории. Графическое эскизирование. Упражнения на заданную тему.**

Поиск художественного образа литературных героев. Поиск изобразительной стилистики. Поиск колорита.

Создать серию графических эскизов на тему выбранного литературного произведения. Материалы: гуашь, маркер, бумага, цветная бумага, ножницы.

#### **2.4. Тема: Итоговое задание. Создание предметов бутафории**

Выбор литературного произведения. Выбор объекта бутафории, имеющий отношение к выбранному литературному произведению: куклы, веера, фонари, маски, подсвечники, кубки, оружие, предметы старины, всевозможные растения, муляжи зверей, элементы интерьера, элементы архитектуры, декоративные элементы оформления интерьера, мебель и т.д.

Создание муляжа. Материалы: мастика (пластилин), газета, бумага, клей, ножницы.

### **Раздел 3: Сценография**

#### **3.1. Тема: Типы театров. Характерные особенности сцены.**

##### **Упражнения на заданную тему**

Драматический театр. Театр комедии. Театр оперы и балета. Кукольный театр. Типы зрительных залов. Одежда сцены. Задники сценические. АРЗ (сценический антрактно-раздвижной занавес). Арлекин. Кулисы и падуги.

Создать эскиз кулис для спектакля. Формат А3, материалы: бумага, гуашь, кисти, маркеры, цветные карандаши, фломастеры.

#### **3.2. Тема: Создание графического образа к спектаклю.**

##### **Упражнения на заданную тему**

Выбор сюжетных частей спектакля для эскизирования. Описание портретной характеристики каждого персонажа, описание черт характера. Выявление характера окружающих предметов, среды.

Создание образно-эмоциональной композиции к спектаклю. Формат А4, материалы: гуашь, цветные карандаши, фломастеры.

### **3.3. Тема: Эскизы декораций к спектаклю. Упражнения на заданную тему в Adobe Illustrator**

Характерные особенности сценических декораций. Виды стилизации декораций, сбор материала. Эскизирование в Adobe Illustrator: создание эскизов выбранных персонажей, создание декораций для спектакля.

Создать эскиз декораций к спектаклю в Adobe Illustrator. Формат А4.

### **3.4. Тема: Итоговое задание. Сценография**

Длина, ширина и глубина (высота) как единицы измерения трехмерного пространства. Объемные художественно-декоративные элементы сценического пространства. Сценическая композиция: декорация, бутафория, мебель и т.д. Ритмическая организация групп в пространстве. Пространство между предметами и человеком. Понятие сценографии. Упражнения на разные виды композиции в трехмерном пространстве. Подчинение второстепенных предметов главному.

На основе предыдущих упражнений создать итоговый эскиз к сценографии, формат А2, материалы: гуашь, маркер, бумага, цветная бумага, ножницы.

## **Раздел 4: Свободное проектирование**

### **4.1. Тема: Выбор темы. Предпроектные исследования. Сбор аналогов и материала по теме. Формирование проектной идеи.**

Выбор темы проекта. Определения этапов работы над проектом. Особенности сбора и анализа аналогов и материала по теме. Осмысление проектной ситуации. Причина вариабельности в эскизах, проведение сравнительного анализа, выводы.

Создать серию поисково-композиционных упражнений на заданную тему, формат А3, материалы: гуашь, маркер, бумага, цветная бумага, ножницы.

#### **4.2. Тема: Формирование образа проекта**

Особенности субъективных представлений учащихся о теме проекта. Ассоциации и эмоции, которые вызывает тема проекта у ученика (у зрителя). Выбор и использование изученных графических приемов для создания образно-ассоциативных эскизов. Динамика развития образа в процессе работы.

Создать образную композицию на заданную тему с использованием различных материалов и техник. Формат А3, материалы: гуашь, маркер, бумага, цветная бумага, ножницы.

#### **4.3. Тема: Структура графического проекта**

Сбор аналогов по теме. Анализ аналогов. Создание графического образа. Поиск композиционного решения. Цветовое решение проекта. Особенности цветового решения. Цветовые ассоциации. Пластические характеристики проекта. Эскизирование. Завершение проекта.

Создать композицию на заданную тему с использованием различных материалов и техник. Формат А2, материалы: гуашь, маркер, бумага, цветная бумага, ножницы.

### **Раздел 5: Дизайн игрушки**

**5.1. Тема: Психология ребенка. Возрастные особенности ребенка. Выбор объекта для стилизации.** Создание зарисовок различных животных, насекомых, птиц, рыб и т.п. Применение основ стилизации по заданным свойствам, метода сглаживания и геометризирования.

Создать серию графических эскизов различных насекомых с применением метода стилизации. Формат А3, материалы: карандаш, маркер.

### **5.2. Тема: Вариации пластического преобразования объекта.**

#### **Упражнения на заданную тему**

Провести серию пластических преобразований на основе одного выбранного (из предыдущего задания) насекомого, применяя различные пластические структуры: конструктивно-жесткую, остроугольную, рубленую, округлую, рваную и т.п.

Выбрать одного из стилизованных насекомых. Применить к нему пластическое преобразование по заданному выше перечню. Формат А5, материалы: карандаш, маркер.

### **5.3. Тема: Вариации цветового преобразования объекта.**

#### **Упражнения на заданную тему**

Цвет. Колорит. Методы цветовой гармонизации: цветовой фильтр, ограниченная палитра, теплая и холодная гаммы.

Создать цветовые вариации объекта. Формат А5, материалы: гуашь, маркер, бумага, цветная бумага, ножницы.

### **5.4. Тема: Итоговая работа: создание графического эскиза игрушки**

Эстетика игрушки. Мера детализовки в игрушке. Эмоциональное воздействие игрушки на ребенка (зрителя). Анализ проделанной работы. Создание эскиза детской игрушки, выбор манеры и техники исполнения.

Создать цветовой эскиз детской игрушки в свободной манере и технике. Формат А3, материалы: гуашь, маркер, бумага, цветная бумага, ножницы.

## **Раздел 6: Дизайн витрины магазина**

### **6.1. Тема: Виды витрин. Выявление характерных особенностей магазина. Образ. Упражнения на заданную тему в Adobe Illustrator**

Оконные витрины. Торговые витрины. В зависимости от цели, для которой предназначается витрина, и от формы бывают горизонтальные и вертикальные витрины, островные витрины, околостенные, открытые или закрытые. «Характер» магазина: детский, веселый, серьезный, лиричный, строгий, помпезный и т.п. Составление целостного сложного «образа» магазина, сложившийся из отдельных характеристик, представлений, мнений, оценок, суждений. Субъективный образ уникален и отражает черты нашей собственной личности.

Нарисовать варианты витрин, различные по пластической структуре. Формат А4, материалы: карандаш, маркер, бумага.

### **6.2. Тема: Объемный и плоскостной материал. Особенности композиции витрины. Упражнения на заданную тему в Adobe Illustrator**

Особенности совмещения в одной витрине объемного и плоскостного материала. Композиция витрины. Какой увидит витрину прохожий? Формирование «образа» магазина на основе оформления витрины. Типы оформления витрины. Различные композиционные и смысловые задачи.

На основе предыдущего задания выполнить упражнение по заполнению витрин различными товарами с меняющимися композиционными задачами. Формат А4. Эскизирование в Adobe Illustrator.

### **6.3. Тема: Праздничное оформление витрины. Упражнения на заданную тему в Adobe Illustrator**

Разнообразие праздников (Новый год, 8 марта, День Победы и другие). Образная характеристика праздника. Совмещение товара с образом праздника. Средства выявления главного в композиционной структуре

праздничного оформления витрины. Единый визуальный центр. Визуальное равноправие предметов.

Создать варианты оформления витрины различными товарами, совмещенными с образом конкретного праздника. Формат А4. Эскизирование в Adobe Illustrator.

#### **6.4. Тема: Итоговое задание: проект витрины магазина**

Выявление функциональных особенностей проектируемой витрины. Материалы для изготовления витрины. План перегородок в витрине с указанием размеров. План расстановки предполагаемых витрин в помещении. Утверждение пластическо-стилистического решения витрины. Утверждение цветового решения витрины.

Создать эскиз витрины, формат А3, материалы: гуашь, маркер, бумага, цветная бумага, ножницы.

### **Раздел 7: Проект выставочной экспозиции**

#### **7.1. Тема: Формирование идейно-образного содержания проекта.**

##### **Упражнения на заданную тему**

Отражение темы проекта в текущей исторической эпохе (аналоги). Реакция общества на выбранную тему: одобрение, отрицание, принятие, дефицит понимания и т.п. Формирование личностного отношения к теме проекта. Анализ обработанного материала, выводы. Постановка цели и задачи проекта. Нахождение этапов работы над проектом: поиск образа, эскизирование, усовершенствование эскизов, выполнение итоговой работы, анализ.

Создать образную композицию на тему проекта методом коллажа. Формат А3, материалы: гуашь, маркер, бумага, цветная бумага, ножницы.

#### **7.2. Тема: Построение плана. Вывод плана в объем**

Сбор материала по теме. Выбор пластической характеристики будущего плана. Зонирование. Варианты вывода плана в объем. Рабочие эскизы.

Создать образную композицию на заданную тему методом коллажа. Формат А3, материалы: бумага, маркер, линейка, карандаш.

### **7.3. Тема: Разработка разверток стен. Упражнения на заданную тему в Adobe Illustrator**

Особенности построения разверток стен. Рабочие эскизы по теме.

Создать эскизы разверток стен в Adobe Illustrator.

### **7.4. Тема: Итоговое задание: разработка музейно-выставочного оборудования. Упражнения на заданную тему в Adobe Illustrator**

Сбор материала по теме. Требования к музейно-выставочному оборудованию. Работа с тематико-эксплуатационным планом выставки (ТЭП). Анализ проделанной работы. Поиск возможностей создания музейной экспозиции. Рабочие эскизы.

Разработка музейно-выставочного оборудования в Adobe Illustrator.

## **Раздел 8: Свободное проектирование**

### **8.1. Тема: Выбор темы. Предпроектные исследования. Сбор аналогов и материала по теме. Формирование проектной идеи**

Осмысление проектной ситуации, эскизирование, проведение сравнительного анализа, выводы.

Создать серию эскизов на заданную тему в различной манере и технике, формат А3.

### **8.2. Тема: Формирование образа проекта**

Сбор аналогов и материала по теме. Использование изученных графических приемов для создания образно-ассоциативных эскизов.

Создать образную композицию на заданную тему с использованием различных материалов и техник.

### 8.3. Тема: Структура проекта

Поэтапное проектирование. Эскизирование. Корректировка работы, анализ.

Создать образную композицию на заданную тему с использованием различных материалов и техник.

## 2.1. Календарный учебный график

*(заполнить с учетом срока реализации ДООП)*

Таблица 2.1.1.

Количество учебных недель	36
Количество учебных дней	(по УП)
Продолжительность каникул	с 01.06.2023 г. по 31.08.2023 г. приказ
Даты начала и окончания учебного года	с 1.09.2024 по 31.05.2024 г.
Сроки промежуточной аттестации	(по УП) декабрь 2023г.
Сроки итоговой аттестации (при наличии)	Май 2024

## 2.2. Условия реализации программы

Таблица 2.2.1.

Аспекты	Характеристика
Материально-техническое обеспечение	Кабинет: площадь м., для занятий. компьютер (блок питания, мышь) с предустановленным программным обеспечением (Windows, Adobe illustrator, Google Chrome, MS PowerPoint, Adobe Photoshop).
Информационное обеспечение	-аудио - видео - фото - интернет источники

Аспекты	Характеристика
Кадровое обеспечение	ПДО

### 2.3. Формы аттестации

Формами аттестации являются:

- Творческая работа
- Конкурс
- Зачет на основе опроса, тестирования, открытого занятия

### 2.4. Оценочные материалы

Таблица 2.4.1.

Показатели качества реализации ДООП	Методики
Уровень развития творческого потенциала учащихся	Учебно-методическое пособие «Мониторинг качества образовательного процесса в УДОД» Р.Д. Хабдаева, И.К. Михайлова
Уровень развития социального опыта учащихся	Тест «Уровень социализации личности» (версия Р.И.Мокшанцева)
Уровень сохранения и укрепления здоровья учащихся	«Организация и оценка здоровьесберегающей деятельности образовательных учреждений» под ред. М.М. Безруких
Уровень теоретической подготовки учащихся	Разрабатываются ПДО самостоятельно
Уровень удовлетворенности родителей предоставляемыми образовательными услугами	Изучение удовлетворенности родителей работой образовательного учреждения (методика Е.Н.Степановой)

### 2.5. Методические материалы

Методы обучения:

- Словесный
- Наглядный
- Объяснительно-иллюстративный
- Частично-поисковый
- Исследовательский
- Игровой
- Дискуссионный
- Проектный

**Формы организации образовательной деятельности:**

- Индивидуально-групповая
- Групповая
- Практическое занятие
- Открытое занятие
- Беседа
- Презентация

**Педагогические технологии:**

- Технология группового обучения
- Технология коллективного взаимодействия
- Технология модульного обучения
- Технология дифференцированного обучения
- Технология дистанционного обучения

**Дидактические материалы:**

- Инструкции
- Презентации
- Видео-уроки

**Список литературы*****Основная учебная методическая литература***

1. Быстрова Т.Ю. Вещь. Форма. Стиль: Введение в философию дизайна. М., 2001
2. Глазычев В. Л. Дизайн как он есть. Изд 2-е, доп. - М., Европа, 2006

3. Калмыкова Н.В., Максимова И.А. Дизайн поверхности. Композиция, пластика, графика, колористика. Учебное пособие. М., Книжный дом «Университет», 2010

4. Лаврентьев А.Н. История дизайна. Учебное пособие. М., Гардарики, 2007

5. Розенсон И.А. Основы теории дизайна. СПб, Питер, 2008

6. Устин В.Б. Композиция в дизайне. Методические основы композиционно-художественного формообразования в дизайнерском творчестве: учебное пособие. 2-е изд. уточненное и доп. М., АСТ: Астрель, 2007

7. Шимко В.Т. Основы дизайна и средовое проектирование. Учеб. пособие. М., ИМДТ, 2007

#### *Дополнительная учебная и методическая литература*

Безмоздин Л.Н. В мире дизайна. Монография. Ташкент: ФАН, 1990

Безмоздин Л.Н. Дизайн в современной культуре // Искусство в системе культуры. Сост. и отв. ред. М.С.Коган. Л.: Наука, 1999

Бытачевская Т.Н. Искусство как формообразующий фактор в дизайне. – М., 2004

Воронов Н.В. Что такое дизайн. М., Знание, 1969

М.: Искусство, 1970

Грожан Д.В. Справочник начинающего дизайнера. Ростов-на-Дону, Феникс,

Гропиус В. Границы архитектуры. М., Творчество, 1986

. Дизайн для всех: альм. / Союз дизайнеров России, Твор. студия «Дизайн-слово». М., 2002

- . Дружкова Н.И. В.Кандинский в Баухаузе: (Теорет. основы художеств.-пед. деятельности): Дис. канд. искусствоведения / МГУ им. М. В. Ломоносова. Ист. фак. каф. истории отечеств. искусства. М., 2000
- . Дружкова Н.И. Теория цвета В.Кандинского // Изобразительное искусство в школе. - 2001, №1
- . Иконников А.В. Зарубежная архитектура: от «новой архитектуры» до постмодернизма. М., Стройиздат, 1982
- . Ковешникова Н.А. Дизайн: история и теория. Учебное пособие. М., Омега-Л, 2006
- . Кулеева Л.М., Михайлов С.М. Основы дизайна. М., Новое знание, 1999

#### *Литература для педагога*

- Гин, А. Приемы педагогической техники / А. Гин. – М.: Вита-пресс, 2009.
- Жданов, А. Flash5. Краткий курс / А. Жданов. – СПб: Питер, 2001.
- Кнабе, Г.А. Photoshop CS2 Эффективное руководство для новичков. Самоучитель / Г.А. Кнабе. – М.: ИТ-пресс, 2008.
- Колеватов, Н.М. Реализация возможностей медиаобразования в дополнительном образовании детей // Информатика и образование Ежемесячный научно-методический журнал. – №12. – 2012. – С. 9-11.
- Комолова, Н.В. CorelDrawX8. Самоучитель / Н.В. Комолова, Е.С. Яко в лев а. – М.: ВHV, 2016.
- Леонтьев, Ю. CorelDRAW– 2000/ Ю. Леонтьев. – СПб: Питер, 2000.
- Луций, С.А. Самоучитель PhotoShop7 / С.А. Луций. – СПб: Питер, 2005.
- Маргулис, Д. Photoshop6 для профессионалов классическое руководство по цветокоррекции. /Пер. сангл./ДенМаргулис. – М:2001.
- Молочков, В.П. Компьютерная графика для Интернета. Самоучитель / В.П. Молочков. – СПб: Питер, 2004.
- Сырых, Ю. Современный веб-дизайн. Настольный и мобильный / Ю. Сырых. – М.: Диалектика, 2014.

#### **Интернет-ресурсы**

- <http://www.patriotvrn.ru/metod-kopilka> – Загл. с экрана. Есенкова Е.А. Современное учебное занятие в учреждении

дополнительного образования детей [электронный ресурс] / Сайт [metod-kopilka.ru](http://metod-kopilka.ru) – Режим доступа:

Современные педагогические технологии в учреждении дополнительного образования детей (из опыта работы Л.А. Мацко) [электронный ресурс] / Сайт Муниципального автономного учреждения дополнительного образования Александровского района Оренбургской области «Центр развития» – Режим доступа: [http://alex-cvr.ucoz.ru/Covrem\\_pedtex.doc](http://alex-cvr.ucoz.ru/Covrem_pedtex.doc). – Загл. с экрана.

Уроки Photoshop (статьи и видео уроки по фотошопу)[электронный ресурс] / Сайт Уроки Photoshop– Режим доступа: <https://photoshop-master.ru/articles/> – свободный.