

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДЕТСКАЯ ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ШКОЛА ГОРОДА КЕМЕРОВО»

«Компьютерные технологии в дизайне»
адаптированная дополнительная
общеразвивающая образовательная программа
в области изобразительного искусства

1.ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Адаптированная дополнительная общеразвивающая образовательная программа в области изобразительного искусства **«Компьютерные технологии в дизайне»** разработана на основе учебных предметов «Компьютерная графика» и «Графический дизайн» и является одним из предметов вариативной части программы, которая имеет художественную направленность и создает условия, обеспечивающие развитие творческих способностей обучающихся с учетом их возможностей и мотивации, позволяет формировать те навыки, которые, возможно, были заложены с рождения, но никак не развивались в повседневной жизни.

Данная программа рассчитана на обучающихся 11-60 лет, не имеющих предварительной подготовки в области современной вычислительной техники, и состоит из одного года обучения. Учитывая возрастные отличия учащихся, уровень подготовки, программа предполагает использование разных форм проведения занятий: просмотр тематических презентаций и наглядных пособий, просмотр видео-уроков и пример работ других авторов.

Особенностью данной образовательной программы является то, что она не дублирует общеобразовательные программы в области информатики. Ее цели иные: развитие интеллектуальных и творческих способностей, аналитического мышления; приобретение навыков рисования растровой и векторной графики посредством графических редакторов; профессиональная ориентация.

Учебные задания также позволяют воспитывать эстетический вкус у обучающихся и способствовать развитию образного мышления. В заданиях по компьютерной графике и графическому дизайну совершенствуются знания в области изобразительного искусства: композиции, законов цветоведения.

После успешного освоения основным инструментарием таких графических программ, как *Photoshop*, *CorelDRAW*, учащиеся переходят к изучению графического дизайна.

Графический дизайн (от англ. design – замысел, проект, чертеж, рисунок) представляет собой специфическую область художественно-проектной деятельности, которая направлена на создание визуальных сообщений, распространяемых с помощью средств массовой коммуникации.

Графический дизайн, как и другие стороны жизни подвержен движению времени и сегодня охватывает практически все сферы жизни общества. Сегодня он используется в рекламе, издательской деятельности и печати, кино, телевидении, сфере «PR» (связи с общественностью), других областях массовой информации.

Значение графического дизайна в процессе обучения учащихся велико. Оно помогает в развитии у них пространственного воображения, проектного и логического мышления. Можно отметить воспитательную функцию дизайна, его социально-культурную и социально-политическую роль в жизни общества.

Программа курса «Графический дизайн» включает задания по проектированию социальных плакатов, афиш, открыток, визуальных коммуникаций, шрифтов и шрифтовой графики. Для этого используются традиционные средства печати, компьютерная техника и другие современные электронные средства отображения информации.

Для реализации поставленных задач необходимо в процессе обучения графическому дизайну создать творческую атмосферу преподавания и использовать современные технические средства и методы. Качество изучаемого материала должно быть *актуальным, интересным, понятным, практически ориентированным, конкретным*. Нужно учитывать и то, что отрасль «Графический дизайн» очень молодая и находится в состоянии развития в постоянно меняющемся мире. Отсюда не могут оставаться

неизменными подходы к его преподаванию. Меняется со временем и сущность графического дизайна должны меняться и подходы к его изучению.

Срок реализации учебного предмета.

Освоение программы рассчитано на 1 год обучения. Первое полугодие рассчитано на изучение программ «Corel Draw» и «Adobe Photoshop», второе полугодие посвящено изучению особенностей графического дизайна. Продолжительность учебных занятий составляет 33 недели.

Объем учебного времени, предусмотренный учебным планом образовательного учреждения на реализацию учебного предмета.

Общий объем максимальной учебной нагрузки (трудоемкость в часах) по программе «Компьютерные технологии в дизайне» со сроком обучения 1 год составляет 33 недели, 198 аудиторных часов.

Сведения о затратах учебного времени и графике промежуточной аттестации

Вид учебной работы, аттестации, учебной нагрузки	Затраты учебного времени, график промежуточной аттестации		Всего часов
Полугодия	1	2	
Аудиторные занятия	96	102	198
Максимальная учебная нагрузка	96	102	198
Вид промежуточной и итоговой аттестации	зачёт	зачёт	

Форма проведения учебных занятий

Занятия по учебным предметам «Компьютерная графика» и «Графический дизайн» проводятся в форме *аудиторных занятий*.

Аудиторные занятия проводятся по схеме:

Вводная беседа, включающая:

- *Объяснение темы и поэтапное создание работы преподавателем;*

- *анализ наглядного материала для примера.*

Постановка проектной задачи включает обозначение:

- *объекта;*
- *требований к данному объекту;*
- *последовательности создания объекта;*
- *материалов, сроков, компьютерных программ.*

Практическая работа:

- *последовательное выполнение задания;*
- *обсуждение и подведение итогов.*

Необходимое требование к аудиторным занятиям – *наглядность*. Лекции служат теоретической базой для практических аудиторных занятий, способствуют более осмысленному выполнению заданий.

Практические занятия по курсу связаны с выполнением конкретного задания для изучения особенностей и возможностей использования программ. Работа над практическими заданиями ведется в аудитории, исключением становятся подготовка обучающимися эскизов в домашних условиях. Последовательность выполнения задания и решения проектной задачи контролируется и консультируется преподавателем.

Зачет осуществляется в форме оценки итогового задания, где проверяется уровень теоретической и практической подготовки.

Занятия по учебному предмету осуществляется в форме мелкогрупповых занятий численностью от 4 до 13 человек.

Объем учебных занятий в неделю составляет:

Промежуточный контроль осуществляется в форме оценки проектных разработок по каждому разделу, где проверяется уровень теоретической и практической подготовки.

Итоговый контроль осуществляется в форме оценки всей совокупности выполненных проектных разработок и итогового проекта, где проверяется уровень развития визуально-художественного мышления, теоретическая и практическая подготовка.

Цели учебного предмет:

- обеспечение развития творческих способностей и индивидуальности учащихся с помощью освоение компьютера как нового инструмента в изобразительном искусстве.
- знакомство со спецификой и основными понятиями графического дизайна как самобытного вида проектной деятельности.

Задачи учебного предмета:

- освоить основные понятия необходимые при работе в растровых и векторных графических редакторах *Adobe Photoshop* и *CorelDRAW*;
- сформировать практические умения и навыки работы в растровых и векторных графических редакторах *Adobe Photoshop* и *CorelDRAW*;
- освоить теоретические основы графического дизайна;
- подготовить к начальной профессиональной дизайнерской деятельности;
- развить проектное мышление и художественно-творческие способности учащихся;
- развить творческое мышление и способность к креативной реализации проекта.

Методы обучения

Для воспитания и развития навыков творческой работы учащихся в учебном процессе применяются следующие основные методы:

1. Объяснительно-иллюстративный (демонстрация методических пособий, примеры работы в программах);
2. Творческий (творческие задания, участие в конкурсах);
3. Исследовательский (исследование различных функций программ при редактировании и создании изображений).
4. Практический (самостоятельная работа).

Данная группа методов соответствует современному пониманию процесса обучения в школе и в рамках общеразвивающей программы,

являются наиболее продуктивными при реализации поставленных целей и задач учебного предмета. Обучение рассматривается как многогранный педагогический процесс.

Описание материально-технических условий реализации учебного предмета

Каждый обучающийся обеспечивается доступом к наглядным материалам. Во время самостоятельной работы обучающиеся могут пользоваться сетевыми ресурсами для сбора дополнительного материала по изучению предложенных тем.

Учебный кабинет для занятий компьютерной графикой должен быть оснащен компьютерами, графическими планшетами, сканером, принтером. Компьютеры должны быть подключены к сетевому обеспечению, что позволит преподавателю контролировать и консультировать выполнение практических заданий. На компьютерах должны быть установлены графические редакторы *Adobe Photoshop* и *Corel DRAW*. Необходимо иметь выход в интернет и оборудование, предназначенное для демонстрации слайдов, образцов и приемов работы.

2. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНЫХ ПРЕДМЕТОВ

Годовые требования

***Основные отличительные особенности учебного предмета
«Компьютерная графика»:***

- практическая направленность курса: *теоретические вопросы являются базовыми для выполнения проектных заданий;*
- ориентация на развитие проектного мышления;
- развитие вкуса с опорой на интуитивное отношение к творческому процессу.

Учебный предмет «Компьютерная графика» включает следующие разделы:

1. Знакомство с векторной графикой;

2. Знакомство с растровой графикой.

В структуре курса выделяются темы:

Раздел 1. ЗНАКОМСТВО С ВЕКТОРНОЙ ГРАФИКОЙ:

- 1.1 Инструменты создания и заливки простых форм в COREL DRAW;
- 1.2.Создание сложных объектов в COREL DRAW.

Раздел 2. ЗНАКОМСТВО С РАСТРОВОЙ ГРАФИКОЙ:

- 2.1 Знакомство с интерфейсом программы Adobe Photoshop;
- 2.2 Эффекты и режимы наложения в Adobe Photoshop;
- 2.3 Инструменты создания простых и сложных форм в Adobe Photoshop.

Количество часов по каждому разделу и году обучения отражено в учебно-тематическом плане.

Программа учебного предмета *«Графический дизайн»* составлена с учетом федеральных государственных требований к дополнительной общеразвивающей общеобразовательной программе в области изобразительного искусства, а также принципов наглядности, последовательности, доступности. Содержание программы учебного предмета «Графический дизайн» построено с учетом возрастных особенностей обучающихся и с учетом особенностей их объемно-пространственного мышления. Следовательно, необходимо обеспечить возможность занятий по программе всем обучающимся независимо от способностей и уровня общего развития.

Основные отличительные особенности курса «Графический дизайн»:

- практическая направленность курса: *теоретические вопросы являются базовыми для выполнения проектных заданий;*
- междисциплинарный характер курса: *использование композиционных навыков и основ изобразительной грамоты, освоенных по*

другим дисциплинам; использование знаний и умений, приобретенных при изучении компьютерной графики;

- ориентация на развитие проектного мышления и подготовку к самостоятельной творческой дизайнерской деятельности;
- развитие художественного вкуса с опорой на интуитивное отношение к творческому процессу;
- является курсом по выбору.

Курс «Графический дизайн» предусматривает изучение: структуры и области применения графического дизайна; художественных средств графического дизайна; шрифта как носителя семантической и эстетической информации; носителей шрифтовой культуры: книг, плакатов и т.д.; видов рекламной графики; этапов проектирования; авторских проектов ведущих дизайнеров и т.д.

Курс по графическому дизайну включает следующие разделы:

1. Особенности графического дизайна;
2. Художественные средства графического дизайна;
3. Шрифтовая графика;
4. Графическая реклама;
5. Дизайн упаковки;
6. Web-дизайн.

Количество часов по каждому разделу и году обучения так же отражено в учебно-тематическом плане.

В структуре курса выделяются темы:

Раздел 1. ОСОБЕННОСТИ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА:

1.1. Структура и область применения графического дизайна;

1.2. Знак-символ;

Раздел 2. ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ СРЕДСТВА ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА:

2.1. Стилизация и трансформация природных форм и/или животного;

2.2. Стилизованные формы в объектах графического дизайна;

Раздел 3. ШРИФТОВАЯ ГРАФИКА:

3.1. Классификация шрифтов.

3.2. Компьютерные технологии создания шрифтовой графики;

3.3. Слово-образ;

3.4. Шрифтовые композиции в объектах графического дизайна.

Раздел 4. ГРАФИЧЕСКАЯ РЕКЛАМА:

4.1. Основные виды графической рекламы.

4.2. Особенности структуры, композиции и иллюстрации в печатной рекламе.

4.3. Художественно-графическое решение серии открыток;

4.4. Иллюстрация в печатной рекламе.

Раздел 5. ДИЗАЙН УПАКОВКИ

5.1. Особенности проектирования и конструирования упаковки;

5.2. Художественно-графическое решение упаковки;

5.3. Стилизовое единство изображения и текста на этикетке;

Раздел 6. WEB-ДИЗАЙН

6.1. Основы web-дизайна. Особенности вёрстки;

6.2. Проектирование и макетирование сайта.

I полугодие					
№	Раздел, тема	Вид учебного занятия	Формат	Общий объем времени (в часах)	
				Макс.уч. нагрузка	Аудит. занятия
	РАЗДЕЛ 1. ЗНАКОМСТВО С РАСТРОВОЙ ГРАФИКОЙ. ЗНАКОМСТВО С ИНТЕРФЕЙСОМ ПРОГРАММЫ ADOBE PHOTOSHOP.				
	1.1 Знакомство с интерфейсом программы Adobe Photoshop				
1.1.1	Рисуем пейзаж	урок	Psd, Jpeg	3 часа	3 часа
1.1.2	Текст. Имя	урок	Psd, Jpeg	3 часа	3 часа
1.1.3	Портрет животного	урок	Psd, Jpeg	9 часов	9 часов
	1.2 Эффекты и режимы наложения в Adobe Photoshop				
1.2.1	Раскрашиваем ЧБ фото	урок	Psd, Jpeg	6 часов	6 часов
1.2.2	Восстановление фото	урок	Psd, Jpeg	3 часа	3 часа
1.2.3	Ретушь фотографии	урок	Psd, Jpeg	6 часов	6 часов
1.2.4	Фигуры и заливки – цилиндр	урок	Psd, Jpeg	3 часа	3 часа
	1.3 Инструменты создания простых и сложных форм в Adobe Photoshop				
1.3.1	Рисуем цветок	урок	Psd, Jpeg	3 часа	3 часа
1.3.2	Глянцевый текст	урок	Psd, Jpeg	3 часа	3 часа
1.3.3	Коллаж	урок	Psd, Jpeg	6 часов	6 часов
1.3.4	Эффект комикса	урок	Psd, Jpeg	3 часа	3 часа
1.3.5	Эффект двойная экспозиция	урок	Psd, Jpeg	3 часа	3 часа
1.3.6	Итоговая работа – планета	урок	Psd, Jpeg	6 часов	6 часов
	РАЗДЕЛ 2. ЗНАКОМСТВО С ВЕКТОРНОЙ ГРАФИКОЙ.				
	2.1 Инструменты создания и заливки простых форм в COREL DRAW				
2.1.1	Простые фигуры и заливки. Интерактивные инструменты. Рисуем пингвина	урок	Cdr	3 часа	3 часа
2.1.2	Инструменты группы «Живопись»	урок	Cdr	3 часа	3 часа
2.1.3	Трассировка изображений	урок	Cdr	3 часа	3 часа
2.1.4	Применение «клавиш быстрого доступа» в создании сложных объектов	урок	Cdr	3 часа	3 часа
2.1.5	Инструмент «Текст». Журнальный разворот	урок	Cdr	3 часа	3 часа
	2.2 Создание сложных объектов в COREL DRAW				
2.2.1	Стикерпак для социальных сетей	урок	Cdr	12 часов	12 часов
2.2.2	Сказочный дом	урок	Cdr	12 часов	12 часов
Итого в одном классе: 16 недель, 96 часов					

II полугодие					
№	Раздел, тема	Вид учебного занятия	Формат	Общий объем времени (в часах)	
				Макс.уч. нагрузка	Аудит. занятия
	РАЗДЕЛ 1. ОСОБЕННОСТИ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА				
1.1	Структура и область применения графического дизайна	урок	Cdr	6 часов	6 часов
1.2	Знак-символ	урок	Cdr	6 часов	6 часов
	РАЗДЕЛ 2. ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ СРЕДСТВА ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА				
2.1	Стилизация и трансформация природных форм и/или животного	урок	Cdr	6 часов	6 часов
2.2	Стилизованные формы в объектах графического дизайна	урок	Cdr	6 часов	6 часов
	РАЗДЕЛ 3. ШРИФТОВАЯ ГРАФИКА				
3.1	Классификация шрифтов	урок	Cdr	3 часа	3 часа
3.2	Компьютерные технологии создания шрифтовой графики	урок	Cdr	6 часов	6 часов
3.3	Слово-образ	урок	Cdr	6 часов	6 часов
3.4	Шрифтовые композиции в объектах графического дизайна	урок	Cdr	6 часов	6 часов
	РАЗДЕЛ 4. ГРАФИЧЕСКАЯ РЕКЛАМА				
4.1	Основные виды графической рекламы	урок	Cdr, Psd	3 часа	3 часа
4.2	Особенности структуры, композиции и иллюстрации в печатной рекламе	урок	Cdr, Psd	9 часов	9 часов
4.3	Художественно-графическое решение серии открыток	урок	Cdr, Psd	12 часов	12 часов
4.4	Иллюстрация в печатной рекламе	урок	Cdr, Psd	9 часов	9 часов
	РАЗДЕЛ 5. ДИЗАЙН УПАКОВКИ				
5.1	Особенности проектирования и конструирования упаковки	урок	Cdr, Psd	3 часа	3 часа
5.2	Художественно-графическое решение упаковки	урок	Cdr, Psd	9 часов	9 часов
5.3	Стилевое единство изображения и текста на упаковке	урок	Cdr, Psd	3 часа	3 часа
	РАЗДЕЛ 6. WEB-ДИЗАЙН				
6.1	Основы web-дизайна. Особенности вёрстки	урок	Cdr, Psd	3 часа	3 часа

6.2	Проектирование и макетирование сайта	урок	Cdr, Psd	6 часов	6 часов
	Итого по разделу:			102 часа	102 часа
	ИТОГО ЗА ГОД			198 часов	198 часов

I ПОЛУГОДИЕ

РАЗДЕЛ 1. ЗНАКОМСТВО С РАСТРОВОЙ ГРАФИКОЙ.

1.1 Знакомство с интерфейсом программы Adobe Photoshop

Задание 1.1.1 «Рисуем пейзаж» – 3 часа.

Цель – *знакомство с программой Adobe Photoshop.*

Содержание: Введение в предмет компьютерной графики. Виды компьютерной графики. Характеристики растрового изображения. Формат и разрешение. Состав и назначение главного меню. Панель инструментов и слои. Инструмент «Кисть». Инструмент «Ластик». Простая заливка.

Задание 1.1.2 «Текст. Имя» – 3 часа.

Цель – *знакомство с градиентной заливкой и инструментом «текст».*

Содержание: Виды текста: фигурный и простой. Выбор шрифта. Растривание текста. Виды градиентной заливки: линейная, радиальная, зеркальная. Прозрачность и заливка слоя. Инструмент «выделение».

Задание 1.1.3 «Портрет животного» – 9 часов.

Цель – *освоение инструмента «Микс-кисть».*

Содержание: Параметры растрового изображения. Непрозрачность. Инструмент «Микс-кисть». Инструмент «Ластик». Инструмент «Трансформирование».

1.2 Эффекты и режимы наложения в Adobe Photoshop.

Задание 1.2.1 «Раскрашиваем ЧБ фото» – 6 часов.

Цель – *знакомство с режимами наложения слоя.*

Содержание: Коррекция растровых изображений: яркость и контрастность. Прямоугольное лассо. Режим наложения: цветность.

Задание 1.2.2 «Восстановление фото» – 3 часа.

Цель – изучение инструментов для редактирования фотографий.

Содержание: Маскировка дефектов при помощи инструмента «Заплата». Замещение объектов. Реставрация и ретушь фотографий. Восстанавливающая кисть. Штамп.

Задание 1.2.3 «Ретушь фотографии» – 6 часов.

Цель – изучение инструментов для редактирования и улучшения качества фотографий.

Содержание: Маскировка дефектов при помощи инструмента «Штамп». Замещение объектов. Реставрация и ретушь фотографий. Восстанавливающая и точечная восстанавливающая кисть. Яркость и контрастность.

Задание 1.2.4 «Фигуры и заливки – цилиндр» – 3 часа.

Цель – знакомство с инструментом «Прямоугольная и овальная область».

Содержание: Создание геометрических фигур при помощи инструмента «Прямоугольная и овальная область». Объединение слоев. Инструмент «выделение». Создание объемной формы при помощи градиентной заливки. Светотень. Падающая тень.

1.3 Инструменты создания простых и сложных форм в Adobe Photoshop.

Задание 1.3.1 «Рисуем цветок» – 3 часа.

Цель – знакомство со стилями слоя.

Содержание: Эффект «Стилизация. Ветер». Создание лепестка инструментом «Деформация». Стилль слоя: внешнее свечение, заливка цветом.

Задание 1.3.2 «Коллаж» – 6 часов.

Цель – создание простого коллажа в программе Adobe Photoshop.

Содержание: Подбор подходящих по смыслу и разрешению фотографий. Обрезка. Маска слоя. Светотеневая проработка.

Задание 1.3.3 «Эффект двойная экспозиция» – 3 часа.

Цель – закрепление полученных навыков работы с режимами наложения.

Содержание: Сюжет для композиции. Инструмент «Магнитное лассо». Режим наложения «Экран».

Задание 1.3.4 «Глянцевый текст» – 3 часа.

Цель – использование стилей слоя в создании объемного текста.

Содержание: Инструмент «текст». Создание «виньетки» при помощи градиента. Внешнее свечение. Тиснение. Зеркальная обводка. Создание узора. Тень.

Задание 1.3.5 «Эффект комикса» – 3 часа.

Цель – освоение инструмента «Выделение».

Содержание: Волшебная палочка и быстрое выделение. Редактирование выделенной области. Галерея фильтров (имитация-акварель). Эффект «Оформление. Цветные полутона». Фигура «сноска».

Задание 1.3.6 «Планета» – 6 часов.

Цель – приобретение навыков работы с текстурами.

Содержание: Заданный размер в инструменте «Выделение. Эффект «Сферизация». Работа с текстурами. Эффект «Свечения».

РАЗДЕЛ 2. ЗНАКОМСТВО С ВЕКТОРНОЙ ГРАФИКОЙ.

2.1 Инструменты создания и заливки простых форм в COREL DRAW.

2.1.1 Задание «Простые фигуры и заливки. Интерактивные инструменты. Рисуем пингвина» – 3 часа.

Цель – знакомство с программой Corel Draw. Применение интерактивных инструментов в создании персонажа.

Содержание: Отличительные особенности векторных изображений. Характеристики векторного изображения. Формат и разрешение. Состав и назначение главного меню. Панели инструментов и заливки. Создание простых фигур: овал, прямоугольник, многоугольник. Инструменты рисования: безье, свободная форма и сплайн. Абрис и толщина обводки. Изменение размера и поворот. Масштабирование. Анализ поэтапного создания персонажа. Блокировка объекта на листе. Параметр документа «Расстояние перемещения». Виды градиентной заливки: линейная, радиальная. Инструмент «прозрачность». Группировка объектов. Падающая тень. Быстрое создание фоновой заливки.

2.1.2 Задание: «Инструменты группы “Живопись”» – 3 часа.

Цель – изучение режимов «художественного оформления».

Содержание: Инструмент рисования «Художественное оформление». Виды художественного оформления: заготовка, кисть, распылитель, каллиграфия и нажим. Толщина и сглаживание. Виды распылителя. Использование готовых векторных объектов.

2.1.3 Задание: «Применение “клавиш быстрого доступа” в создании сложных объектов» – 3 часа.

Цель – применение «клавиш быстрого доступа» в создании логотипа.

Содержание: Клавиши выравнивания: по центру, по левому и правому краям, по верху и низу. Порядок слоёв. Булевы операции: объединение, подгонка и пересечение. Простая и составная группировка.

2.1.4 Задание: «Инструмент “Текст”» – 3 часа.

Цель – знакомство с инструментом «Текст».

Содержание: Виды текста: фигурный и простой. Особенности фигурного текста. Особенности простого текста. Кегль. Виды шрифтов. Свойства текста. Абзац. Выравнивание: по левому и правому краям, по центру, по ширине. Обтекание текста. Power Clip.

2.1.5 Задание: «Трассировка изображений» – 3 часа.

Цель – использование трассировки изображений в создании сложных объектов.

Содержание: Подбор растрового изображения для трассировки. Виды трассировки изображений: быстрая трассировка, трассировка по центральной линии, трассировка абрисом. Трассировка абрисом: штриховой рисунок, логотип, подробный логотип, картинки, изображение низкого качества, изображение высокого качества. Параметры: деталь и сглаживание. Редактирование изображения после трассировки.

2.2 Создание сложных объектов в COREL DRAW

2.2.1 Задание: «Стикерпак для социальных сетей» – 12 часов.

Цель – освоение приемов стилизации в создании персонажа.

Содержание: Приемы в стилизации персонажа: гиперболизация, упрощение. Пропорции тела. Виды эмоций: удивление, радость, смущение, грусть, злость и т.д. Соблюдение единых стилистики и характера персонажа.

2.2.2 Задание: «Сказочный домик» – 12 часов.

Цель – Развитие творческих способностей.

Содержание: Примеры стилизаций одного объекта разными авторами. Передача настроения через цветовую палитру. Образ дома, как отражение сущности персонажа. Экстерьер.

II ПОЛУГОДИЕ

РАЗДЕЛ 1. ОСОБЕННОСТИ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА.

Основные понятия: *графический дизайн, объект, идея, проект, проектирование, художественные средства, графическая символика, стилизация, трансформация, комбинаторика, фирменный стиль, шрифтовая графика и т.д.*

Цель – формирование представления об основных видах дизайна и сформировать представление о специфике графического дизайна.

1.1. Структура и области применения графического дизайна – 6 часов.

Цель – изучение структуры и области применения данного вида дизайна.

Содержание: История становления дизайна. Термин «дизайн». Термин design (анг.) – в переводе означает проектировать, конструировать. Основные виды современного дизайнерского творчества. Графический дизайн в полиграфии. Графическая реклама: *плакаты, буклеты, листовки, афиши и т.д.* Визуальная информация: *указатели, таблички, пиктограммы, карты, схемы.* Фирменный стиль и его графические компоненты. Упаковка. Суперграфика. Проектная графика. Компьютерная графика.

Практическое задание. Проектирование знаков: *выбор темы; выбор способа, раскрывающего идею в рисунке знака; завершение работы по выбранной теме.*

1.2. Знак-символ – 6 часов.

Цель – создание знака-символа на основе знания правил, приемов и средств, применимых для проектирования комбинированной символики.

Содержание: *Знак* рассматривается как определенное соглашение о приписывании чему-либо (означающему) какого-либо определённого смысла (означаемого) в целях коммуникации. **Знак-символ** – это конвенциональный знак, который схватывает самую сущность абстрактных идей, для которых связь между формой и содержанием устанавливается произвольно, по соглашению, касающемуся именно данного знака. Сочетание комбинации различных элементов: шрифтовые образы, изобразительные элементы.

Практическое задание. Проектирование знака-символа: *выбор темы; выбор способа, раскрывающего идею в рисунке знака-символа; завершение работы по выбранной теме.*

РАЗДЕЛ 2. ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ СРЕДСТВА ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА.

Цель – формирование устойчивых знаний, правил, приемов и средств, необходимых при проектировании художественных образов и объектов в графическом дизайне.

2.1. Стилизация и трансформация природных форм и/или животного – 6 часов.

Цель – освоение приемов, позволяющих создавать выразительные образы в графическом дизайне.

Содержание: *Стилизация и трансформация* – приемы визуальной организации образного выражения. Стилизация по существующему признаку. Стилизация по привнесённому свойству. Упрощение, нарастающая декоративность, совмещение упрощения и нарастающей декоративности.

Практическое задание. Стилизация и трансформация: выбор природной формы, изучение её характера, отличительных особенностей; определение графическим приемом; завершение стилизации трансформации природной формы. Стилизация и трансформация животного: выбор животного; изучение его характера, отличительных особенностей; определение графическим приемом. В эскизах рассмотреть несколько вариантов стилизации и трансформации выбранного животного.

2.2. Стилизованные формы в объектах графического дизайна – 6 часов.

Цель – применение стилизованных форм в объектах графического дизайна.

Содержание: Прикладной характер стилизации и трансформации. Объекты графического дизайна, включающие в себя образы выполненные данными приемами: обложки блокнотов, тетрадей, альбомов; плоские упаковки, объемные упаковки, этикетки; иллюстрации в журналах и книгах; принты на футболках и т.д. Модульная сетка. Использование принципа комбинаторики на основе разных композиционных схем.

Практическое задание. Проектирование объектов графического дизайна на основе стилизованной формы: выбор объекта графического дизайна (обложка альбома, обложка блокнота, расписание, упаковка, принт для футболки и т.д.), разработка эскизов-схем на основе стилизованной формы, использование данной разработки в оформлении выбранного объекта.

РАЗДЕЛ 3. ШРИФТОВАЯ ГРАФИКА.

Основные понятия: стилистика, классификация шрифтов, шрифтовая гарнитура, графема, графические признаки шрифта, тайп-дизайн, цифровые шрифты, стандарты, форматы, типографика, модульная сетка и т.д.

3.1. Классификация шрифтов – 3 часа.

Цель – формирование представления о шрифте как средстве оформления издательской продукции.

Содержание: Классификация шрифтов: нормативные, утилитарно-художественные и художественно-декоративные шрифты.

Практическое задание. Художественная интерпретация 3-х букв алфавита по выбранной теме: *трансформация графемы, завершение проекта.*

3.2. Компьютерные технологии создания шрифтовой графики – 6 часов.

Цель – обучение особенностям проектирования шрифта и шрифтовых композиций при помощи компьютерные технологии.

Содержание: Принцип формообразования и стилистики шрифтовой графики. Художественный стиль и его воплощение в шрифтовой графике. Несколько стандартов цифровых шрифтов. Форматы: PostScript Type 1, PostScript Type 3, TrueType. Типографика. Тайп-дизайн. Компьютерные технологии создания шрифта, шрифтовых композиций и шрифтовой графики.

Практическое задание. Шрифтовая графика: *выбор (слова, словосочетания, цитаты, слогана и т.д.), определение объекта проектирования в котором можно использовать данную шрифтовую графику, выполнить эскизы.*

3.3. Слово-образ – 6 часов.

Цель – обучение разработки визуально-художественных образов проектируемых объектов графического дизайна, используя широкий спектр выразительных средств, композиции, цветографики и декоративной графики.

Содержание: Буква как знак-символ и его использование в графическом дизайне (буквосочетание, аббревиатура). Символическое содержание шрифтовой графики слова. Предметное наполнение шрифтовой графики. Слово и понятие.

Практическое задание. Образно-шрифтовая символика слова: *завершение проекта.*

3.4. Шрифтовые композиции в объектах графического дизайна – 6 часов.

Цель – установление роли шрифтовой графики в определении художественного облика печатного материала.

Содержание: Гармоничное сочетание рисунка шрифта с другими элементами оформления: иллюстрациями, орнаментом и т.д. Шрифтовая графика в рекламном дизайне.

Практическое задание. Шрифтовая графика: *завершение работы по выбранной теме, внедрение композиции в объект проектирования (используются компьютерные технологии).*

РАЗДЕЛ 4. ГРАФИЧЕСКАЯ РЕКЛАМА.

Основные понятия: реклама, обложка, афиша, плакат, средства выразительности, иллюстрация, жанр, стиль, макет и т.д.

Цель – знакомство с особенностями проектирования графической рекламы.

4.1. Основные виды графической рекламы – 3 часа.

Цель – изучение основных требований к социальному плакату и приобретение практических навыков по их использованию в проекте.

Содержание: Социальный плакат. Символика цвета и символика понятий, явлений, идей. Средства выразительности в социальном плакате.

Ясность содержания, лаконизм текста. Условность в цвете и рисунке. Гротеск, преувеличение, аллегория.

Практическое задание. Плакат: *анализ плакатов и социальных проблем современного общества, выбор актуальной темы (охрана окружающей среды, здоровый образ жизни, наркотики и т.п.), работа над эскизами проекта.*

4.2. Особенности структуры, композиции и иллюстрации в печатной рекламе – 9 часов.

Цель – приобретение практических навыков по использованию средств выразительности в плакате для усиления образа.

Содержание: Образ, композиция, цвет, шрифт в плакате по выбранной теме. Последовательность ведения работы над плакатом.

Практическое задание. Плакат: *художественно-графическое решение плаката по выбранной теме, разработка для него слогана.*

4.3. Художественно-графическое решение серии открыток – 12 часов.

Цель – приобретение практических навыков по использованию средств выразительности в открытке для усиления образа.

Содержание: Открытка особый вид почтовой карточки для открытого письма (без конверта). Образ, композиция, цвет, шрифт в открытке к определенному событию, произведению, жанру/исполнителю и т. д. Последовательность ведения работы над серией открыток.

Практическое задание. Серия открыток: *художественно-графическое решение открыток по выбранной теме, выдержка стилизового единства изображения и текста.*

4.4. Иллюстрация в печатной рекламе – 9 часов.

Цель – *приобретение умения по сохранению общности образной системы и творческих приемов в рекламном плакате.*

Содержание: Слоган. Стилизовое единство изображения и слогана в рекламном плакате.

Практическое задание. Плакат: *внедрение слогана в плакат по выбранной теме, работа над общностью образной системы и согласованностью элементов.*

РАЗДЕЛ 5. ДИЗАЙН УПАКОВКИ

Основные понятия: *реклама, этикетка, упаковка, макет, конструкция, стилизовое единство, стандарт и т.д.*

Цель – *знакомство с особенностями проектирования дизайна упаковки и её составляющих.*

5.1 Особенности проектирования и конструирования упаковки – 3 часа.

Цель – *знакомство с особенностями проектирования и конструирования дизайна упаковки.*

Содержание: Становление и развитие отечественной полиграфической упаковки. Особенности объекта проектирования: *упаковка* – это изделие, предназначенное для размещения, защиты, перемещения, доставки, хранения, транспортирования и демонстрации продукции, используемое производителем, пользователем, потребителем, переработчиком, сборщиком или иным посредником. *Макет.* Вид и тип упаковки. Классификация производственной упаковки. *Функции упаковки:* материально-конструктивный; коммуникативно-информационный; художественно-образный (рекламный).

Практическое задание. Проектирование упаковки: *конструктивное и функциональное решение упаковки для выбранного товара, разработка для неё макета.*

5.2 Художественно-графическое решение упаковки– 9 часов.

Цель – *изучение основных требований к дизайну этикетки и приобретение практических навыков по их использованию в проекте.*

Содержание: Особенности объекта проектирования: *этикетка* (от фр. etiquette; также ярлык) – графический или текстовый знак, нанесённый на товар или упаковку в виде наклейки, бирки, талона с указанием торговой марки производителя, названия, даты производства, срока годности и другой информации (например, историческая справка). Вспомогательные упаковочные средства. *Функции этикетки.*

Практическое задание. Проектирование этикетки: *художественно-графическое решение этикетки по выбранной продукции, работа над общностью образной системы и согласованностью элементов.*

5.3 Стилиевое единство изображения и текста на этикетке – 3 часа.

Цель – *приобретение практических навыков проектирования этикетки.*

Содержание: *Стиль* – общность образной системы, средств художественной выразительности, творческих приемов, обусловленная единством содержания. *Маркировка* – информация в виде знаков, надписей, пиктограмм, символов, наносимая на упаковку, и/или сопроводительные документы для обеспечения идентификации, информирования потребителей. Виды маркировки: производственная, торговая. *Функции маркировки:* информационная, идентифицирующая, эмоциональномотивационная.

Практическое задание. Проектирование этикетки: *выдержка стилиевого единства изображения и текста.*

РАЗДЕЛ 6. WEB-ДИЗАЙН

Основные понятия: *реклама, веб-сайт, прототип, макет, вёрстка, модуль, стилевое единство, стандарт и т.д.*

Цель – *знакомство с особенностями проектирования веб-сайта и его составляющих.*

6.1 Основы web-дизайна. Особенности вёрстки – 3 часа.

Цель – *изучение основных терминов и классификации в веб-дизайне.*

Содержание: Веб-дизайн, макет сайта, шапка сайта, футер, навигация, интерфейс, иконки, слайдер, навигатор. Виды и стили сайтов.

Практическое задание. Веб-сайт: *анализ актуальных вариантов на популярных платформах: Behance, Dribbble, работа над выбором темы и эскизами проекта.*

6.2. Проектирование и макетирование сайта – 6 часов.

Цель – *приобрести практические навыки при проектировании веб-сайта.*

Содержание: Создание прототипа сайта. Модульная сетка. Самые популярные разделы одностраничных и многостраничных сайтов. Размеры макетов и модульных сеток для прототипов. Создание дизайн-макета и главного экрана. Подбор шрифтов и иконок.

Практическое задание. Проектирование веб-сайта: *выдержка стилового единства изображения и текста.*

3. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

В результате освоения программы «Компьютерные технологии в дизайне» учащиеся должны знать:

- Особенности и отличительные черты растровой графики;
- Особенности и отличительные черты векторной графики;

- Назначение и возможности программы Adobe Photoshop и CorelDRAW;

- Цветовые модели;
- Элементы пользовательского интерфейса: назначение инструментов, панелей и палитр, правила выбора инструмента или команды меню программы Adobe Photoshop и CorelDRAW.

- структуру, области применения и специфику графического дизайна;
- правила, приемы и художественные средства графического дизайна;
- виды графической символики;
- графические признаки основных групп шрифтов, элементы шрифта и надписи;
- основные носители шрифтовой культуры;
- разновидности графической рекламы;
- значение визуальной информации в жизнедеятельности человека;
- процесс формирования художественно-графического образа в графическом дизайне.

Должны уметь:

В программе CorelDraw:

- создавать рисунки из простых объектов;
- выполнять основные операции над объектами;
- использовать различные виды заливок;
- работать с контурами объектов;
- создавать объекты из кривых;
- пользоваться булевыми операциями;
- получать объемные изображения;
- применять различные графические эффекты;
- пользоваться разными видами текста.

В программе Adobe PhotoShop:

- выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов;

- пользоваться горячими клавишами;
- применять к слоям и фигурам различные эффекты;
- применять разные виды заливок;
- поэтапно создавать сложные объекты;
- выполнять тоновую и цветовую коррекцию фотографий;
- ретушировать фотографии;
- пользоваться режимами смешивания слоёв.

При освоении графического дизайна:

- владеть основами шрифтовой графики;
- разрабатывать изобразительную символику;
- читать визуальную информацию;
- проектировать графическую рекламу;
- выявлять актуальные темы, отражающие социальные проблемы общества и культурные достижения;
- использовать приемы и выразительные средства графического дизайна в объектах проектирования;
- последовательно вести работу по созданию дизайн-проекта;
- сохранять общность образной системы в дизайн-проекте;
- учитывать специфику проектируемого объекта.

4. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ, СИСТЕМА ОЦЕНОК

Аттестация: *цели, виды, форма, содержание*

Проверка и оценка знаний, умений и навыков учащихся является важным структурным компонентом процесса обучения компьютерной графике и в соответствии с принципами систематичности и последовательности обучения осуществляется в течение всего периода обучения.

Программа предусматривает *текущий контроль* и промежуточную *аттестацию*. Одной из форм текущего контроля может быть проведение

отчетных выставок творческих работ обучающихся (проводится с целью контроля качества освоения конкретной темы или раздела по учебному предмету). Промежуточная аттестация проводится по полугодиям в форме контрольных уроков с выставлением оценок в журнал.

По предмету «Компьютерная графика» по окончании учебного года в качестве формы итоговой аттестации применяется зачет с выставлением оценки.

Критерии оценок

Критерии оценки качества подготовки обучающегося по программе «Компьютерные технологии в дизайне» должны позволить оценить:

- уровень освоения материала, предусмотренного учебной программой;
- умения использовать теоретические знания при выполнении практических задач, предусмотренных программой по компьютерной графике и графическому дизайну;
- умения работать самостоятельно после подробного и наглядного объяснения задания преподавателем;
- качество выполнения задания, идеи и художественно-графического решения объекта проектирования;;
- обоснованность использования графических программ и инструментов;
- учет специфики проектируемого объекта.

По результатам текущей и промежуточной аттестации выставляются оценки: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно».

Оценка 5 «отлично» предполагает:

- работа выполнена в полном объёме и соответствует поставленной задаче преподавателем;
- соблюдение последовательности ведения работы над заданием;
- самостоятельность выхода на идею и ее оригинальность;

- умелое использование интерфейса программы и выразительных особенностей применяемого графического материала, программы, инструмента;
- использование приемов и выразительных средств с учетом специфики объекта проектирования и сохранением стилового единства;
- умение самостоятельно анализировать и исправлять ошибки;
- высокое качество художественно-графического решения объекта проектирования.

Оценка 4 «хорошо» допускает:

- работа выполнена не в полном объёме, но соответствует поставленной задаче преподавателем;
- соблюдение последовательности ведения работы над проектом под руководством преподавателя;
- хорошее качество художественно-графического решения объекта проектирования.
- умелое использование выразительных особенностей применяемого графического материала, программы, инструмента;
- использование приемов и выразительных средств с учетом специфики объекта проектирования и незначительное нарушение стилового единства;
- умение самостоятельно анализировать и исправлять ошибки;

Оценка 3 «удовлетворительно» предполагает:

- работа выполнена меньше, чем наполовину и не соответствует поставленной задаче преподавателем;
- ученик безынициативен;
- нарушение последовательности ведения работы над заданием;
- неумение самостоятельно использовать приемы и выразительные средства графического дизайна с учетом специфики объекта проектирования и грубое нарушение стилового единства;

- неумение самостоятельно анализировать и исправлять ошибки;
- низкое качество художественно-графического решения объекта проектирования.

5. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

Методические рекомендации преподавателям

Освоение программы «Компьютерные технологии в дизайне» проходит в форме практических занятий на основе анализа аналогичных объектов и поэтапного объяснения задания. В начале изучения новой темы должно преобладать подробное изложение цели и задач.

Выполнение каждого задания необходимо сопровождать демонстрацией лучших образцов аналогичного задания из методического фонда ДХШ, просмотром и анализом работ иллюстраторов, дизайнеров и учащихся художественной школы.

Для успешного восприятия содержания учебной программы необходимо использовать разнообразные учебно-методические материалы: учебники; учебные пособия; презентации тематических заданий по компьютерной графике (слайды, видео фрагменты); учебно-методические разработки для преподавателей по обучению компьютерной графике.

Рекомендуемые учебно-методические материалы: технические и электронные средства обучения – электронные учебники и учебные пособия по обучению компьютерной графике, обучающие компьютерные программы, видеофильмы.

Приоритетная роль отводится показу преподавателем приемов и порядка ведения работы. Одним из действенных и результативных методов в освоении компьютерной графики, несомненно, является проведение преподавателем мастер-классов, которые дают возможность обучающимся увидеть результат, к которому нужно стремиться; постичь секреты мастерства.

Каждое задание направлено на решение определенных учебно-творческих задач, которые сообщаются преподавателем перед началом выполнения задания. Поэтому степень законченности рисунка будет определяться степенью решения поставленных задач.

По мере усвоения программы от обучающихся требуется не только отработка технических приемов, но и развитие эмоционального отношения к выполняемой работе.

6. СПИСОК РЕКОМЕНДУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Аникст М., Бабурина Н., Черневич Е. Русский графический дизайн. 1880 – 1917.- М.: Внешсигма.1997 – 160 с.: ил.
2. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие. Сокращ. пер. с англ. М., «Прогресс», 1974.
3. Аронов В. Р. Теоретические концепции зарубежного дизайна / В. Р. Аронов. – М.: ВНИИТЭ, 1992. –122 с.
4. Бидерман Г., Энциклопедия символов: Пер. с нем./ Общ. Ред. и предисл. Свенцицкой и, с – М.: Республика, 1996-335 с.6 ил.
5. Боресков А. В. Основы компьютерной графики: учебник и практикум для вузов / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва: Издательство Юрайт, 2023. — 219 с. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/book/osnovy-kompyuternoy-grafiki-511419> (дата обращения: 26.10.2023).
6. Быков В.В., Выставка. – М.: Плакат,1980.
7. Гермогенова Л.Ю. Эффективная реклама в России: практика и рекомендации – М.: РусПартнерЛТД, 1994. – 252 с.: ил.
8. Глазычев В. Л. Очерки по теории и практике на Западе / В. Л. Глазычев. – М.: Европа, 2006. – 320 с.
9. Голубева О.Л. Основы композиции. М.: Свагор и К, 2008. – 143 с.: ил.

10. Делла - Росса, Р. Г. Adobe Photoshop для художников / Р. Г. Делла – Росса, А. Р. Делла – Росса. – СПб.: БХВ – Петербург, 2003. – 592с.: ил.
11. Долгоматов В. Традиции крестьянского дизайна – Декоративное искусство. №9; 1979.
12. Иттен И. Искусство формы. М.: Д.Адронов. – 2006. –136 с.; ил.
13. Калмыкова З.И. Особенности продуктивного мышления. Вопросы психологии. Калмыкова З.И. Продуктивное мышление как основа обучаемости. – Москва. Педагогика,1981.
14. Келби, Скотт. Справочник по обработке цифровых фотографий в Photoshop / Скотт. Келби. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2004. – 368с.: ил.
15. Келби, Скотт. Хитрости и секреты работы в Photoshop CS / Скотт. Келби. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2004. – 326с.: ил.
16. Киселева Т.В., Учебная программа «Дизайн изделий». Благовещенск, изд-во гос. пед. ун-та, 1999.
17. Комолова Н. В., Тайц А. М., Тайц А. А. Самоучитель CorelDRAW 12. — СПб.: БХВ-Петербург, 2004. 3.
18. Кузин В.С., Программа «Основы дизайна» – Москва. Дрофа. 2002 г.
19. Кэплин С. Секреты создания спецэффектов в Photoshop. Руководство дизайнера, 3-е издание/ Стив Кэплин. – М.: Эксмо, 2007
20. Левин, А. Ш. Самоучитель работы на компьютере. Начинаем с Windows / А. Левин. – М.: ПБОЮЛ Левин А. Ш., 2001. – 688с.
21. Лесняк В. Графический дизайн / В. Лесняк. – М.: IndexMarket, 2011. – 415 с.
22. Макарова О.В., Инновационно-экспериментальная программа «Проектная деятельность как средство развития творческих способностей учащихся» учителя технологии и ИЗО, 2002.

23. Малиновская Л.П. Вопросы формирования дизайнерского мышления на уроках изобразительного искусства в начальных классах. – Москва. 1994 (автореферат).
24. Миронов, Д. Ф. Компьютерная графика в дизайне: Учебник для вузов / Д. Ф. Миронов. – СПб.: Питер, 2004. – 224с.: ил.
25. Нестерен Майкл Грейс. Дизайн. Изд. Фалькин 1996г.
26. Нестеренко О.И. Краткая энциклопедия дизайна. – М.: Мол. Гвардия, 1994. – 315 с.: ил.
27. Ньюарк К. Что такое графический дизайн? / К. Ньюарк. – М.: Астрель, 2005. – 255 с.
28. Олтман, Рик. CorelDraw для профессионалов / Рик. Олтман. – М.: Издательский дом «Энтроп», 1997. – 632с.: ил.
29. Основы информатики и информационные технологии: учебно-метод. комплекс для студ. ист. фак.: в 2 ч. Ч. 2 / Е. Н. Балыкина, Е. Э. Попова, Д. Н. Бузун. – Минск: БГУ, 2008. – 96 с.
30. Плотникова О.В. (учитель дизайна), Михайловой Ю.Н. (зам. директора гимназии, учитель ИЗО), экспертный совет Комитета по образованию Новгородской области. Образовательная программа «Технология дизайна».
31. Подосенина, Т. А. Искусство компьютерной графики для школьников / Т. А. Подосенина. – СПб.: БХВ – Петербург, 2004. – 240с.: ил.
32. Пономарев Я.А. Исследование творческого потенциала человека. Пономарев Я.А. Психология творчества и педагогика. – Москва. Пономаренко, С. И. Adobe Photoshop 5.0. / С. И. Пономаренко. – СПб.: БХВ – Санкт-Петербург, 2000. – 512с.: ил.
33. Программа дизайнерского образования ВНИИТЭ. Из сборника «Дизайн в общеобразовательной системе». Психологический журнал №1. 1991.
34. Рунге В.Ф., Сеньковский В. В. Основы теории и методологии дизайна. Москва. МЗ – Пресс, 2001.

35. Смирнов С. И. Шрифт и шрифтовой плакат. – М.: Плакат, 1977. – 144 с.: ил.
36. Сокольников Ю. Товарные знаки: энциклопедическое издание. – Мангазея, Тигра, 1996. – 304 с.: ил.
37. Сокольникова Н.М. Изобразительное искусство и методика его преподавания в начальной школе. – М. Академия, 2002.
38. Соловьев С. А. Шрифт и декоративное оформление. – М.: высш. Школа, 1993. – 159 с.: ил.
39. Сэндидж Ч. Г., Фрайбургер В., Ротцолл К. Реклама: теория и практика: Пер. с англ. – М.: Прогресс, 1989. – 630 с.: ил.
40. Тайц, А. М. CorelDraw 9: все программы пакета / А. М. Тайц, А. А. Тайц – СПб.: БХВ – Санкт-Петербург, 2000. – 1136с.: ил.
41. Тимофеев Г.С., Тимофеева Е.В. Графический дизайн. Ростов н /Д: Феникс, 2002.-320 с.
42. Тимофеев, Г. С. Графический дизайн. Серия «Учебный курс» / Г. С. Тимофеев, Е. В. Тимофеева. – Ростов н/Д: Феникс, 2002. – 320с.
43. Тоотс В.К. Современный шрифт. – М.: Книга, 1966. – 272 с.: ил.
44. Тучкевич Е.И. Самоучитель Adobe Photoshop CS2. – СПб.:БХВ – Петербург, 2007.
45. Туэмлоу Э. Графический дизайн: фирменный стиль / Э. Туэмлоу. – М.: Астрель, 2006. – 242 с.
46. Устинов В.Б. Композиция в дизайне.- М.: АСТ: Астрель, 2007. - 239,[1] с.; ил.
47. Фоли Д. Энциклопедия знаков и символов: Пер. с англ. 2- е изд. – М.: Вече, 1997 – 512 с.: ил.
48. Хомянский Л.М. и Шипанов А.С. Дизайн. – Москва. Просвещение. 1985г.
49. Черневич Е.В. Язык графического дизайна: материалы и методы
Чижиков В. В. Дизайн и культура / В. В. Чижиков. – М.: МГУКИ, 2006. – 361 с.

50. Чудиновских И.А.- преподаватель графического дизайна средней общеобразовательной школы № 48 г. Кирова. Электронная версия программы «Мир дизайна».

51. Щичанкова Э.Г. У истоков дизайна. – Москва, Наука 1977.

52. Яцюк О. Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий / О. Яцюк. – СПб.: БХВ-Петербург, 2004. – 240 с.

Средства обучения

- **материальные:** учебные аудитории, специально оборудованные наглядными пособиями, мебелью, натюрмортным фондом;
- **наглядно-плоскостные:** наглядные методические пособия, карты, плакаты, фонд работ учеников, настенные иллюстрации, магнитные доски, интерактивные доски;
- **электронные образовательные ресурсы:** мультимедийные учебники, мультимедийные универсальные энциклопедии, сетевые образовательные ресурсы;
- **аудиовизуальные:** слайд-фильмы, видеофильмы, учебные кинофильмы, аудиозаписи.