

Темур Любовь
Владимировна
а

Подписан: Темур Любовь Владимировна
DN: C=RU, S=Челябинская область, L=Миасс,
T=Директор, O="МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ""ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА ""
ЮНОСТЬ"" ИМЕНИ АКАДЕМИКА В.П. МАКЕЕВА""",
СНИЛС=01193260211, ИНН=741507682734,
E=ddt_ostrov@mail.ru, G=Любовь Владимировна,
SN=Темур, CN=Темур Любовь Владимировна
Основание: Я являюсь автором этого документа
Местоположение: место подписания
Дата: 2026.06.17 08:00:24+05'00'
Foxit Reader Версия: 10.1.0

Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Дом детского творчества «Юность» имени академика В.П.Макеева»
(МАУ ДО «ДДТ «Юность» им. В.П. Макеева»)

Принята на заседании
Методического совета
«17» июня 2026 г.
Протокол № 7

Утверждена:
Директор
_____/Темур Л.В./
«17» июня 2026 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности

«Графическая иллюстрация от а до я»
базовый уровень

Возраст обучающихся: 12-17 лет
Срок реализации программы: 1 год
Способ оплаты: на бюджетной основе

144 часа

Автор-составитель:
Пономарева Ольга Николаевна
Педагог дополнительного образования

г. Миасс

Содержание

Раздел I. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ	3
1.1 Пояснительная записка	3
Актуальность программы.....	3
Отличительная особенность программы. Новизна	3
Педагогическая целесообразность.....	3
1.2. Цель и задачи программы.....	4
Адресат программы (целевая аудитория).....	4
Особенности организации образовательного процесса	4
1.3. Планируемые результаты программы	4
Раздел II. «КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ»	12
2.1. Календарный учебный план.....	12
2.2. Методическое обеспечение программы	12
2.3. Формы аттестации и контроля.....	12
2.4. Зачетные требования	13
2.5. Условия реализации общеразвивающей программы	13
Материально-техническое обеспечение	13
Список литературы	14
НОРМАТИВНО-ПРАВОВЫЕ ДОКУМЕНТЫ	15
КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК	17
ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ.....	24
Таблица с критериями для оценки проектов	26
АДАПТИРОВАННЫЙ УЧЕБНЫЙ ПЛАН ДЛЯ ДЕТЕЙ С ОВЗ	27
ДИСТАНЦИОННЫЙ МОДУЛЬ	34
ЛЕТНИЙ МОДУЛЬ	35
ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ	37
МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ПРОГРАММЕ.....	39

Раздел I. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графическая иллюстрация от а до я» (далее – Программа) имеет техническую направленность и составлена на основании нормативных документов федерального и регионального уровней, а также на основании нормативных актов МАУ ДО «ДДТ «Юность» им. В.П.Макеева». (Приложение №1).

Программа направлена на расширение кругозора обучающихся путем приобретения ими базовых и продвинутых знаний и навыков в области графического дизайна, креативного мышления, создания эффективных рекламных стратегий и брендов.

Актуальность программы

Актуальность программы обусловлена стремительным развитием визуальной культуры и ростом значимости цифровых технологий в маркетинге и коммуникациях. В современном мире визуальный контент — это универсальный язык. Художник-иллюстратор востребован в геймдевелопменте, рекламе, книжной индустрии и дизайне.

Также возрастает потребность в развитии творческой составляющей будущих специалистов, ведь современный рынок требует нестандартных решений и свежих взглядов на традиционные подходы к разработке иллюстраций. Именно поэтому обучение, нацеленное на развитие креативного мышления и практических навыков, становится важнейшим элементом дополнительной образовательной программы. Программа «Графическая иллюстрация от а до я» погружает в профессию, начиная с основ рисунка и заканчивая созданием коммерческих иллюстраций.

Отличительная особенность программы. Новизна

Отличительной особенностью программы является ее междисциплинарный подход. Соединение академического рисунка с цифровой живописью, позволяет ученикам гармонично переходить от традиционных методов к современным технологиям.

Важную роль играют референсы и мудборды — инструменты, которые приняты в профессиональном искусстве. Мы уделяем особое внимание изучению перспективы, анатомии и композиции, адаптируя эти дисциплины под нужды современной иллюстрации.

Новизна программы заключается в интеграции 3D-моделирования и моушн-дизайна в традиционный курс иллюстрации.

В программу включены адаптированный модуль для детей с ОВЗ, дистанционный и летний модули.

Педагогическая целесообразность

Индивидуальный подход к обучению позволяет каждому развиваться в своем темпе. Участие в конкурсах и олимпиадах даёт навыки работы в творческой группе и действия в условиях конкуренции. В результате успешного освоения образовательной программы у каждого обучающегося будет сформировано профессиональное портфолио графических работ. Приобретённые знания и навыки – первая ступень для дальнейшего обучения в профильных учебных учреждениях. Программа позволяет вывести каждого обучающегося на новый персональный уровень развития.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: сформировать у обучающихся навыки художника-иллюстратора, навыки эффективного использования возможностей графических программ.

Задачи программы.

Образовательные:

- обучить основам цифровых инструментов для создания визуального контента;
- сформировать умение самостоятельного проектирования;
- обучить инструментарию и возможностям графических программ;
- обучить основам моушн-дизайна: параллакс, цикличная анимация;
- научить работать с референсами и мудбордами.

Развивающие:

- развивать умение решать творческие задачи;
- развить интерес к дизайнерскому творчеству и техническим профессиям;
- развивать логическое мышление;
- сформировать художественный вкус и умение анализировать визуальный контент.

Воспитательные:

- сформировать коммуникативные умения и навыки;
- сформировать умение работать в команде;
- воспитать аккуратность, дисциплинированность, ответственность за выполняемую работу;
- сформировать умение аргументированно доказывать свою точку зрения.

Адресат программы (целевая аудитория)

Программа рассчитана на обучающихся 12-17 летнего возраста без предварительного отбора. Дети работают в группах по 8 человек.

Особенности организации образовательного процесса

Форма обучения: очная

Объем программы: 144 часа.

Срок реализации программы – 1 год обучения - 144 часа в год.

Срок освоения программы: 1 год

Язык освоения программы: русский

Уровень освоения программы: базовый.

Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 часа

Программа реализуется в рамках муниципального задания.

По окончании обучения, обучающиеся получают свидетельство об освоении программы.

1.3. Планируемые результаты программы

Личностные:

- Развитие устойчивой мотивации к занятиям техническим творчеством;
- Формирование устойчивого интереса к творчеству и искусству;
- Развитие личностных качеств, таких как ответственность, организованность и инициативность;

- Готовность к самореализации и осознание важности личного вклада в культурное пространство общества;
- Повышение уровня коммуникативных умений и навыков;
- Развитие аккуратности, дисциплинированности;
- Умение составлять проекты, а также защищать их.

Метапредметные:

- Умение представлять результаты своей работы окружающим, аргументировать свою позицию;
- Умение ставить цели, планировать свою работу и следовать намеченному плану, критически оценивать достигнутые результаты;
- Приобретение навыков продуктивного взаимодействия в паре, в группе на основе взаимопонимания и взаимопомощи, коллективного обсуждения идей и предложений;
- Повышение уровня рефлексивных навыков (самостоятельный анализ качества выполненной работы);
- Знание взаимодействия графических программ.

Предметные:

- Усвоение знаний о принципах и инструментах графического дизайна и рекламы;
- Умение свободно ориентироваться в программах для работы с изображениями;
- Возможность самостоятельно разработать и реализовать собственный творческий проект;
- Умение создавать презентации и творческие проекты;
- Следовать правилам техники безопасности.

1.4 Учебный план программы

№	Название разделов и тем	Общее кол-во часов	В том числе:		Формы контроля/аттестации
			теория	практика	
1. Знакомство с цифровым инструментом					
1.	Введение. Техника безопасности. Знакомство с программой. Интерфейс Krita.	4	1	3	Наблюдение, практическое задание
2. Основы композиции и ракурса					
2.	Динамика и статика. Правило третей, «золотое сечение», динамические диагонали.	2	1	1	Практическое задание
3.	Работа с ракурсом и силуэтом. Скетчинг.	6	1	5	Практическое задание
3. Свет, объем и материалы. Академический рисунок в цифровой графике.					
4.	Формообразование. Куб, шар, цилиндр.	2	1	1	Практическое задание
5.	Источники света. Рефлекс и блик. Фактуры и текстуры.	6	2	4	Практическое задание
6.	Цветовой круг Иттена. Гармонии. Влияние цвета света на цвет предмета и тени.	4	1	3	Практическое задание
4. Анатомия для стилизации					
7.	Пропорции тела и лица. Мимика.	8	1	7	Практическое задание
8.	Детализация и движение одежды.	2	1	1	Практическое задание
5. Дизайн персонажа					
9.	Геометрия и характер. Силуэт персонажа и его узнаваемость.	4	1	3	Практическое задание
10.	Референсы и мудборд.	2	1	1	Практическое задание
6. Работа с ракурсами					
11.	Анфас, профиль, ¾.	8	1	7	Практическое задание
12.	Детализация персонажа.	2	0	2	Практическое задание
7. Эмоциональный спектр и мимика					

13.	Таблица эмоций для конкретного персонажа. Искажение лица.	4	1	3	Практическое задание
14.	Характер через позу. Язык тела.	4	1	3	Практическое задание
8. Взаимодействие персонажей					
15.	Два и более персонажей. Персонаж и среда.	8	2	6	Практическое задание
16.	Подготовка и демонстрация итоговой работы. Промежуточная аттестация.	4	0	4	Защита проектов
9. Построение пространства					
17.	Линейная перспектива. Точка схода. 1-точечная и 2-точечная перспектива.	4	1	3	Практическое задание
18.	Воздушная перспектива. Планы (передний, средний, задний).	4	1	3	Практическое задание
10. Архитектурный дизайн и стилизация					
19.	Стилизация архитектуры. Фэнтези, футуризм, стимпанк.	4	1	5	Практическое задание
20.	Интерьер. Свет в помещении. Органический дизайн.	6	1	5	Практическое задание
11. Цветовой ключ и атмосфера					
21.	Настроение через цвет. День, ночь, шторм, туман.	4	1	3	Практическое задание
22.	Высказывание через окружение. «Расскажи историю без персонажа».	4	1	3	Практическое задание
12. Интеграция персонажа в среду					
23.	Сложный ракурс с искажением. Персонаж на переднем плане.	4	1	3	Практическое задание
24.	Композиция в кинематографе (широкий экран). Оптимизация слоев.	6	1	5	Практическое задание
13. Векторная графика и коммерческий дизайн					
25.	Adobe Illustrator / CorelDraw. Коммерческая иллюстрация.	8	1	7	Практическое задание

14. Основы 3D для 2D художника					
26.	Введение в Blender.	4	1	3	Практическое задание
27.	Свет и гибридные техники в 3D.	6	1	5	Практическое задание
15. Моушн-дизайн и простая анимация					
28.	Основы анимации в Krita. Создание анимации персонажа и окружения.	8	2	6	Практическое задание
16. Профессионализация и финальный проект					
29.	Портфолио и Техническое задание.	4	1	3	Практическое задание
30.	Доработка и подготовка к защите финального проекта	4	0	4	Практическое задание
31.	Итоговое занятие	2	0	2	Защита проектов
	Итого:	144	30	114	

Содержание учебного плана

1. Знакомство с цифровым инструментом

1. Вводное занятие. Знакомство с программой. Интерфейс Krita

Теория: знакомство с образовательной программой. Правила техники безопасности на рабочем месте. Правила поведения в кабинете. Знакомство с аппаратурой. Настройка стилуса (чувствительность к нажатию), горячие клавиши, рабочая область. Режимы наложения. Слои. Отличие растровой графики от векторной.

Практика: организация рабочего места. Создать «шпаргалку» из 10 любимых жестов/команд на стикер. Работа с изображениями и их проработка с помощью изменения режимов наложения слоев, прозрачности.

2. Основы композиции и ракурса

1. Динамика и статика. Правило третей, «золотое сечение», динамические диагонали.

Теория: Динамика и статика в композиции и иллюстрации. Правило третей, «золотое сечение», динамические диагонали. Искажение форм в перспективе.

Практика: Нарисовать два листа с одним и тем же персонажем: статичная поза (фронтально) и динамичная поза (с искажением перспективы). Нарисовать персонажа с двух ракурсов: вид снизу (эпично) и вид сверху (уязвимо) с использованием направляющих перспективы.

2. Работа с ракурсом и силуэтом. Скетчинг.

Теория: Ракурс «Жабья лягушка» и «Птичий полет». Силуэт как основа читаемости. Тест на силуэт.

Практика: За 10 минут выкрасить черным силуэты трех разных персонажей (воин, маг, плут) так, чтобы их класс угадывался без деталей. 20 скетчей животных/людей по 2 минуты.

3. Свет, объем и материалы. Академический рисунок в цифровой графике.

1. Формообразование. Куб, шар, цилиндр.

Теория: Построение объемных фигур, направляющие, глубина, эллипсы. Перспектива и объем.

Практика: Нарисовать простые предметы, но с использованием сложных кистей (текстурные). Понять, как ложится свет на разные формы.

2. Источники света. Рефлекс и блик. Фактуры и текстуры.

Теория: Понятие света и тени. Отличие видов теней на предмете. Понятие рефлекса. Отличие фактур и текстур. Виды фактур и текстур и нюансы их изображения и проработки.

Практика: Изобразить один и тот же предмет (металлический шар) при контражуре, боковом и рассеянном свете. Проработка текстуры дерева, камня, земли, воды и стекла с помощью текстурных кистей.

3. Цветовой круг Иттена. Гармонии. Влияние цвета света на цвет предмета и тени.

Теория: Цветовые гармонии, их применение в иллюстрации, их виды. Монохром, контраст, нюанс, гармонии из трех и четырех цветов.

Практика: Создать «палитру дня» (3 цвета) для пейзажа: три варианта (рассвет, день, закат). Белый персонаж на зеленой поляне (тень зеленая) и в красной комнате (тень красная).

4. Анатомия для стилизации

1. Пропорции тела и лица. Мимика.

Теория: Изучение пропорций тела и лица ребенка и взрослого человека. Анатомия лица. Мимика и выражение лиц. Стилизация.

Практика: Нарисовать одного и того же человека в трех разных стилях, сохранив узнаваемость. Лист эмоций (6 базовых: радость, гнев, страх, удивление, отвращение, грусть) для одного персонажа.

2. Детализация и движение одежды.

Теория: Складки (заломы, натяжение, ниспадающие).

Практика: Нарисовать персонажа на ветру. Отработать драпировку плаща/юбки.

5. Дизайн персонажа

1. Геометрия и характер. Силуэт персонажа и его узнаваемость.

Теория: Круг (добрый/милый), Квадрат (стабильный/сильный), Треугольник (злой/хитрый).

Практика: Создать трех персонажей-антагонистов, используя чистые геометрические формы. 5 быстрых силуэтов для одного персонажа, выбрать лучший.

2. Референсы и мудборд.

Теория: Понятие референса и мудборда. Отличие референса от картинки для срисовки. Мудборд как доска настроения.

Практика: Собрать мудборд для будущего героя: животное, эпоха, стиль одежды, цветовая палитра.

6. Работа с ракурсами.

1. Анфас, профиль, 3/4.

Теория: Построение анфаса и профиля. Соблюдение пропорций на разворотах. Ракурс 3/4 и динамика. Добавление характерной позы.

Практика: Построить «технический» рисунок персонажа в трех проекциях (фас, профиль, 3/4).

2. Детализация персонажа.

Практика: Дорисовать к техническому листу «боевую» позу. Нарисовать отдельно крупным планом уникальный предмет героя (меч/амулет) с текстурой металла и камня.

7. Эмоциональный спектр и мимика.

1. Таблица эмоций для конкретного персонажа. Искажение лица.

Теория: Вспомнить ранее изученные виды искажения лица при испытывании различных эмоций.

Практика: Создать лист из 9 эмоций для своего главного героя (без копирования стандартных смайликов).

2. Характер через позу. Язык тела.

Теория: Как та или иная эмоция отражается в позе тела, жестах. Изучение на персонажах кино, мультфильмов, фото людей.

Практика: Нарисовать одного героя в трех настроениях через позу (уверенность, усталость, хитрость).

8. Взаимодействие персонажей.

1. Два и более персонажей. Персонаж и среда.

Теория: Композиция с двумя персонажами. Взаимодействие рук, взглядов. Тень падающая и собственная.

Практика: Сцена «диалог» или «конфликт» двух персонажей (используем своих героев). «Вписать» персонажей в сложную среду (лес, город), чтобы они не выглядели аппликацией.

2. Подготовка и демонстрация итоговой работы. Промежуточная аттестация.

Практика: Доработка и сдача готового рабочего листа персонажа (мимика, позы, атрибуты) + 2 эмоциональных скетча. Защита персонажа перед группой (рассказ о его характере и истории).

9. Построение пространства.

1. Линейная перспектива. Точка схода. 1-точечная и 2-точечная перспектива.

Теория: Линия горизонта. Точка схода. Несколько точек схода и варианты построения пространства с учетом выбора вида перспективы.

Практика: Построение интерьера комнаты мечты (2 точки схода).

2. Воздушная перспектива. Планы (передний, средний, задний).

Теория: Понятие воздушной перспективы. Планы изображения и специфика их изображения.

Практика: Горный пейзаж. Работа с размытием и контрастом: передний план резкий и детальный, дальний — блеклый и мягкий.

10. Архитектурный дизайн и стилизация.

1. Стилизация архитектуры. Фэнтези, футуризм, стимпанк.

Теория: Понятие стилизации в архитектуре. Изучение референсов. Подробное изучение особенностей изображения пространства в разных стилях.

Практика: Нарисовать фасад дома в одном из стилей, используя текстуры (кирпич, камень, ржавый металл).

2. Интерьер. Свет в помещении. Органический дизайн.

Теория: Интерьер и особенности его изображения в иллюстрации. Свет в помещении: точечный, естественный. Предметы интерьера, растения.

Практика: Интерьер мастерской алхимика/хакера. Проработка атмосферы через детали (разбросанные предметы).

11. Цветовой ключ и атмосфера.

1. Настроение через цвет. День, ночь, шторм, туман.

Теория: Влияние цвета и цветовой гаммы на атмосферу и настроение кадра.

Практика: Один и тот же пейзаж (улица города) в 4 временах суток и погодных условиях.

2. Высказывание через окружение. «Расскажи историю без персонажа».

Теория: Как рассказать историю и событийный ряд, не внедряя в сцену персонажа.

Практика: Нарисовать заброшенное место, которое явно пережило катастрофу (или место, где только что произошло чудо).

12. Интеграция персонажа в среду.

1. Сложный ракурс с искажением. Персонаж на переднем плане.

Теория: Искажение «рыбий глаз». Проработка переднего плана, персонаж на переднем плане и искажение широкого угла.

Практика: Персонаж смотрит на огромного монстра/замок. Используем деформацию перспективы для эпичности.

2. Композиция в кинематографе (широкий экран). Оптимизация слоев.

Теория: Понятие киношного кадра и широкой полосы.

Практика: Создать иллюстрацию с готовым персонажем и фоном, используя цветокоррекцию для объединения. Завершение работы. Добавление финальных бликов, дыма, пыли (атмосферных эффектов).

13. Векторная графика и коммерческий дизайн.

1. Adobe Illustrator / CorelDraw. Коммерческая иллюстрация.

Теория: Контурные, опорные точки. Плоский стиль (Flat art) и градиенты.

Практика: Перевести растровый скетч персонажа в чистый вектор (линейный рисунок).
Создать стикерпак из 5 эмоций для мессенджера. Формат PNG с прозрачностью.

14. Основы 3D для 2D художника.

1. Введение в Blender.

Теория: Введение в Blender. Интерфейс. Простое моделирование (куб, сфера, цилиндр).

Практика: Слепить простой предмет (камень, яблоко) для использования как референс.

2. Свет и гибридные техники в 3D.

Теория: Постановка света в 3D. Рендер основы для обводки. Совмещение 3D болванок и 2D детализации.

Практика: Смоделировать простую комнату или куб с персонажем (болванкой), отрендерить. Создать финальный арт, где сложная перспектива построена в 3D, а текстуры и детали нарисованы вручную.

15. Моушн-дизайн и простая анимация.

1. Основы анимации в Krita. Создание анимации персонажа и окружения.

Теория: Циклическая анимация и параллакс.

Практика: Оживить персонажа: моргание глазами, покачивание волос/хвоста, парящие искры и создать 5-секундную GIF-анимацию пейзажа с движущимися облаками и бликами на воде.

16. Профессионализация и финальный проект.

1. Портфолио и Техническое задание.

Теория: Портфолио. Как отбирать работы. Что такое «портфолио-лист». Техническое задание (ТЗ) от заказчика. Как работать с правками. Авторское право.

Практика: Отбор лучших 5-10 работ за курс. Разбор реального ТЗ (нарисовать аватарку для стримера или логотип для команды). Расчет времени и стоимости.

2. Доработка и подготовка к защите финального проекта.

Практика: Доработка творческих проектов. Финальная детализация. Подготовка к защите.

3. Итоговое занятие.

Практика: Защита проектов.

Раздел II. «КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ»

2.1. Календарный учебный план

Этап образовательного процесса	1 год обучения
<i>Начало учебного года</i>	1 сентября
<i>Окончание учебного года</i>	31 мая
<i>Продолжительность освоения программы</i>	36 недель (144 часа в год)
<i>Продолжительность освоения Летнего модуля</i>	4 недели (16 часов)
<i>Текущий контроль</i>	В течение всего года, по разделам программы
<i>Аттестация по итогам освоения программы</i>	В период с 15 апреля по 15 мая

2.2. Методическое обеспечение программы

Используемые педагогические технологии:

- ✓ Личностно-ориентированная технология.
- ✓ Игровая технология.
- ✓ Технология проблемного обучения.
- ✓ Технология проектной деятельности.
- ✓ Технология коллективно-творческой деятельности.

Методы обучения:

- ✓ Словесные
- ✓ Наглядные
- ✓ Практические
- ✓ Репродуктивные
- ✓ Объяснительно-иллюстративные.

Формы организации занятий:

- ✓ Фронтальная
- ✓ Индивидуальная
- ✓ Групповая

2.3. Формы аттестации и контроля

Виды контроля	Формы проведения	Сроки
<i>Текущий</i>	Выполнение упражнений	В течение года
<i>Аттестация по итогам освоения программы</i>	Демо-день	Апрель-Май

Формы контроля: беседа, наблюдение, самостоятельные работы, практические задания, тестовые задания, конкурсы, хакатоны, защита проекта.

Текущий контроль проводится на основании диагностики теоретических знаний и практических умений и навыков по итогам каждого раздела программы для определения уровня освоения раздела каждым обучающимся.

Аттестация (итоговый контроль) – проводится в конце учебного года для определения уровня освоения образовательной программы, с занесением результатов в протоколы (Приложение 4).

2.4. Зачетные требования

Текущий контроль осуществляется в целях диагностики теоретических знаний и практических умений, и навыков по итогам освоения одного из разделов курса. Проводится в форме самостоятельных работ, тестов, участия в конкурсах. (Приложение №3).

Итоговый контроль проводится с целью определения степени достижения результатов обучения, представляет из себя защиту проекта.

Критерии оценки проекта

№	Название критерия	Максимальный балл
1	Соответствие проекта заданию	До 10 баллов
2	Оригинальность идеи и актуальность дизайна	До 10 баллов
3	Творческий подход и креативность проекта	До 10 баллов
4	Сложность проекта	До 10 баллов
5	Качество исполнения — выравнивание, поля, подбор шрифтов, цветовая гамма, качество изображения	До 10 баллов
6	Качество отрисовки макетов	До 10 баллов
7	Отсутствие ошибок в проекте	До 10 баллов
8	Качество презентации — содержательность, логичность, креативность представления проекта, ответы на вопросы	До 10 баллов
Итого		80 баллов

Анализ результатов итоговой аттестации – защиты проекта.

Высокий уровень – учащийся набрал не менее 60 баллов по итогам защиты проекта.

Средний уровень – учащийся набрал от 30 до 59 баллов по итогам защиты проекта.

Низкий уровень – учащийся набрал менее 29 баллов по итогам защиты проекта.

2.5. Условия реализации общеразвивающей программы

Материально-техническое обеспечение

Материально-техническое обеспечение данной программы включает в себя:

- учебный кабинет,
- учебные столы,
- проекционный экран, мультимедийный проектор,
- ПК или ноутбуки с выходом в сеть Internet,
- графические планшеты.

Кадровое обеспечение:

Педагог дополнительного образования, реализующий дополнительную общеразвивающую программу технической направленности «Графическая иллюстрация от а до я», имеющий среднее профессиональное или высшее образование (в том числе по направлению, соответствующему направлению дополнительной общеобразовательной программы, реализуемой организацией, осуществляющей образовательную деятельность) и отвечающий квалификационным требованиям, указанным в квалификационных справочниках, и (или) профессиональным стандартам, а именно:

- Профессиональный стандарт "Педагог дополнительного образования детей и взрослых", утвержденный приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 г. № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

- Единый квалификационный справочник должностей руководителей, специалистов и служащих, утвержденный приказом Министерства здравоохранения и социального развития Российской Федерации от 26 августа 2010 г. № 761н.

Список литературы

Для педагога:

1. Кузнецова М.Р. Техника графики и принципы современного дизайна. Техники графики мягкими материалами. Техника линейной графики [Электронный ресурс]: учебное пособие / Кузнецова М.Р. — СПб.: СПбГУПТД, 2019.
2. Ткаченко О.Н. Дизайн и рекламные технологии: Учебное пособие / Ткаченко О.Н.; Под ред. Дмитриевой Л.М. - Москва: Магистр, НИЦ ИНФРА-М, 2016. - 176 с.

Для обучающихся и родителей:

1. Грожан Д. В. Справочник начинающего дизайнера. – М., 205. – 318 с.
2. Нестеренко О. И. Краткая энциклопедия дизайна. – М., 1998. – 315 с
3. Рунге В. Ф., Манусевич Ю. П. Эргономика в дизайне среды: Учеб. Пособие. – М., 2005. - 328 с.

Интернет-ресурсы

1. Просветительский проект. Цифровой ликбез. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://digital-likbez.datalesson.ru/>
2. Генератор изображений. Нейросеть Kandinskj 3.1. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://rudalle.ru>

НОРМАТИВНО-ПРАВОВЫЕ ДОКУМЕНТЫ

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графическая иллюстрация от а до я» имеет техническую направленность и составлена в соответствии с:

- Федеральным Законом «Об образовании в РФ» от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ (ст.2, ст.15, ст.16, ст.17, ст.75, ст.79);
- Федеральным Законом "О государственном (муниципальном) социальном заказе на оказание государственных (муниципальных) услуг в социальной сфере" от 13.07.2020 №189-ФЗ (с изм. и доп.);
- Указом Президента РФ от 09.11.2022 № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;
- Указом Президента РФ от 07.05.2024 N 309 «О национальных целях развития РФ на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года»;
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022г. №678-р) (с изм. и доп.);
- Приказом Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказом Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 22.09.2021 N 652н "Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Приказом Министерства просвещения РФ от 13.12.2024 г. N 883 «Об утверждении методик расчёта государственной программы РФ «Развитие образования» и федерального проекта «Всё лучшее детям» национального проекта «Молодёжь и дети»;
- Постановлением Правительства РФ от 26.12.2017 г. № 1642 «Об утверждении государственной программы РФ «Развитие образования» (с изм. и доп.);
- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ №28 от 28.09.2020 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Постановлением Федеральной службы по надзору в сфере защиты прав потребителей и благополучия человека от 28 января 2021 года № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПин 1.2.3685-21 Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
- Постановлением Правительства РФ от 11.10.2023 № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Стратегией развития воспитания в РФ на период до 2025 года (Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015г. №996-р);
- Приказом Министерства просвещения РФ от 13.03.2019 № 114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального

образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам»;

- Приказом Министерства науки и высшего образования РФ и Министерства просвещения РФ от 5.08.2020 № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»;
- Законом Челябинской области «Об образовании в Челябинской области» от 29.08.2013 года № 515-ЗО (с изменениями от 02.11.2021 года);
- Уставом Муниципального автономного учреждения дополнительного образования «Дом детского творчества «Юность» имени академика В.П. Макеева»;
- Локальными актами МАУ ДО «ДДТ «Юность» им. В.П. Макеева».

Методические рекомендации:

1. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242).
2. Методические рекомендации по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей (Письмо Министерства образования и науки РФ № ВК-641/09 от 26.03.2016).
3. Методические рекомендации по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (письмо Министерства просвещения РФ от 31.01.2022 № ДГ-245/06).
4. Методические рекомендации «Об использовании государственных символов Российской Федерации при обучении и воспитании детей и молодежи в образовательных организациях, а также в организациях отдыха детей и их оздоровления» (письмо Министерства просвещения России от 15.04.2022 № СК-295/06»).
5. «Методические рекомендации по разработке дополнительных общеразвивающих программ, в том числе в части интеграции с учебными предметами «Труд (технология)», «Музыка», «Изобразительное искусство», «Физическая культура» (Письмо Министерства просвещения РФ от 23.01.2026 г. N АБ-254/06 «О направлении информации»).
6. «Методические рекомендации по формированию механизмов обновления содержания, методов и технологий обучения в системе дополнительного образования детей, направленных на повышение качества дополнительного образования детей, в том числе включение компонентов, обеспечивающих формирование функциональной грамотности и компетентностей, связанных с эмоциональным, физическим, интеллектуальным, духовным развитием человека, значимых для вхождения РФ в число десяти ведущих стран мира по качеству общего образования, для реализации приоритетных направлений научно-технологического и культурного развития страны» (Письмо Министерства просвещения РФ от 29.09.2023 г. N АБ-3935/06 «О методических рекомендациях»).
7. Методических рекомендации «Разработка и реализация раздела о воспитании в составе дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы», ФГБНУ «Институт изучения детства, семьи и воспитания»

<https://институтвоспитания.рф/upload/iblock/da2/jnpcgff0oeer1hvl28kk500zy2z9kv6c.p>

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК**Место проведения: МАУ ДО «ДТ «Юность» им. В.П. Макеева» пр. Макеева, 39**

№	Число, месяц	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
1. Знакомство с цифровым инструментом					
1.	сентябрь	Вводное занятие.	2	Правила ТБ. Знакомство с техническим оборудованием. Настройка стилуса (чувствительность к нажатию), горячие клавиши, рабочая область. Отличие растровой графики от векторной.	Наблюдение, ответы на вопросы
2.	сентябрь	Учебно-практическое	2	Создание, копирование и перемещение слоев. Режимы наложения. Смарт-объекты и маски.	Практическое занятие
2. Основы композиции и ракурса					
3.	сентябрь	Учебно-практическое	2	Динамика и статика. Правило третей, «золотое сечение», динамические диагонали.	Практическое задание
4.	сентябрь	Учебно-практическое	2	Ракурс снизу и сверху. Искажение форм в перспективе.	Практическое задание
5.	сентябрь	Учебно-практическое	2	Силуэт как основа читаемости. Проработка разных вариантов силуэтов.	Практическое задание
6.	сентябрь	Практическое	2	Скетчинг как основа изобразительного искусства. Скетчинг на время.	Практическое задание
3. Свет, объем и материалы. Академический рисунок в цифровой графике.					
7.	сентябрь	Учебно-практическое	2	Формообразование. Куб, шар, цилиндр.	Практическое задание

8.	сентябрь	Учебно-практическое	2	Источники света. Рисуем рефлексы и блики. Металлический шар.	Практическое задание
9.	октябрь	Учебно-практическое	2	Фактуры и текстуры. Металл и дерево. Ручная проработка.	Практическое задание
10	октябрь	Учебно-практическое	2	Фактуры стекла и воды.	Практическое задание
11	октябрь	Учебно-практическое	2	Цветовой круг Иттена. Гармонии. Теплый/холодный.	Практическое задание
12	октябрь	Учебно-практическое	2	Рефлексы и окружение. Влияние цвета света на цвет предмета и тени.	Практическое задание
4. Анатомия для стилизации					
13	октябрь	Учебно-практическое	2	Пропорции. Реализм.	Практическое задание
14	октябрь	Практическое	2	Стилизация. Чиби, манга, американский комикс.	Практическое задание
15	октябрь	Учебно-практическое	2	Мимика лица. Эмоции через брови и рот.	Практическое задание
16	октябрь	Практическое	2	Анатомия улыбки. Рисование улыбки в разных стилях.	Практическое задание
17	ноябрь	Учебно-практическое	2	Динамика одежды. Свет и тень в тканях.	Практическое задание
18	ноябрь	Практическое	2	Складки (заломы, натяжение, ниспадающие).	Практическое задание
5. Дизайн персонажа					

19	ноябрь	Учебно-практическое	2	Геометрия характера. Круг (добрый/милый), Квадрат (стабильный/сильный), Треугольник (злой/хитрый).	Практическое занятие
20	ноябрь	Практическое	2	Референсы и мудборды. Подбор референсов и составление мудборда для разработки персонажа.	Практическое задание
21	ноябрь	Учебно-практическое	2	Силуэт персонажа. Узнаваемость, характерные черты, лучшие ракурсы.	Практическое задание
6. Персонаж. Работа с ракурсами					
22	ноябрь	Учебно-практическое	2	Изучение пропорций лиц и тела.	Практическое задание
23	ноябрь	Практическое	2	Построение анфаса и профиля. Соблюдение пропорций при развороте.	Практическое задание
24	ноябрь	Учебно-практическое	2	Ракурс 3/4 и динамика.	Практическое задание
25	декабрь	Практическое	2	Добавление характерной позы.	Практическое занятие
26	декабрь	Учебно-практическое	2	Детализация: аксессуары, оружие, артефакты.	Практическое занятие
7. Эмоциональный спектр и мимика					
27	декабрь	Учебно-практическое	2	Таблица эмоций для конкретного персонажа. Искажение лица.	Практическое задание
28	декабрь	Практическое	2	Проработка лица персонажа в соответствии с выбранными эмоциями.	Практическое задание
29	декабрь	Учебно-практическое	2	Характер через позу. Язык тела.	Практическое задание

30	декабрь	Практическое	2	Прорисовка нескольких ключевых поз персонажа.	Практическое задание
8. Взаимодействие персонажей					
31	декабрь	Учебно-практическое	2	Композиция с двумя персонажами. Взаимодействие рук, взглядов.	Практическое задание
32	декабрь	Практическое	2	Композиция с двумя персонажами. Отрисовка поз и проработка деталей.	Практическое задание
33	январь	Учебно-практическое	2	Персонаж и среда. Тень падающая и собственная.	Практическое занятие
34	январь	Практическое	2	Персонаж и среда. Источник света. Отрисовка теней на одежде и под персонажами.	Практическое задание
35	январь	Практическое	2	Чистовая дорисовка персонажей.	Практическое задание
36	январь	Итоговое	2	Демонстрация готового персонажа. Промежуточная аттестация.	Просмотр, презентация, защита
9. Построение пространства					
37	январь	Практическое	2	Линейная перспектива. Понятие точки схода.	Практическое задание
38	январь	Практическое	2	1 и 2 точки схода в линейной перспективе. Построение пространства и глубины.	Практическое занятие
39	январь	Учебно-практическое	2	Воздушная перспектива. Планы (передний, средний, задний).	Практическое задание
40	январь	Практическое	2	Воздушная перспектива. Отрисовка планов.	Практическое задание

10. Архитектурный дизайн и стилизация					
41	февраль	Учебно-практическое	2	Стилизация архитектуры. Фэнтези, футуризм, стимпанк.	Практическое задание
42	февраль	Практическое	2	Стилизация архитектуры. Отрисовка локации в выбранном стиле.	Практическое задание
43	февраль	Учебно-практическое	2	Интерьер в иллюстрации. Стили интерьера. Детали интерьера. Свет в помещении. Окно как источник света.	Практическое занятие
44	февраль	Практическое	2	Интерьер в иллюстрации. Доработка локации предметами интерьерного декора.	Практическое задание
45	февраль	Практическое	2	Органический дизайн. Деревья, камни, растительность.	Практическое задание
11. Цветовой ключ и атмосфера					
46	февраль	Учебно-практическое	2	Настроение через цвет. День, ночь, шторм, туман.	Практическое задание
47	февраль	Практическое	2	Настроение через цвет. Отрисовка сцены с выбранной цветовой палитрой.	Практическое задание
48	февраль	Учебно-практическое	2	Высказывание через окружение. «Расскажи историю без персонажа».	Практическое занятие
49	март	Практическое	2	Высказывание через окружение. Быстрая зарисовка локации и передача смысла и истории.	Практическое задание
12. Интеграция персонажа в среду					
50	март	Учебно-практическое	2	Сложный ракурс с искажением (рыбий глаз).	Практическое задание
51	март	Учебно-	2	Персонаж на переднем плане.	Практическое

		практическое			задание
52	март	Учебно-практическое	2	Киношный кадр. Композиция в кинематографе (широкий экран).	Практическое задание
53	март	Практическое	2	Киношный кадр. Скetch-зарисовка киношного кадра.	Практическое занятие
54	март	Практическое	2	Доработка сложной сцены. Оптимизация слоев.	Практическое задание
13. Векторная графика и коммерческий дизайн					
55	март	Учебно-практическое	2	Adobe Illustrator / CorelDraw. Контуры, опорные точки.	Практическое задание
56	март	Учебно-практическое	2	Плоский стиль и градиенты. Коммерческая иллюстрация.	Практическое задание
57	апрель	Практическое	2	Создание простой открытки, отрисовка элементов по точкам. Обрезка, слияние, слои.	Практическое задание
58	апрель	Практическое	2	Создание простой открытки, заливка, градиенты, тени.	Практическое занятие
14. Основы 3D для 2D художника					
59	апрель	Учебно-практическое	2	Введение в Blender. Интерфейс.	Практическое задание
60	апрель	Учебно-практическое	2	Простое моделирование (куб, сфера, цилиндр).	Практическое задание
61	апрель	Учебно-практическое	2	Постановка света в 3D.	Практическое задание
62	апрель	Учебно-	2	Рендер основы для обводки.	Практическое

		практическое			задание
63	апрель	Учебно-практическое	2	Гибридные техники. Совмещение 3D болванок и 2D детализации.	Практическое занятие
15. Моушн-дизайн и простая анимация					
64	апрель	Учебно-практическое	2	Основы анимации в Krita. Слои, луковая кожа.	Практическое задание
65	май	Практическое	2	Отрисовка простого персонажа и смены его эмоций.	Практическое задание
66	май	Учебно-практическое	2	Анимация окружения.	Практическое занятие
67	май	Практическое	2	Совмещение анимации персонажа и фона.	Практическое занятие
16. Профессионализация и финальный проект					
68	май	Учебно-практическое	2	Портфолио. Как отбирать работы. Что такое «портфолио-лист». Оформление группы, блога, канала.	Практическое занятие
69	май	Учебно-практическое	2	Техническое задание (ТЗ) от заказчика. Как работать с правками. Авторское право.	Практическое занятие
70	май	Практическое	2	Работа над финальным проектом. Отрисовка деталей.	Практическое занятие
71	май	Практическое	2	Работа над финальным проектом. Чистовая доработка всех элементов.	Практическое занятие
72	май	Учебно-практическое	2	Итоговое занятие	Подведение итогов, просмотр

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

- Текущие проверочные задания по усвоенным материалам (графическим элементам, терминологии);
- Промежуточные тесты и опросники по пройденным блокам программы;
- Выполнение практических заданий (создание макетов, логотипов, презентаций и др.);
- Финальный проект, демонстрирующий итоговый уровень знаний и умений обучающегося.

1. Что такое композиция?

- А) Правильное сочетание цветов
- Б) Последовательность действий художника
- В) Органичное расположение элементов на плоскости или в пространстве

2. Какой принцип композиции подразумевает баланс симметрии или асимметрии?

- А) Равновесие
- Б) Контраст
- В) Пропорция

3. Как называется приём выделения главного элемента среди второстепенных?

- А) Акцент
- Б) Повтор
- В) Гармония

4. Что означает принцип единства в композиции?

- А) Все элементы расположены хаотично
- Б) Все элементы гармонично связаны друг с другом
- В) Каждый элемент существует отдельно

5. Какие два принципа композиции используются одновременно для усиления выразительности произведения?

- А) Симметрия и контраст
- Б) Единство и разнообразие
- В) Масштаб и ритм

6. Основной спектр цветов видимого света начинается с какого цвета?

- А) Красный
- Б) Зелёный
- С) Синий

7. Какой цвет получается при смешивании красного и синего?

- А) Зелёный
- Б) Фиолетовый
- С) Оранжевый

8. Термином «контраст» обозначается разница в цвете между двумя объектами. Назовите три вида контраста:

- А) Светлотный, цветовой, температурный
- Б) Тонкий, яркий, приглушённый
- С) Яркий, светлый, тёмный

9. Чем отличается тёплая палитра от холодной?

- А) Холодная палитра основана на оттенках зелёного и голубого, тёплая — на красном и жёлтом
В) Холодная палитра больше используется в архитектуре, тёплая — в живописи
С) Холодная палитра ассоциируется с радостью, тёплая — с грустью

10. Как называется явление, при котором глаз адаптируется к определённому цвету фона и последующий нейтральный оттенок кажется окрашенным противоположным цветом?

- А) Комплементарный контраст
В) Послеобраз
С) Субъективный цвет

Правильные ответы:

- | | |
|-----|---|
| 1) | В |
| 2) | А |
| 3) | А |
| 4) | Б |
| 5) | Б |
| 6) | А |
| 7) | В |
| 8) | А |
| 9) | А |
| 10) | В |

Таблица с критериями для оценки проектов

При оценке проектов учитываются следующие критерии:

- 1) Соответствие проекта заданию (до 10 баллов)
- 2) Оригинальность идеи и актуальность дизайнам (до 10 баллов)
- 3) Творческий подход и креативность проекта (до 10 баллов)
- 4) Сложность проекта (до 10 баллов)
- 5) Качество исполнения — выравнивание, поля, подбор шрифтов, цветовая гамма, качество изображения (до 10 баллов)
- 6) Качество отрисовки макетов (до 10 баллов)
- 7) Отсутствие ошибок в проекте (до 10 баллов)
- 8) Качество презентации — содержательность, логичность, креативность представления проекта, ответы на вопросы (до 10 баллов)

Анализ результатов аттестации по итогам освоения программы.

Высокий уровень – учащийся набрал не менее 60 баллов по итогам защиты проекта.

Средний уровень – учащийся набрал от 30 до 59 баллов по итогам защиты проекта.

Низкий уровень – учащийся набрал менее 29 баллов по итогам защиты проекта.

№ п/п	Соответствие проекта заданию (до 10 баллов)	Оригинальность идеи и актуальность дизайна (до 10 баллов)	Творческий подход и креативность проекта (до 10 баллов)	Сложность проекта (до 10 баллов)	Качество исполнения — выравнивание, поля, подбор шрифтов, цветовая гамма, качество изображения (до 10 баллов)	Качество отрисовки макетов (до 10 баллов)	Отсутствие ошибок в проекте (до 10 баллов)	Качество презентации — содержательность, логичность, креативность представления проекта, ответы на вопросы (до 10 баллов)	Итог В(высокий) С(средний) Н(Низкий)
1.									
2.									
3.									
.									
.									

АДАПТИРОВАННЫЙ УЧЕБНЫЙ ПЛАН ДЛЯ ДЕТЕЙ С ОВЗ

Данная программа реализуется для детей с сохранным интеллектом и отсутствием противопоказаний по работе с персональным компьютером, цифровым оборудованием в соответствии с заключением психолого-медико-педагогической комиссии.

При необходимости, обучающиеся по адаптированному учебному плану получают более детальный разбор теории и практические задания выполняют при помощи педагога, что не влияет на оценку при проведении итогового контроля.

Цель программы: сформировать у обучающихся с ОВЗ начальные навыки эффективного использования возможностей графических программ.

Задачи:

- изучение правил техники безопасности при работе с ПК;
- Освоение основ цифровых инструментов для создания визуального контента;
- развивать умение решать творческие задачи;
- развитие качеств, таких как самостоятельность, ответственность, развитие технического, объемного, пространственного, логического и креативного мышления;
- понимать принципы работы с цветом, композицией и типографикой;
- формировать коммуникативные умения и навыки командной работы.

Планируемые результаты

Предметные результаты:

- Усвоение знаний о принципах и инструментах графического дизайна и рекламы;
- Умение свободно ориентироваться в программах для работы с изображениями;
- Возможность самостоятельно разработать и реализовать собственный творческий проект;
- Умение создавать презентации и творческие проекты;
- Следовать правилам техники безопасности.

Метапредметные результаты:

- Умение представлять результаты своей работы окружающим, аргументировать свою позицию;
- Умение ставить цели, планировать свою работу и следовать намеченному плану, критически оценивать достигнутые результаты;
- Приобретение навыков продуктивного взаимодействия в паре, в группе на основе взаимопонимания и взаимопомощи, коллективного обсуждения идей и предложений;
- Повышение уровня рефлексивных навыков (самостоятельный анализ качества выполненной работы);
- Знание взаимодействия графических программ

Личностные результаты:

- Развитие устойчивой мотивации к занятиям техническим творчеством;
- Формирование устойчивого интереса к творчеству и искусству;
- Развитие личностных качеств, таких как ответственность, организованность и инициативность;
- Готовность к самореализации и осознание важности личного вклада в культурное пространство общества;
- Повышение уровня коммуникативных умений и навыков;
- Развитие аккуратности, дисциплинированности;
- Умение составлять проекты, а также защищать их.

№	Название разделов и тем	Общее кол-во часов	В том числе:		Формы контроля/аттестации
			теория	практика	
1. Знакомство с цифровым инструментом					

1.	Введение. Техника безопасности. Знакомство с программой. Интерфейс Krita.	4	1	3	Наблюдение, практическое задание
2. Основы композиции и ракурса					
2.	Динамика и статика. Правило третей, «золотое сечение», динамические диагонали.	2	1	1	Практическое задание
3.	Работа с ракурсом и силуэтом. Скетчинг.	6	1	5	Практическое задание
3. Свет, объем и материалы. Академический рисунок в цифровой графике.					
4.	Формообразование. Куб, шар, цилиндр.	2	1	1	Практическое задание
5.	Источники света. Рефлекс и блик. Фактуры и текстуры.	6	2	4	Практическое задание
6.	Цветовой круг Иттена. Гармонии. Влияние цвета света на цвет предмета и тени.	4	1	3	Практическое задание
4. Анатомия для стилизации					
7.	Пропорции тела и лица. Мимика.	8	1	7	Практическое задание
8.	Детализация и движение одежды.	2	1	1	Практическое задание
5. Дизайн персонажа					
9.	Геометрия и характер. Силуэт персонажа и его узнаваемость.	4	1	3	Практическое задание
10.	Референсы и мудборд.	2	1	1	Практическое задание
6. Работа с ракурсами					
11.	Анфас, профиль, $\frac{3}{4}$.	8	1	7	Практическое задание
12.	Детализация персонажа.	2	0	2	Практическое задание
7. Эмоциональный спектр и мимика					
13.	Таблица эмоций для конкретного персонажа. Искажение лица.	4	1	3	Практическое задание
14.	Характер через позу. Язык тела.	4	1	3	Практическое задание

8. Взаимодействие персонажей					
15.	Два и более персонажей. Персонаж и среда.	8	2	6	Практическое задание
16.	Подготовка и демонстрация итоговой работы. Промежуточная аттестация.	4	0	4	Защита проектов
9. Построение пространства					
17.	Линейная перспектива. Точка схода. 1-точечная и 2-точечная перспектива.	4	1	3	Практическое задание
18.	Воздушная перспектива. Планы (передний, средний, задний).	4	1	3	Практическое задание
10. Архитектурный дизайн и стилизация					
19.	Стилизация архитектуры. Фэнтези, футуризм, стимпанк.	4	1	5	Практическое задание
20.	Интерьер. Свет в помещении. Органический дизайн.	6	1	5	Практическое задание
11. Цветовой ключ и атмосфера					
21.	Настроение через цвет. День, ночь, шторм, туман.	4	1	3	Практическое задание
22.	Высказывание через окружение. «Расскажи историю без персонажа».	4	1	3	Практическое задание
12. Интеграция персонажа в среду					
23.	Сложный ракурс с искажением. Персонаж на переднем плане.	4	1	3	Практическое задание
24.	Композиция в кинематографе (широкий экран). Оптимизация слоев.	6	1	5	Практическое задание
13. Векторная графика и коммерческий дизайн					
25.	Adobe Illustrator / CorelDraw. Коммерческая иллюстрация.	8	1	7	Практическое задание
14. Основы 3D для 2D художника					
26.	Введение в Blender.	4	1	3	Практическое задание
27.	Свет и гибридные техники в 3D.	6	1	5	Практическое задание

15. Моушн-дизайн и простая анимация					
28.	Основы анимации в Krita. Создание анимации персонажа и окружения.	8	2	6	Практическое задание
16. Профессионализация и финальный проект					
29.	Портфолио и Техническое задание.	4	1	3	Практическое задание
30.	Доработка и подготовка к защите финального проекта	4	0	4	Практическое задание
31.	Итоговое занятие	2	0	2	Защита проектов
	Итого:	144	30	114	

1. Знакомство с цифровым инструментом

1. Вводное занятие. Знакомство с программой. Интерфейс Krita

Теория: знакомство с образовательной программой. Правила техники безопасности на рабочем месте. Правила поведения в кабинете. Знакомство с аппаратурой. Настройка стилуса (чувствительность к нажатию), горячие клавиши, рабочая область. Режимы наложения. Слои. Отличие растровой графики от векторной.

Практика: организация рабочего места. Создать «шпаргалку» из 10 любимых жестов/команд на стикер. Работа с изображениями и их проработка с помощью изменения режимов наложения слоев, прозрачности.

2. Основы композиции и ракурса

1. Динамика и статика. Правило третей, «золотое сечение», динамические диагонали.

Теория: Динамика и статика в композиции и иллюстрации. Правило третей, «золотое сечение», динамические диагонали. Искажение форм в перспективе.

Практика: Нарисовать два листа с одним и тем же персонажем: статичная поза (фронтально) и динамичная поза (с искажением перспективы). Нарисовать персонажа с двух ракурсов: вид снизу (эпично) и вид сверху (уязвимо) с использованием направляющих перспективы.

2. Работа с ракурсом и силуэтом. Скетчинг.

Теория: Ракурс «Жабья лягушка» и «Птичий полет». Силуэт как основа читаемости. Тест на силуэт.

Практика: За 10 минут выкрасить черным силуэты трех разных персонажей (воин, маг, плут) так, чтобы их класс угадывался без деталей. 20 скетчей животных/людей по 2 минуты.

3. Свет, объем и материалы. Академический рисунок в цифровой графике.

1. Формообразование. Куб, шар, цилиндр.

Теория: Построение объемных фигур, направляющие, глубина, эллипсы. Перспектива и объем.

Практика: Нарисовать простые предметы, но с использованием сложных кистей (текстурные). Понять, как ложится свет на разные формы.

2. Источники света. Рефлекс и блик. Фактуры и текстуры.

Теория: Понятие света и тени. Отличие видов теней на предмете. Понятие рефлекса. Отличие фактур и текстур. Виды фактур и текстур и нюансы их изображения и проработки.

Практика: Изобразить один и тот же предмет (металлический шар) при контражуре, боковом и рассеянном свете. Проработка текстуры дерева, камня, земли, воды и стекла с помощью текстурных кистей.

3. Цветовой круг Иттена. Гармонии. Влияние цвета света на цвет предмета и тени.

Теория: Цветовые гармонии, их применение в иллюстрации, их виды. Монохром, контраст, нюанс, гармонии из трех и четырех цветов.

Практика: Создать «палитру дня» (3 цвета) для пейзажа: три варианта (рассвет, день, закат). Белый персонаж на зеленой поляне (тень зеленая) и в красной комнате (тень красная).

4. Анатомия для стилизации

1. Пропорции тела и лица. Мимика.

Теория: Изучение пропорций тела и лица ребенка и взрослого человека. Анатомия лица. Мимика и выражение лиц. Стилизация.

Практика: Нарисовать одного и того же человека в трех разных стилях, сохранив узнаваемость. Лист эмоций (6 базовых: радость, гнев, страх, удивление, отвращение, грусть) для одного персонажа.

2. Детализация и движение одежды.

Теория: Складки (заломы, натяжение, ниспадающие).

Практика: Нарисовать персонажа на ветру. Отработать драпировку плаща/юбки.

5. Дизайн персонажа

1. Геометрия и характер. Силуэт персонажа и его узнаваемость.

Теория: Круг (добрый/милый), Квадрат (стабильный/сильный), Треугольник (злой/хитрый).

Практика: Создать трех персонажей-антагонистов, используя чистые геометрические формы. 5 быстрых силуэтов для одного персонажа, выбрать лучший.

2. Референсы и мудборд.

Теория: Понятие референса и мудборда. Отличие референса от картинки для срисовки. Мудборд как доска настроения.

Практика: Собрать мудборд для будущего героя: животное, эпоха, стиль одежды, цветовая палитра.

6. Работа с ракурсами.

1. Анфас, профиль, $\frac{3}{4}$.

Теория: Построение анфаса и профиля. Соблюдение пропорций на разворотах. Ракурс $\frac{3}{4}$ и динамика. Добавление характерной позы.

Практика: Построить «технический» рисунок персонажа в трех проекциях (фас, профиль, $\frac{3}{4}$).

2. Детализация персонажа.

Практика: Дорисовать к техническому листу «боевую» позу. Нарисовать отдельно крупным планом уникальный предмет героя (меч/амулет) с текстурой металла и камня.

7. Эмоциональный спектр и мимика.

1. Таблица эмоций для конкретного персонажа. Искажение лица.

Теория: Вспомнить ранее изученные виды искажения лица при испытывании различных эмоций.

Практика: Создать лист из 9 эмоций для своего главного героя (без копирования стандартных смайликов).

2. Характер через позу. Язык тела.

Теория: Как та или иная эмоция отражается в позе тела, жестах. Изучение на персонажах кино, мультфильмов, фото людей.

Практика: Нарисовать одного героя в трех настроениях через позу (уверенность, усталость, хитрость).

8. Взаимодействие персонажей.

1. Два и более персонажей. Персонаж и среда.

Теория: Композиция с двумя персонажами. Взаимодействие рук, взглядов. Тень падающая и собственная.

Практика: Сцена «диалог» или «конфликт» двух персонажей (используем своих героев). «Вписать» персонажей в сложную среду (лес, город), чтобы они не выглядели аппликацией.

2. Подготовка и демонстрация итоговой работы. Промежуточная аттестация.

Практика: Доработка и сдача готового рабочего листа персонажа (мимика, позы, атрибуты) + 2 эмоциональных скетча. Защита персонажа перед группой (рассказ о его характере и истории).

9. Построение пространства.

1. Линейная перспектива. Точка схода. 1-точечная и 2-точечная перспектива.

Теория: Линия горизонта. Точка схода. Несколько точек схода и варианты построения пространства с учетом выбора вида перспективы.

Практика: Построение интерьера комнаты мечты (2 точки схода).

2. Воздушная перспектива. Планы (передний, средний, задний).

Теория: Понятие воздушной перспективы. Планы изображения и специфика их изображения.

Практика: Горный пейзаж. Работа с размытием и контрастом: передний план резкий и детальный, дальний — блеклый и мягкий.

10. Архитектурный дизайн и стилизация.

1. Стилизация архитектуры. Фэнтези, футуризм, стимпанк.

Теория: Понятие стилизации в архитектуре. Изучение референсов. Подробное изучение особенностей изображения пространства в разных стилях.

Практика: Нарисовать фасад дома в одном из стилей, используя текстуры (кирпич, камень, ржавый металл).

2. Интерьер. Свет в помещении. Органический дизайн.

Теория: Интерьер и особенности его изображения в иллюстрации. Свет в помещении: точечный, естественный. Предметы интерьера, растения.

Практика: Интерьер мастерской алхимика/хакера. Проработка атмосферы через детали (разбросанные предметы).

11. Цветовой ключ и атмосфера.

1. Настроение через цвет. День, ночь, шторм, туман.

Теория: Влияние цвета и цветовой гаммы на атмосферу и настроение кадра.

Практика: Один и тот же пейзаж (улица города) в 4 временах суток и погодных условиях.

2. Высказывание через окружение. «Расскажи историю без персонажа».

Теория: Как рассказать историю и событийный ряд, не внедряя в сцену персонажа.

Практика: Нарисовать заброшенное место, которое явно пережило катастрофу (или место, где только что произошло чудо).

12. Интеграция персонажа в среду.

1. Сложный ракурс с искажением. Персонаж на переднем плане.

Теория: Искажение «рыбий глаз». Проработка переднего плана, персонаж на переднем плане и искажение широкого угла.

Практика: Персонаж смотрит на огромного монстра/замок. Используем деформацию перспективы для эпичности.

2. Композиция в кинематографе (широкий экран). Оптимизация слоев.

Теория: Понятие киношного кадра и широкой полосы.

Практика: Создать иллюстрацию с готовым персонажем и фоном, используя цветокоррекцию для объединения. Завершение работы. Добавление финальных бликов, дыма, пыли (атмосферных эффектов).

13. Векторная графика и коммерческий дизайн.

1. Adobe Illustrator / CorelDraw. Коммерческая иллюстрация.

Теория: Контуры, опорные точки. Плоский стиль (Flat art) и градиенты.

Практика: Перевести растровый скетч персонажа в чистый вектор (линейный рисунок). Создать стикерпак из 5 эмоций для мессенджера. Формат PNG с прозрачностью.

14. Основы 3D для 2D художника.

1. Введение в Blender.

Теория: Введение в Blender. Интерфейс. Простое моделирование (куб, сфера, цилиндр).

Практика: Слепить простой предмет (камень, яблоко) для использования как референс.

2. Свет и гибридные техники в 3D.

Теория: Постановка света в 3D. Рендер основы для обводки. Совмещение 3D болванок и 2D детализации.

Практика: Смоделировать простую комнату или куб с персонажем (болванкой), отрендерить. Создать финальный арт, где сложная перспектива построена в 3D, а текстуры и детали нарисованы вручную.

15. Моушн-дизайн и простая анимация.

1. Основы анимации в Krita. Создание анимации персонажа и окружения.

Теория: Циклическая анимация и параллакс.

Практика: Оживить персонажа: моргание глазами, покачивание волос/хвоста, парящие искры и создать 5-секундную GIF-анимацию пейзажа с движущимися облаками и бликами на воде.

16. Профессионализация и финальный проект.

1. Портфолио и Техническое задание.

Теория: Портфолио. Как отбирать работы. Что такое «портфолио-лист». Техническое задание (ТЗ) от заказчика. Как работать с правками. Авторское право.

Практика: Отбор лучших 5-10 работ за курс. Разбор реального ТЗ (нарисовать аватарку для стримера или логотип для команды). Расчет времени и стоимости.

2. Доработка и подготовка к защите финального проекта.

Практика: Доработка творческих проектов. Финальная детализация. Подготовка к защите.

3. Итоговое занятие.

Практика: Защита проектов.

ДИСТАНЦИОННЫЙ МОДУЛЬ

Для обеспечения непрерывности образовательного процесса могут применяться дистанционные образовательные технологии и электронное обучение.

Цель: сформировать дизайнерские, проектные умения и навыки, навыки эффективного использования возможностей графических программ

Задачи:

- обучить принципам работы с цветом, композицией и типографикой;
- развивать умение решать творческие задачи
- приобщать к взаимодействию в группе с помощью мессенджеров.

Режим занятия:

Занятия проводятся 2 раза в неделю.

Продолжительность занятия 30 минут с перерывами 10 минут;

10 минут - работа в онлайн режиме;

20 минут – в офлайн режиме (индивидуальная работа и консультирование).

Форма организации занятий:

Проведение теоретической части занятия, консультации (индивидуальные и групповые), организация конференции и вебинаров осуществляется на площадках: [Webinar.ru](https://webinar.ru), МАХ, Яндекс -диск используется для организации групповой / проектной работы с помощью облачных папок. Обучающимся передается видео, видеоинструкция, презентационный материал с инструкцией выполнения заданий.

Онлайн-ресурсы: [«Российская электронная школа»](https://rosyashkola.ru), телеканал [«Яндекс.Учебник»](https://yandex.ru/yandexbook) [«Учи.ру»](https://uchi.ru)

Сервисы для организации занятий:

Яндекс, Майл.ру, onlinetestpad.com (тесты, опросы, кроссворды, диалоги, занятия)

learningapps.org (шаблон для разработки упражнений и игр)

Wordwall <https://wordwall.net/ru> (создание интерактивных и печатных материалов)

Взнания <https://vznaniya.ru/> (конструктор для создания интерактивных материалов к урокам)

Формы контроля: Выполнение практического задания. Работа в чатах МАХ. Яндекс - формы – контроль и диагностика освоения образовательной программы (онлайн-тест).

ЛЕТНИЙ МОДУЛЬ**Учебный план**

№	Название разделов и тем	Общее кол-во часов	В том числе:		Формы контроля/аттестации
			теория	практика	
1.	Вводное занятие. Правила ТБ. Знакомство с профессией иллюстратора.	2	1	1	Наблюдение, ответы на вопросы
2.	Книга и ее элементы. Описание персонажа и его визуализация.	6	2	4	Практическое задание
3.	Эмоции, мимика и язык тела героя. Его взаимодействие с окружением. Работа над проектом.	6	1	5	Практическое задание
4.	Итоговое занятие	2	0	2	Презентация проектов Защита
	Итого:	16	4	12	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА**1. Вводное занятие. Правила ТБ. Знакомство с профессией иллюстратора.**

Теория: Чем книжная иллюстрация отличается от станковой живописи и коммерческого дизайна. Иллюстратор как соавтор писателя.

Практика: Работа с отрывками текста (разные жанры: сказка, фэнтези, реалистичная проза). Задача: за 30 минут на каждый текст сделать эскиз (бумага/планшет). Обсуждение итогов.

2. Книга и ее элементы. Описание персонажа и его визуализация.

Теория: Понятие «поля», «сгиб». Ритм пустот и деталей. Что такое «обрезные форматы», «иллюстрация на разворот». Что додумывает иллюстратор. Детали-якоря (шрам, веснушки, особый аксессуар), которые делают героя уникальным.

Практика: Читаем описание главного героя из выбранной истории (или из новой короткой сказки). Рисуем 3 варианта лица/портрета с разной стилизацией (более реалистичный, более мультяшный, более графичный). Выбираем лучший.

3. Эмоции, мимика и язык тела героя. Его взаимодействие с окружением. Работа над проектом.

Теория: Как герой чувствует себя в ключевой сцене? Эмоция должна читаться с первого взгляда. Герой не висит в воздухе. Тени, отражения, взаимодействие с предметами. Где происходит действие? Внутри (интерьер) или снаружи (экстерьер). Зритель внутри комнаты или смотрит из угла? Какие детали создают настроение (дождь за окном, горящий камин, разбросанные игрушки)?

Практика: Лист эмоций для героя: 4 базовые эмоции в крупном плане (лицо) + 4 полные фигуры в позах, соответствующих сценарию (испуг, радость, усталость, решимость). Работаем быстро, без детализации одежды. Добавить падающую тень, блики от окружения на одежду. Отдельно от персонажа нарисовать окружение к своей ключевой сцене: быстрый цветной скетч фона. Если сцена на улице — деревья, небо, архитектура. Если в помещении — мебель, источники света, текстуры.

4. Итоговое занятие.

Практика: Презентация и защита иллюстраций в группе.

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№	Число, месяц	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
1		Вводное занятие.	2	Введение в профессию иллюстратора. Техника безопасности.	Наблюдение, ответы на вопросы
2		Учебно-практическое	2	Что такое «ключевая сцена». Динамика и статика в кадре.	Практическое задание
3		Учебно-практическое	2	Разворот и композиция. Понятие «поля», «сгиба». Ритм пустот и деталей. Форматные особенности.	Практическое задание
4		Учебно-практическое	2	Описание героя и его иллюстративный портрет. Детали-якоря (шрам, веснушки, особый аксессуар), которые делают героя уникальным.	Практическое задание
5		Учебно-практическое	2	Эмоции и язык тела. Испуг, радость, усталость, решимость.	Практическое задание
6		Учебно-практическое	2	Взаимодействие героя с окружением. Тени, отражения, взаимодействие с предметами.	Практическое задание
7		Практическое	2	Выбор финальной стилистики для проекта. Доработка проекта.	Практическое задание
8		Учебно-практическое	2	Итоговое занятие	Подведение итогов, просмотр

ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

План воспитательной работы составлен в соответствии с:

- Особенности дополнительной общеобразовательной программы
- Целевыми установками Учреждения
- Социокультурными условиями региона
- Особенности коллектива обучающихся и взаимодействия с родителями

Цель:

- Организация совместной жизнедеятельности взрослых и детей
- Организация ценностно-смыслового развития обучающихся
- Формирование мотивации обучающихся на общечеловеческие ценности с учетом потребностей современного общества

Направленность воспитательной работы		Целевое назначение
I	Объединение обучающихся	-сплочение и создание дружественной атмосферы объединения
II	Работа с родителями	-выстраивание взаимодействия с родителями; -укрепление детско-родительских отношений, семейных ценностей
III	Воспитательная среда	-воспитание основ гражданской идентичности; -приобщение к российским традиционным культурным и духовным ценностям
IV	Профессиональное самоопределение обучающихся	-формирование профессионального самоопределения, интереса к труду, интереса к занятию дополнительным образованием; -формирование потребности в познавательной деятельности; - формирование навыка адаптации к условиям современной жизни
V	Профилактическая работа	-формирование нравственных ценностей, навыка противостоять негативному воздействию социума; - воспитание потребности в выполнении правил норм поведения в обществе, правил здорового и безопасного образа жизни

План воспитательной работы

Направленность воспитательной работы		Название и форма мероприятия	Срок реализации
I	Объединение обучающихся	Занятие «Традиции объединения» Демо-день «Новогодние проекты» Демо-день «Моя игра»	Сентябрь Декабрь Апрель-май
II	Работа с родителями	Родительское собрание «Организация образовательного процесса» Социальный проект «День матери»	Сентябрь Ноябрь
III	Воспитательная среда	16 октября- День отца в России 4 ноября - «День народного единства». История праздника. 18 ноября- День города Миасса Праздник «Масленица» Международный день родного языка Акция «День победы»	Октябрь Ноябрь Ноябрь Март Февраль Май

IV	Профессиональное самоопределение обучающихся	День программиста Беседа «Атлас новых профессий»	Сентябрь Февраль
V	Профилактическая работа	Тематическая беседа: «Как программисту сохранить зрение?» Техника безопасности (Т/Б на воде, ПДД, осторожно гололед, пожарная безопасность и т.д.)	Октябрь В течении года

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ПРОГРАММЕ

Мастер-класс «Создание открытки-приглашения на праздник в CorelDraw»

Векторная графика использует математические описания для создания изображений, что позволяет масштабировать их без потери качества, в отличие от растровой графики, основанной на пикселях. Векторная графика часто предпочтительнее для логотипов, иллюстраций и других элементов, требующих масштабирования и редактирования, в то время как растровая графика лучше подходит для фотографий и изображений с высокой детализацией.

Преимущества:

- Масштабируемость: Изображения можно увеличивать и уменьшать без потери качества, поскольку они не зависят от разрешения пикселей.
- Редактируемость: Легко вносить изменения в форму, цвет, толщину линий и другие параметры, поскольку все элементы описаны математически.
- Небольшой размер файлов: Векторные файлы обычно меньше растровых, что удобно для хранения и передачи.
- Подходит для печати: Часто используется для печати на различных носителях, таких как баннеры, вывески и ткани, благодаря возможности масштабирования без потери качества.

Последовательность выполнения открытки в программе CoralDraw:

1. Создание нового документа:

Запустите CorelDRAW.

Перейдите в меню "Файл" -> "Создать".

В открывшемся окне настройте параметры:

Размер: Укажите желаемый размер открытки (например, 10x15 см).

Ориентация: Выберите "Книжная" (вертикальная) или "Альбомная" (горизонтальная).

Режим цветов: Выберите "CMYK" для печати или "RGB" для отображения на экране.

Разрешение: Установите разрешение 300 DPI для печати.

2. Добавление фона:

Используйте инструмент "Прямоугольник" для создания прямоугольника, заполняющего весь фон.

Залейте прямоугольник нужным цветом или узором. Для заливки цветом используйте палитру цветов внизу окна. Для заливки узором перейдите в меню "Инструменты" -> "Заливка узором" -> "Полноцветный".

3. Добавление текста:

Используйте инструмент "Текст".

Щелкните в нужном месте на открытке и начните вводить текст.

Настройте шрифт, размер, цвет и другие параметры текста в панели свойств.

4. Добавление изображений:

Перейдите в меню "Файл" -> "Импортировать".

Выберите нужное изображение и нажмите "Импортировать".

Разместите изображение на открытке, измените его размер и положение.

5. Применение эффектов:

CorelDRAW предлагает широкий набор эффектов для работы с текстом и изображениями.

Для добавления эффектов выделите объект и перейдите в меню "Эффекты".

Можно использовать эффекты, такие как "Тень", "Неоновое свечение", "Перетекание" и другие.

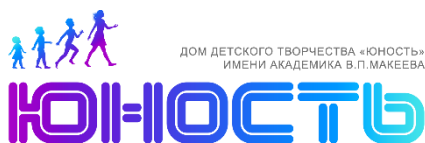
6. Сохранение и экспорт:

Для сохранения проекта в формате CorelDRAW (CDR) используйте "Файл" -> "Сохранить как".

Для экспорта в другие форматы (например, PDF, JPG) используйте "Файл" -> "Экспортировать".

При экспорте для печати выберите формат PDF и настройте параметры печати (разрешение, цветовой режим).

Информационная карточка программы



Дополнительная общеобразовательная программа

«Графическая иллюстрация от а до я»

Возраст обучающихся: 10-14 лет

Длительность: 1 год / 144 часа

Интенсивность: 2 раза в неделю по 2 часа.

Цель программы: сформировать у обучающихся навыки художника-иллюстратора, навыки эффективного использования возможностей графических программ.

Описание программы: Программа «Графическая иллюстрация от а до я» направлена на формирование устойчивого интереса к художественному творчеству и цифровому дизайну. За время обучения дети освоят академические основы рисунка, законы композиции и перспективы. Они научатся работать в графических редакторах.

Особое внимание уделяется формированию технического мастерства, художественного вкуса и готовности к проектной деятельности. Программа развивает логическое мышление, креативность и умение воплощать замысел в цифровом формате.

Практические навыки и умения:

- Освоят принципы композиции и научатся выстраивать гармоничные визуальные образы.
- Получат уверенные навыки работы в графическом редакторе.
- Смогут самостоятельно разрабатывать простые дизайн-проекты.
- Научатся проводить эффективный поиск референсов и визуальных решений.
- Сформируют навык самоконтроля и доведут работу до качественного результата.

Теоретические знания:

- Поймут последовательность этапов создания дизайн-проекта.
- Изучат основы цветоведения и научатся грамотно использовать цветовую палитру для передачи настроения и эмоций.
- Овладеют азами типографики: научатся подбирать шрифты и компоновать текст.

Конкурсная среда:

- Международный хакатон «ТехноАрт»
- Всероссийский творческий конкурс «Дизайнер без границ»
- Открытый хакатон по цифровой графике и дизайну «Градиент»
- Открытый конкурс цифровых проектов «Осенние истории»

Программа разработана: 2026 г.

