

Государственное бюджетное учреждение
дополнительного образования Республики Хакасия
«Республиканский центр дополнительного образования»

РАССМОТРЕНО:
на заседании
педагогического совета
ГБУ ДО РХ «РЦДО»
Протокол № 1 от 04.09.2023

УТВЕРЖДАЮ:
Директор ГБУ ДО РХ «РЦДО»
Г. П. Жукова
Приказ № 668 от 05.09.2023

**Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа
технической направленности
«Профессия иллюстратор»**

Срок реализации: 1 год
Вид программы: модифицированная
Возраст обучающихся: 10-18 лет

Автор – составитель:
Артыков Андрей Анатольевич,
педагог дополнительного образования

Содержание

I. Пояснительная записка	3
II. Учебный план	4
III. Содержание программы	4
IV. Календарно-тематический план	6
V. Методическое обеспечение и условия реализации программы	14
Приложения	15

I. Пояснительная записка

Дополнительная образовательная (общеразвивающая) программа «Профессия иллюстратор» (далее – программа разработана с учетом требований следующих нормативно-правовых актов:

Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями);

Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации № 678-р от 31.03.2022;

Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Устав ГБУ ДО РХ «Республиканский центр дополнительного образования»;

Положение о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе ГБУ ДО РХ «Республиканский центр дополнительного образования».

В ходе практических занятий по программе учащиеся познакомятся с профессией иллюстратора, узнают области в которых иллюстрации применяются в современном мире, изучит ключевые инструменты графических программ, техники рисования на графическом планшете, как работать с композицией, цветом и перспективой.

Направленность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы: техническая.

Уровень программы: базовый.

Актуальность программы:

В настоящее время современный иллюстратор работает практически со всеми сферами дизайна и рекламы, он создает иллюстрации для книг, журналов, интернет изданий, мобильных приложений и Web-сайтов.

Реализация программы позволит раскрыть таланты обучающихся в области иллюстрации, дизайна и содействовать их профессиональному самоопределению.

Отличительной особенностью программы является комплексное развитие компетенций учащегося в творческой и технической сфере.

Уровень освоения программы: базовый.

Адресат программы: программа предназначена для детей 10-18 лет

Объем программы: 132 академических часа.

Количество обучающихся в группе: до 12 человек

Срок освоения программы: 1 год.

Режим занятий: занятия проходят два раза в неделю по два академических часа.

Занятия по 40 минут с перерывом на отдых 10 минут.

Форма занятий: очная.

Цель и задачи программы

Цель: Формирование базовых компетенций в области иллюстрации, полиграфии, работы с графическими планшетами. Реализация программы позволит раскрыть таланты обучающихся в области иллюстрации и содействовать в их профессиональном самоопределении.

Задачи:

формирование основ композиции, цвета, света;

развитие креативного и творческого мышления;
 развитие коммуникативных умений: излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений.

Рекомендуемые формы занятий:

на этапе изучения нового материала – лекция, объяснение, рассказ, демонстрация, игра;

на этапе практической деятельности - практическая работа;

на этапе освоения навыков – творческое задание;

на этапе проверки полученных знаний – публичное выступление с демонстрацией результатов работы, дискуссия, рефлексия.

Рекомендуемые методы:

проблемное обучение;

дизайн-мышление;

проектная деятельность.

Формы работы:

Программа предполагает использование следующих форм работы: кейсы, консультации, лекции, мастер-классы, выставка, экскурсии.

Основной формой являются групповые занятия. В основе образовательного процесса лежит проектный подход. Основная форма работы подачи теории – занятия в группах. Практические задания планируется выполнять как индивидуально и в парах, так и в малых группах. Занятия проводятся в виде бесед, семинаров, лекций: для наглядности подаваемого материала используется различный мультимедийный материал – презентации, видеоролики.

II. Учебный план

№ п/п	Наименование модулей	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Основы иллюстрации	8	2	6	Выставка работ
2	Растровая графика в Adobe Photoshop, Autodesk Sketchbook	34	8	26	Выставка работ
3	Новогодняя открытка	8	1	7	Выставка работ
4	Перспектива	10	2	8	Выставка работ
5	Векторная графика в Adobe Illustrator	36	10	26	Выставка работ
6	Уникальный блокнот	6	1	5	Выставка
7	Поиск авторского стиля	14	2	12	Выставка работ
8	Паттерны	4	1	3	Выставка работ
9	Создание персонажа	12	2	10	Выставка работ
10	Итого	132	29	103	

III. Содержание программы

Раздел 1. Основы иллюстрации

Теория: Виды графических планшетов. Этапы работы над иллюстрацией.

Практика: В первом разделе обучающиеся выполняют упражнения на постановку руки для работы с графическим планшетом. Ученики создают статичную и динамичную иллюстрацию из простых фигур. Ученики создают иллюстрацию на осеннюю тему, проходя все этапы работы в иллюстрации.

Форма контроля: Выставка работ.

Раздел 2. Растровая графика в Adobe Photoshop, Autodesk Sketchbook

Интерфейс и инструменты редактора Adobe Photoshop, Autodesk Sketchbook.

Знакомство со слоями. Маски и каналы.

В ходе освоения модуля «Растровая графика в Adobe Photoshop, Autodesk Sketchbook» обучающиеся познакомятся с различными функциями графического редактора Adobe Photoshop, Autodesk Sketchbook. Также обучающиеся получают навыки создания собственных изображений.

Форма контроля: Выставка работ.

Раздел 3. Новогодняя открытка

Теория: Ассоциативный метод генерирования идей.

Практика: Обучающиеся придумывают свои открытки формата А5, ищут идею, подбирают цветовую гамму, отрабатывают навыки рисования иллюстраций и печатают новогодние открытки.

Форма контроля: Выставка работ.

Раздел 4. Перспектива

Теория: Линейная перспектива, окружность в перспективе, воздушная перспектива, штриховка, светотень.

Практика: Обучающиеся выполняют упражнения на перспективу с одной точкой схода, с двумя точками схода, на окружность в перспективе. Обучающиеся выполняют упражнение на воздушную перспективу. Учащиеся рисуют городской пейзаж отрабатывая на нём навыки линейной и воздушной перспективы.

Форма контроля: Выставка работ

Раздел 5. Векторная графика в Adobe Illustrator

Интерфейс и инструменты редактора Adobe Illustrator. Знакомство с границами и заливками, градиентами.

В ходе освоения модуля «Векторная графика в Adobe Illustrator» обучающиеся познакомятся с различными функциями графического редактора Adobe Illustrator. Также обучающиеся получают навыки создания собственных изображений.

Форма контроля: Выставка работ.

Раздел 6. Уникальный блокнот

Теория: Генерирование идей. Нюансы разработки блокнота.

Практика: В данном разделе обучающиеся создают обложку блокнота размером А5, подбирают пружину для блокнота, соединяют листы и обложку блокнота на брошураторе, обрезают лишнюю бумагу на резак для бумаги.

Форма контроля: Выставка работ.

Раздел 7. Поиск авторского стиля

Теория: Стили в иллюстрации. Что такое авторский стиль.

Практика: Обучающиеся выбирают свои лучшие работы и анализируют их на плюсы и минусы. Анализируют свои ценности как иллюстратора. Так же анализируют работы иллюстраторов, которые их вдохновляют. Делают упражнения на поиск своего стиля, комбинируют стили других иллюстраторов. Собирают опыт поиска собственного стиля в презентации и представляют их в группе.

Форма контроля: Выставка работ.

Раздел 8. Паттерны

Теория: Что такое паттерны. Где применяются в современном мире.

Практика: Обучающиеся придумывают свой паттерн и рисуют элементы для него, создают свой собственный паттерн. Обучающиеся учатся скачивать мокапы и применять их для создания паттернов.

Форма контроля: Выставка работ.

Раздел 9. Создание персонажа

Теория: Где используются персонажи. Построение персонажа. Цвет.

Практика: Обучающиеся создают своего персонажа изучая постепенно формы и пропорции, силуэтов персонажей, линии действия и взаимодействия, цвет и свет. Обучающиеся отрисовывают шесть основных эмоций персонажа.

Форма контроля: Выставка работ.

Планируемые результаты:

По окончании программы обучающиеся должны сформировать представление о иллюстрации, как о творческой деятельности, позволяющей создавать различные изделия полиграфии и не только.

В результате освоения программы обучающиеся должны:

- освоить графические редакторы;
- выстраивать композицию рисунка;
- подбирать гармоничные сочетания цветов;
- работать с референсами;
- рисовать интересных персонажей;
- освоить навыки презентации своих работ. освоить навыки презентации.

Личностные и межличностные компетенции

- работа в команде: работа в общем ритме, эффективное распределение задач и др.;
- сформированные познавательные интересы обучающихся;
- способность ориентироваться в информационном пространстве, продуктивно использовать техническую литературу для поиска сложных решений;
- навыки ведения проекта, проявление компетенции в вопросах, связанных с темой проекта, выбор наиболее эффективных решений задач в зависимости от конкретных условий;
- основы критического мышления;
- проявление творческого мышления, познавательной деятельности, творческой инициативы, самостоятельности;
- способность творчески решать технические задачи.

IV. Календарно-тематический план

№ занятия	Раздел. Тема занятия	Теория (содержание)	Практика (содержание)	Кол-во часов	Формы, методы, применяемые на занятии	Дидактика (материалы, оборудование)	Формы контроля
Раздел 1. Основы иллюстрации							
1	Знакомство с ПК. ТБ при работе на ПК и правила поведения в кабинете. Знакомство с графическим планшетом	Виды графических планшетов и их особенности. Интерфейс и инструменты программы.	Техника безопасности и правила поведения в кабинете. Ученики выполняют упражнения на постановку руки для работы с графическим планшетом. Ученики рисуют свой автопортрет на компьютере	2	Обсуждение, Практика	Презентационное оборудование, ПК, графические планшеты, ПО: Adobe Photoshop или Autodesk Sketchbook	Демонстрация работ

			и пишут что им нравится, а что нет. В конце занятия презентуют работы друг другу.				
2	Этапы работы над иллюстрацией	Этапы работы над иллюстрацией	Ученики создают иллюстрацию на осеннюю тему, проходя все этапы работы в иллюстрации.	2	Обсуждение, Практика	Презентационное оборудование, ПК, графические планшеты, ПО: Adobe Photoshop или Autodesk Sketchbook	
3	Композиция в иллюстрации	Композиция, Композиционное равновесие. Симметрия и Асимметрия. Круговая симметрия.	Ученики анализируют композицию в представленных работах, обсуждают. Ученики выбирают картинку знаменитого художника, анализируют композицию в этой картине и повторяют работу используя простые фигуры.	2	Обсуждение, Практика	Презентационное оборудование, ПК, графические планшеты, ПО: Adobe Photoshop или Autodesk Sketchbook	
4	Статика и динамика	Статика и динамика. Метр и ритм.	Ученики создают статичную и динамичную иллюстрацию из простых фигур.	2	Обсуждение, Практика	Презентационное оборудование, ПК, графические планшеты, ПО: Adobe Photoshop или Autodesk Sketchbook	
5	Поиск идей и эскизирование	Генерирование идей	С помощью приёмов генерирования идей, зафиксировать основные идеи в виде эскизов.	2	Обсуждение, Практика	Презентационное оборудование, ПК, графические планшеты, ПО: Adobe Photoshop или Autodesk Sketchbook	
Раздел 2. Растровая графика в Adobe Photoshop, Autodesk Sketchbook							
6	Интерфейс и инструменты редактора Photoshop.	Познакомить с назначением и функциональными возможностями программы.	Первый запуск Adobe Photoshop. Рабочее окно Adobe Photoshop. Панель инструментов. Палитры. Работа с документами: открытие документа, информация в строке состояния, сохранение документа, закрытие документа, изменение масштаба отображения и перемещение по документу.	2	Обсуждение, Практика	Презентационное оборудование, ПК, графические планшеты, ПО: Adobe Photoshop или Autodesk Sketchbook	
7	Интерфейс и инструменты Autodesk Sketchbook.	Познакомить с назначением и функциональными возможностями	Первый запуск Autodesk Sketchbook. Рабочее окно Autodesk Sketchbook. Панель инструментов. Палитры. Работа с документами: открытие документа, информация в строке состояния, сохранение	2	Обсуждение, Практика	Презентационное оборудование, ПК, графические планшеты, ПО: Adobe Photoshop или Autodesk Sketchbook	

		программы.	документа, закрытие документа, изменение масштаба отображения и перемещение по документу.				
8	Кисти	Использование инструмента в программы для создания изображений.	Настройка размера, жесткости, потока, прозрачности. Использование графического планшета	2	Обсуждение, Практика	Презентационное оборудование, ПК, графические планшеты, ПО: Adobe Photoshop или Autodesk Sketchbook	
9	Слои	Знакомство с понятием слоёв.	Настройка прозрачности. Режимов смешивания.	4	Обсуждение, Практика	Презентационное оборудование, ПК, графические планшеты, ПО: Adobe Photoshop или Autodesk Sketchbook	
10	Маски	Знакомство с инструментом маскирования.	Познакомить с инструментами выделения изображений, их настройками и возможностями использования. Формировать навыки использования инструментов выделения на практике. Учить выделять прямоугольные и эллиптические области.	4	Обсуждение, Практика	Презентационное оборудование, ПК, графические планшеты, ПО: Adobe Photoshop или Autodesk Sketchbook	
11	Инструменты рисования.	Познакомить с основными инструментами рисования.	Выбор цвета. Основные принципы. Пипетка. Образцы. Карандаш и кисть. Создание кисти. Ластик. Заливка. Значения инструмента «Заливка». Градиент. Типы градиентов. Создание собственного градиента.	4	Обсуждение, Практика	Презентационное оборудование, ПК, графические планшеты, ПО: Adobe Photoshop или Autodesk Sketchbook	
12	Маски и каналы	Познакомить с особенностями работы с каналами и масками.	Учить создавать и редактировать быструю маску. Учить преобразовывать маску в канал. Познакомить со способами отделения объектов от фона. Учить управлять слоями с помощью палитры Слои.	4	Обсуждение, Практика	Презентационное оборудование, ПК, графические планшеты, ПО: Adobe Photoshop или Autodesk Sketchbook	
13	Применение фильтров.	Познакомить с понятием фильтра и их использованием.	Учить применять фильтры для создания различных эффектов.	2	Обсуждение, Практика	Презентационное оборудование, ПК, графические планшеты, ПО: Adobe Photoshop или Autodesk Sketchbook	
14	Применение фильтров.	Специальные фильтры	Специальные фильтры: Сжигание. Извлечение объекта. Практика: применение фильтров для	2	Обсуждение, Практика	Презентационное оборудование, ПК, графические планшеты, ПО:	

			имитации различных техник рисования. Имитация фактуры. Создание эффектов с фотографиями.			Adobe Photoshop или Autodesk Sketchbook	
15	Режимы смещения слоев	Познакомить с понятием режима смещения слоев.	Смещение слоев с помощью дополнительного меню. Параметры смещения.	2	Обсуждение, Практика	Презентационное оборудование, ПК, графические планшеты, ПО: Adobe Photoshop или Autodesk Sketchbook	
16	Промежуточная аттестация: Итоговая работа	Применение всех инструментов в.	Применение всех изученных инструментов в индивидуальной итоговой работе.	4	Обсуждение, Практика	Презентационное оборудование, ПК, графические планшеты, ПО: Adobe Photoshop или Autodesk Sketchbook	
Раздел 3. Новогодняя открытка							
17	Поиск идей новогодней открытки	Ассоциативный метод генерирования идей.	Учащиеся создают быстрые наброски идей для новогодних открыток, используя разные композиции. Выбирают одну идею.	2	Обсуждение, Практика	Презентационное оборудование, ПК, графические планшеты, ПО: Adobe Photoshop или Autodesk Sketchbook	
18	Эскизы и подбор цветового решения	Способы подбора цветового решения	Выбранный набросок прорабатывается до эскиза, уточняются детали. Подбираются разные цветовые решения для открытки, выбирается один вариант.	2	Обсуждение, Практика	Презентационное оборудование, ПК, графические планшеты, ПО: Adobe Photoshop или Autodesk Sketchbook	
19	Разработка новогодней открытки		Разработка новогодней открытки формата А5 с двух сторон.	2	Обсуждение, Практика	Презентационное оборудование, ПК, графические планшеты, ПО: Adobe Photoshop или Autodesk Sketchbook, цветной принтер, белая бумага формата А4	
20	Печать новогодних открыток и выставка работ		Печать новогодних открыток и выставка работ	2	Обсуждение, Практика	Презентационное оборудование, ПК, графические планшеты, ПО: Adobe Photoshop или Autodesk Sketchbook	Выставка работ
Раздел 4. Перспектива							
21	Линейная перспектива	Линейная перспектива, окружность в перспективе, штриховка, светотень.	Обучающиеся выполняют упражнения на перспективу с одной точкой схода, с двумя точками схода, на окружность в перспективе.	2	Обсуждение, Практика	Презентационное оборудование, ПК, графические планшеты, ПО: Adobe Photoshop или Autodesk Sketchbook	

22	Воздушная перспектива	Воздушная перспектива	Обучающиеся выполняют упражнение на воздушную перспективу	2	Обсуждени е, Практика	Презентационное оборудование, ПК, графические планшеты, ПО: Adobe Photoshop или Autodesk Sketchbook	
23	Перспектива в городском пространстве	Особенности перспективы в жанре городской пейзаж	Учащиеся рисуют городской пейзаж учитывая правила перспективы	2	Обсуждени е, Практика	Презентационное оборудование, ПК, графические планшеты, ПО: Adobe Photoshop или Autodesk Sketchbook	
24	Иллюстрация «Город будущего»		Создание иллюстрации на тему «Абакан город будущего» формата А3	2	Обсуждени е, Практика	Презентационное оборудование, ПК, графические планшеты, ПО: Adobe Photoshop или Autodesk Sketchbook	
25	Иллюстрация «Город будущего».		Показываем иллюстрации на тему «Абакан город будущего»	2	Обсуждени е, Практика	Презентационное оборудование	Выставка работ

Раздел 5. Векторная графика в Adobe Illustrator

26	Интерфейс и настройка программы Adobe Illustrator.	Сформировать понятие векторной графики, ее особенностях . Познакомить с интерфейсом программы и ее настройками.	Интерфейс программы Adobe Illustrator. Познакомить с назначением и возможностями векторных графических редакторов на примере Adobe Illustrator. Общие элементы интерфейса пользователя. Панель инструментов. Панели управления. Панель свойств. Панель состояния. Настройка меню и панелей управления.	4	Обсуждени е, Практика	Презентационное оборудование, ПК, графические планшеты, ПО: Adobe Illustrator	Изучение инструментария программы
27	Простые геометрические фигуры.	Инструмент «Геометрические фигуры»	Создание прямоугольника (скругление углов), эллипса, круга, многоугольника, треугольника. Работа с инструментами выделения, прямого выделения.	2	Обсуждени е, Практика	Презентационное оборудование, ПК, графические планшеты, ПО: Adobe Illustrator	Изучение инструментария программы
28	Граница и заливка, градиент.	Понятие границы и заливки	Работа с параметрами элементов. Изучение градиентов.	2	Обсуждени е, Практика	Презентационное оборудование, ПК, графические планшеты, ПО: Adobe Illustrator	Изучение инструментария программы
29	Инструмент кисть, понятие кривой.		Работа с созданием произвольных форм	2	Обсуждени е, Практика	Презентационное оборудование, ПК, графические планшеты, ПО: Adobe Illustrator	Изучение инструментария программы
30	Инструмент перо.		Работа с созданием произвольных форм с	2	Обсуждени е, Практика	Презентационное оборудование,	Изучение инструментария

			помощью инструмента «перо». Применение направляющих.		Практика	ПК, графические планшеты, ПО: Adobe Illustrator	я программы
31	Работа со слоями и элементами		Распределение элементов на рабочем пространстве, объединение в слои.	2	Обсуждение, Практика	Презентационное оборудование, ПК, графические планшеты, ПО: Adobe Illustrator	Изучение инструментария программы
32	Сложение и вычитание элементов.		Работа с инструментом Pathfinder, создание новых форм из существующих.	2	Обсуждение, Практика	Презентационное оборудование, ПК, графические планшеты, ПО: Adobe Illustrator	Изучение инструментария программы
33	Техника создания логотипа.		Работа над логотипом по методу окружностей.	2	Обсуждение, Практика	Презентационное оборудование, ПК, графические планшеты, ПО: Adobe Illustrator	Изучение инструментария программы
34	Инструмент перспективы.		Изучение вспомогательного инструмента «перспектива», создание городского пейзажа	4	Обсуждение, Практика	Презентационное оборудование, ПК, графические планшеты, ПО: Adobe Illustrator	Изучение инструментария программы
35	Инструмент Blend.		Создание геометрического абстрактного фона.	4	Обсуждение, Практика	Презентационное оборудование, ПК, графические планшеты, ПО: Adobe Illustrator	Изучение инструментария программы
36	Трассировка.		Получение векторного изображения из растрового.	2	Обсуждение, Практика	Презентационное оборудование, ПК, графические планшеты, ПО: Adobe Illustrator	Изучение инструментария программы
37	Работа с текстом.		Работа с текстом и модифицирование шрифта.	2	Обсуждение, Практика	Презентационное оборудование, ПК, графические планшеты, ПО: Adobe Illustrator	Изучение инструментария программы
38	Создание брелока		Создание брелока из фанеры с помощью резки лазером по кривым.	2	Обсуждение, Практика	Презентационное оборудование, ПК, графические планшеты, ПО: Adobe Illustrator	Изучение инструментария программы
39	Промежуточная аттестация: индивидуальная творческая работа			4		Презентационное оборудование, ПК, графические планшеты, ПО: Adobe Illustrator	Изучение инструментария программы
Раздел 6. Уникальный блокнот							
40	Поиск идей и эскизирование	Генерирование идей	Генерирование идей	2	Обсуждение, Практика	Презентационное оборудование, ПК, графические планшеты, ПО: Adobe Photoshop или Autodesk Sketchbook	

41	Разработка обложки блокнота	Нюансы разработки блокнота.	Ученики создают обложку блокнота размером А5. Печать обложки на цветном принтере.	2	Обсуждени е, Практика	Презентационное оборудование, ПК, графические планшеты, ПО: Adobe Photoshop или Autodesk Sketchbook, цветной принтер, белая бумага А5	
42	Обрезка и сшивание блокнота	Правила безопасности при работе с резаком для бумаги и брошуратором.	Ученики подбирают пружину для блокнота, соединяют листы и обложку блокнота на брошураторе, обрезают лишнюю бумагу на резаке для бумаги.	2	Обсуждени е, Практика	Презентационное оборудование, ПК, графические планшеты, ПО: Adobe Photoshop или Autodesk Sketchbook, пружины для блокнотов, резак для бумаги, белая бумага А5, брошуратор.	Выставка работ
Раздел 7. Поиск авторского стиля							
43	Стили в иллюстрации	Стили в иллюстрации	Обучающиеся делятся на команды по 2-3 человека, выбирают один стиль и создают презентацию о нем, выступают с презентацией.	2	Командная работа, Обсуждени е	Презентационное оборудование, ПК, графические планшеты, ПО: Adobe Photoshop или Autodesk Sketchbook	
44	Анализ своей стилистики		Обучающиеся выбирают 1-2 свои лучшие работы и анализируют их на плюсы и минусы. Анализируют свои ценности как иллюстратора	2	Обсуждени е, Практика	Презентационное оборудование, ПК, графические планшеты, ПО: Adobe Photoshop или Autodesk Sketchbook	
45	Анализ стиля других иллюстраторов		Обучающиеся выбирают 2 художника/иллюстратора анализируют их работы, ценности, технику, цвет и т.п.	2	Обсуждени е, Практика	Презентационное оборудование, ПК, графические планшеты, ПО: Adobe Photoshop или Autodesk Sketchbook	
46	Рисуем в стилистике первого иллюстратора		Обучающиеся создают работу в стилистике первого иллюстратора	2	Практика	Презентационное оборудование, ПК, графические планшеты, ПО: Adobe Photoshop или Autodesk Sketchbook	
47	Рисуем в стилистике второго иллюстратора		Обучающиеся создают работу в стилистике второго иллюстратора	2	Практика	Презентационное оборудование, ПК, графические планшеты, ПО: Adobe Photoshop или Autodesk Sketchbook	
48	Совмещение стилистики двух иллюстраторов		Перерисовываем свою работу совмещая стилистики двух иллюстраторов	2	Практика	Презентационное оборудование, ПК, графические планшеты, ПО:	

						Adobe Photoshop или Autodesk Sketchbook	
49	Защита презентаций и выставка работ		Обучающиеся собирают все работы в презентацию и представляют её в группе.	2	Обсуждени е, Практика	Презентационное оборудование	Демонстрация работ
Раздел 8. Паттерны							
50	Создание паттернов	Что такое паттерны. Где применяются в современном мире.	Обучающиеся рисуют элементы для паттерна, создают свой собственный паттерн.	2	Обсуждени е, Практика	Презентационное оборудование, ПК, графические планшеты, ПО: Adobe Photoshop или Autodesk Sketchbook	
51	Мокапы для паттернов	Что такое мокапы. Как применить мокап к своему паттерну.	Обучающиеся учатся скачивать мокапы и работать с паттернами	2	Обсуждени е, Практика	Презентационное оборудование, ПК, графические планшеты, ПО: Adobe Photoshop или Autodesk Sketchbook	Демонстрация работ
Раздел 9. Создание персонажа							
52	Идеи и референсы	Где используют персонажи. Как составить Moodboard	Ученики создают Moodboard и генерируют идеи персонажа.	2	Обсуждени е, Практика	Презентационное оборудование, ПК, графические планшеты, ПО: Adobe Photoshop или Autodesk Sketchbook	
53	Форма и пропорции	Как форма отображает характер персонажа	Обучающиеся делают наброски своего персонажа используя разные основные формы	2	Обсуждени е, Практика	Презентационное оборудование, ПК, графические планшеты, ПО: Adobe Photoshop или Autodesk Sketchbook	
54	Построение персонажа	Построение персонажа	Нарисовать три разных решения полученного персонажа.	2	Обсуждени е, Практика	Презентационное оборудование, ПК, графические планшеты, ПО: Adobe Photoshop или Autodesk Sketchbook	
55	Силуэт персонажа	Как силуэт влияет на узнаваемость персонажа	Три решения с предыдущего урока окрашиваем в черный чтобы получить силуэт, смотрим как можно улучшить силуэт.	1	Обсуждени е, Практика	Презентационное оборудование, ПК, графические планшеты, ПО: Adobe Photoshop или Autodesk Sketchbook	
56	Линии действия и взаимодействия	Линии действия и взаимодействия	Анализируем в наших персонажах линии действия	1	Обсуждени е, Практика	Презентационное оборудование, ПК, графические планшеты, ПО: Adobe Photoshop или Autodesk Sketchbook	
57	Работа с цветом	Цветовые решения	Быстрые скетчи разного цвета на своем персонаже	1	Обсуждени е,	Презентационное оборудование, ПК, графические	

					Практика	планшеты, ПО: Adobe Photoshop или Autodesk Sketchbook	
58	Эмоции персонажа	Эмоции персонажа	Зарисовать 6 основных эмоций: радость, веселье, грусть, удивление, злость	1	Обсуждение, Практика	Презентационное оборудование, ПК, графические планшеты, ПО: Adobe Photoshop или Autodesk Sketchbook	
60	Выставка работ		Показываем иллюстрации с нашими персонажами	2	Обсуждение, Практика	Презентационное оборудование,	Демонстрация работ

V. Методическое обеспечение и условия реализации программы

Материальный ресурс

Для обеспечения успешного освоения курса используются различные ресурсы: программное обеспечение, методические пособия, специальная литература по изучаемому программному продукту, электронные пособия, раздаточный материал.

Для реализации программы необходимо предусмотреть наличие компьютерного класса.

Техническое оснащение кабинета:

графические планшеты;
презентационное оборудование;
цветной принтер;
станок для резки бумаги;

Формы аттестации:

тестирование;
выставка работ;
подготовка мультимедийной презентации по отдельным проблемам изученных тем и их оценивание.

Для оценивания иллюстраций обучающихся используется критериальное оценивание.

Оценочные материалы.

Оценочными материалами являются промежуточные и итоговые проекты обучающихся созданных на основе полученных знаний в ходе прохождения курса: Плакаты, рисунки, макеты.

**Критерии оценивания проектных работ
для промежуточной и итоговой аттестации**

Работа оценивается по шкале от 0 до 10 баллов:

<i>Критерий оценивания</i>	<i>Максимальное количество баллов</i>
Композиция иллюстрации	10
Соответствие пропорций натурному объекту	10
Колористическое решение иллюстрации	10
Гармоничность цветовых отношений	10
Передача плановости, пространства	10
Уровень владения техникой	10
Общее художественное впечатление от работы	10
Качество исполнения	10