

**Автор:**

Бабак Лідія Дмитрівна, методист Одеського обласного гуманітарного центру позашкільної освіти та виховання.

**Рецензенти:**

Колесова О.А., зав. НМЛ інформаційної та SТЕМ-освіти кафедри методики

викладання і змісту освіти КЗВО «Одеська академія неперервної освіти Одеської обласної ради», к.ф.н.

 Зміст

1. Зміст . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . ………………………………… 1

2. Пояснювальна записка . . . . . . . . . . . . . . .. . . . . . . . . . . . . . . . . . . 2

3. Початковий рівень, перший рік навчання. Тематичний план. . .5

4. Зміст програми (перший рік навчання). . . . . . …….. . . . . . . . . ..6

5. Прогнозований результат (перший рік навчання). . . . . . . . . . . ..8

6. Основний рівень, другий рік навчання. Тематичний план. . . …9

7. Зміст програми (другий рік навчання). . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 10

8. Прогнозований результат (другий рік навчання). . . . . . . . . . . . 11

 9. Вищий рівень,третій рік навчання.Тематичний план. . . . . . . . 12

10.Зміст програми (третій рік навчання)………………………… 14

11 Прогнозований результат (третій рік навчання)……………… 17

12. Бібліографія. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . ..18

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

 Основним завданням науково-технічного напряму позашкільної освіти є формування пізнавальної активності, системного мислення, самостійного дослідницького пошуку у вихованців. Навчальна програма реалізовується в гуртках, студіях, творчих об’єднаннях, розрахована на роботу з дітьми віком від 12 до 16 років.

 Створення малюнка від початку до кінця на комп’ютері – відносно нове направлення в образотворчому мистецтві. А для того, щоб малювати на комп’ютері необхідно вміти працювати на ньому, володіти навичками малювання. Цифровий живопис – створення малюнків за допомогою комп’ютерних імітацій традиційних інструментів художника. Цифровий живопис швидко розвивається і займає стійкі позиції в оформленні поліграфічної продукції. В умовах сучасної цивілізації важливого значення набуває графічний дизайн - найрозвинутіша та усвідомлена галузь людської діяльності за законами краси. Цифровими художниками стають енергійні і допитливі діти, які вміють самонавчатись і находити самостійно інформацію.

 Мета програми «Цифровий художник» полягає у тому, щоб розвинути естетичний смак, навчитись створювати необхідні зображення, навчитися робити різноманітні колажі, які надалі будуть потрібні для реклами, для роботи в поліграфії, створювати скрайбінг–презентації та різні композиції з технічно-грамотним вирішенням.

 Культуру виробництва слід виховувати в людині з дитячих років. Саме тому у технічній творчості учнів надзвичайно актуальною є робота гуртків, де діти знайомляться з цифровим живописом та його художніми можливостями. Навчаючись у гуртку, учні ознайомлюються з основним видом сучасного мистецтва, з історією та видами дизайну, художнім оформленням, знайомляться з комп’ютерними програмами Gimp, Inkscape, які є аналогами професійних комп’ютерних програм Adobe Photoshop та Corel Draw, вчаться застосовувати їх в різних видах проєктів.

 Основні завдання полягають у проведенні занять, які сприяють розвитку кометентностей:

- пізнавальної: оволодіння основами дизайну, використовуючи можливості ритму, кольору, масштабу, співвідношення тіні та світла, пустоти та об’єму;

- практичної: формування вмінь і навичок роботи розробляти різноманітні творчі проєкти.;

- творчої: емоційний, фізичний та інтелектуальний розвиток, задоволення

потреби особистості у творчій самореалізації, бажання творити і

втілювати свої ідеї в життя;

- соціальної: виховання культури праці й спілкування, формування

позитивних якостей (самостійність, наполегливість, працелюбство); пробудження та формування інтересу до дизайнерської справи, підготовка до активної професійної та громадської діяльності.

 Пропонована програма створена на основі особистнісно – орієнтованого діяльнісного підходів, які передбачають розвиток компетентностей, застосування теоретичних знань на практиці, формування творчих здібностей, здібностей до самоосвіти, професійну самореалізацію і розрахована для використання в роботі будь-якого закладу освіти, що надає позашкільну освіту і має для цього необхідні умови..

 Програма передбачає оволодіння азами науки дизайну та початковими професійними навиками. Заняття в гуртках, студіях формують у дітей творче неординарне мислення, переконують у доцільності формування естетичного предметного середовища. Програма побудована таким чином, щоб через

історію розвитку предметного світу дати можливість учням ознайомитись із

можливостями дизайну. Поступова подача основ графічного дизайну (Gimp

 (растровий графічний редактор), Inkscape (редактор векторної графіки), образотворчої грамоти та композиції дає можливість учням не тільки набути знання та практичні навики, але й сформувати об’ємно-просторове та креативне мислення. Навчальна програма передбачає проведення спецзанять з розвитку фантазії і уяви при використанні прийомів і методів ейдетики.

 Заняття проводяться два рази на тиждень, тривалістю дві академічні години .

Індивідуальні заняття проводяться зі здібними, творчо-обдарованими учнями, такими, що готують спеціальні роботи, відстаючими учнями чи з дітьми-інвалідами.

 Екскурсії та масові заходи можуть проводитись поза розкладом занять в

межах тижневого навантаження керівника.

 Теоретичний матеріал рекомендується подавати в два, три етапи протягом

заняття. Першим на початку заняття подається основний теоретичний матеріал, теми якого вносяться до календарного плану, а самі заняття повинні

характеризуватися поєднанням теоретичних та практичних уроків. Планування роботи на літній період здійснюється з метою додаткового засвоєння окремих тем чи розділів. Періодичність практичної роботи керівник гуртка здійснює самостійно, враховуючи інтереси і здібності учнів. В процесі роботи проводяться бесіди пізнавального та загально-виховного характеру.

 У результаті поступового та систематичного подання матеріалу, ускладнення практичних завдань учні засвоюють програмний матеріал, знайомляться з основами цифрового живопису і можуть самостійно оперувати набутими знаннями.

 Особливість полягає в тому, що програма розрахована на три роки навчання:

- початковий рівень – (1-й рік навчання) 144 год. Із них 78 год. - практичних, 6 год. - індивідуальних;

- основний рівень – (2-й рік навчання) 144 год. Із них 96 год. практичних.

- вищий рівень – (3-й рік навчання) 144год., 100 год. практичних.

 Специфіка даної навчальної програми обумовлена універсальністю

теоретичної та практичної частини, що дає можливість використовувати набуті знання та вміння художньої та технічної компетентностей для подальшого здобуття професії дизайнера будь-якого напрямку.

 Навчання в гуртку посильне для учнів середнього і старшого шкільного віку

та учнівської молоді (12-16 років).

 Групи можуть формуватись як з учнів приблизно одного віку, так і різно- вікові, в залежності від рівня підготовки учнів і можливостей керівника гуртка.

Навчальна програма створена за потребою і може реалізовуватись для надання платних послуг в позашкільних навчальних закладах. (Згідно із законом

№ 5460-YI від 16. 10.2012 року, в редакції Закону № 2145-YIII від 05. 09 2017 року, стаття 28).

Початковий рівень (перший рік навчання

 Всього 144 год., з них 82 - практичних, 6 - індивідуальних.

**НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН**

|  |  |
| --- | --- |
|   Розділ, тема |  Кількість годин  |
| Теоретич-них | Практичних | Індивіду альних | Усього |
| Вступ. |  4 |  0 |  0 |  4 |
| **Розділ 1. Художнє оформлення.** |  22 |  20 |  2 |  44 |
|  1.1. Творча діяльність художника-дизайнера. |  2 |  2 |  0 |  4 |
|  1.2. Види та призначення дизайну. Графічний дизайн. |  4 |  2 |  0 |  6 |
|  1.3. Живопис, малюнок, дизайн на папері. |  10 |  12 |  2 |  24 |
|  1.4. Поняття про цифровий живопис, його позиції. Растрова та векторна графіка. |  6 |  4 |  0 |  10 |
| **Розділ 2. Gimp – майстер.** |  12 |  38 |  4 |  54 |
|  2.1. Створення робочого середовища в  Gimp. |  2 |  6 |  0 |  8 |
|  2.2. Ознайомлення із інструментами палітри та їх застосуванням.  |  6 |  24 |  2 |  32 |
|  2.3. Ознайомлення з редагуванням.  Ознайомлення із палітрою кольорів,  створення різноманітних фонів в  Gimp. |  4 |  8 |  2 |  14 |
| **Розділ 3. Inkscape – вчимось малювати** |  16 |  24 |  0 |  40 |
|  3.1. Поняття про логотипи, знаки, зображення . |  8 |  10 |  0 |  18 |
|  3.2. Скрайбінг-створення намальованої історії. |  8 |  14 |  0 |  22 |
| Підсумок |  2 |  0 |  0 |  2 |
|  Разом |  **56** |  **82** |  **6** |  **144** |

ЗМІСТ ПРОГРАМИ

Вступне заняття (**4год.)**

Мета і завдання гуртка. Знайомство з програмою. Інструктаж з техніки безпеки, протипожежної безпеки, правил поведінки. Організаційні питання.

**Розділ 1. Художнє оформлення**.**( 44 год.)**

 **1.1.Творча діяльність художника-дизайнера (4 год.).**

*Теоретична частина*.

Художнє оформлення Поняття про творчу діяльність художника-дизайнера. Історія розвитку дизайну .

Поняття, зміст і можливості дизайну. Предметний світ, його минуле і сучасне. Історичні стилі. Епоха ремісництва, її стиль та інтер’єр. Дизайн в епоху середньовіччя. Зміна загальної форми предметів та одягу в різні періоди. Епоха Відродження. Період класицизму.

 *Практична частина.*

Перегляд відео «Про дизайн». Аналіз минулого предметного світу і сучасного, виявлення характерних особливостей різних історичних стилів.

 **1.2 Види та призначення дизайну. Графічний дизайн. (6 год.).**

*Теоретична частина* Основні види дизайну. Промисловий, графічний, їх різновиди. Характеристика кожного виду дизайну. Призначення дизайну. Поняття про графічний дизайн, його переваги та застосування. Графічний дизайн - вид сучасного мистецтва . Ідея графічного дизайну. Основні розробки графічного дизайну. Web-дизайн.. Зображувальні засоби малюнку дизайнера: крапка, лінія, штрих, пляма - техніки їх виконання. *Практична частина.* Обговорення кожного виду дизайну. Прогнозування існування різних видів дизайнів. За допомогою комп’ютера розглянути приклади графічного дизайну.

 **1.3. Живопис, малюнок та дизайн на папері ( 24 год.)**

*Теоретична частина.*

Образотворча грамота. Живопис, «рецепти» дизайнеру.

Традиційний живопис. Малюнок – основа творчої діяльності художника-дизайнера. Скрайбінг на папері (миттєве ілюстрування розповіді чи пояснення). Основні правила пропорції (анатомія людини, тварин, розміри машин, інтер’єр приміщення). Створення орнаментів, абстрактних фонів***.*** Поняття про спектр. Колір, його характеристики і властивості, роль в композиції. Колористичні закони.

 Гамма кольорів. Гармонійні сполучення кольорів.

*Практична частина.*

Дизайн на папері - створити макети, застосовуючи різні види дизайну. Створення орнаментів, макетів за допомогою фарб, кольорових олівців. За допомогою кольорових олівців та фарби створювати абстрактні фони, характерні для західного і східного регіону. За допомогою олівців на папері зобразити логотипи, знаки.

 **1.4. Поняття про цифровий живопис, його позиції. (10 год).**

*Теоретична частина.*

Від традиційного до цифрового мистецтва*.* Поняття про цифрові малюнки, цифровий живопис.Види малюнку. Плоскі та об’ємні предмети простих і складних форм. Особливості і прийоми виконання різних малюнків у прикладній графіці. Позиції цифрового живопису в оформленні, популярність на аматорському просторі. Векторна і растрова графіка, їх різниця. Цифрові художники. Картини цифрових художників.

*Практична частина*.

Екскурсія в музей західного і східного мистецтва. Порівняльна характеристика західного і східного мистецтва. Створення зображень плоских та об’ємних предметів простих і складних форм, використовуючи олівці. Креативні зображення.

**Розділ 2. Gimp** **– майстер. (54год.)**

 **2.1.** **Створення робочого середовища в Gimp. (** 8 год.)

*Теоретична частина*

Ознайомлення із професійною комп’ютерною програмою Gimp. Поняття про робоче середовище. Створення робочого середовища в Gimp. Вставлення картинки в Gimp **–** виділення та видалення малюнка.

*Практична частина.*

Створення робочого середовища в Gimp. Вправи по створенню робочого середовища **в** Gimp.

 **2.2. Ознайомлення із інструментами палітри, їх застосуванням**

 **(30год.)**

*Теоретична частина.*

Ознайомлення із інструментами та їх застосуванням. Користування інструментами «пензлик», «градієнт», «фігура». Види і формати зображень. Використання редагування (створення контуру, заливка, трансформування, зберігання файлу). Поняття об’ємної форми, передача об’єму на площині. Поняття про світлотіні. Застосування крапки, штриха, лінії і плями при виконанні об’ємного і тонового малюнку.

*Практична частина.*

Виконання завдань і тренувальних вправ із застосуванням інструментів палітри.

Відпрацювання технік малюнку при виконанні умовно-плоских предметів

простих і складних форм. Растрові зображення. Параметри і особливості растрових зображень.

 **2.3. Ознайомлення з редагуванням. Ознайомлення із палітрою кольорів, створення різноманітних фонів в Gimp ( 14 год.).**

*Теоретична частина.*

Поняття про редагування. Ознайомлення із палітрою кольорів. Бібліотеки Pantone. Створення фонів в Gimp.

*Практична частина.*

Тренувальні вправи із використанням меню «редагування». Робота з кольором, відпрацювання прийомів роботи з палітрою кольорів. Перехід, поєднання та утворення кольорів, світлих і темних тонів,вливання кольору в колір. Створення різноманітних фонів.

**Розділ 3. Inkscape – вчимось малювати (40 год.).**

 **3.1. Поняття про логотипи, знаки, зображення. (18 год**.)

 *Теоретична частина*

Ознайомлення із інструментами програми Inkscape. Створення робочого середовища в Gimp. Принципи створення логотипів та знаків. Створення логотипів. Анатомія людини та тварин (основні правила пропорції). Створення нескладних зображень. Малюнки з Інтернету. Функція «Швидке трасування».

*Практична частина.*

Вправи по створенню робочого середовища в Inkscape.

Вправи по створенню логотипів та знаків. Вправи по створенню зображень.

 **3.2. Скрайбінг-створення намальованої історії (22 год.).**

*Теоретична частина.*

Скрайбінг – новітня техніка презентації, яскраве подання навчального матеріалу. Створення скрайбінг-презентації за допомогою комп’ютерної графіки. Тенденції в сучасній ілюстрації.

*Практична частина*

Вправи по створенню зображень. Використання композиційних прийомів. Створення скрайбінг–презентації «Історія виникнення життя на Землі».

Підсумок. Екскурсія на виставку комп’ютерної Академії «Шаг» (2 год.)

 ПРОГНОЗОВАНИЙ РЕЗУЛЬТАТ

Вихованці мають знати:

- основні поняття про творчу діяльність дизайнера, про його робоче місце;

- основні поняття дизайну;

- еволюцію речей та предметного світу;

- зображувальні засоби графічного дизайну;

- характеристику кольорів;

- колористичні закони;

- принцип роботи інструментів палітри;

- правила безпеки при роботі з комп’ютером;

- розуміти растрову та векторну графіку.

Вихованці мають вміти:

- створення робочого середовища в Gimp;

- розрізняти історичні епохи предметного світу;

- вибирати «правильні» малюнки з Інтернету;

- вставляти картинку з Інтернету та видаляти її;

- створювати нові фони,використовуючи палітру кольорів,градієнт;

- користуватись інструментом «пензлик»;

- вміти редагувати зображення та зберігати його.

 Основними методами діагностики передбачуваних результатів є

спостереження за роботою, усне опитування, анкетування, тестування дітей,

з’ясування побажань батьків, знайомство з досвідом та досягненнями

 старших гуртківців з метою досліджень вражень дітей та пробудження в них

творчого інтересу.

 Основними формами контролю є тестування, самостійна та колективна

робота гуртківців, виставки дитячих робіт, конкурси.

Основний рівень, (другий рік навчання)

Всього 144 год.,з них 96- практичних, 6- індивідуальних

 **НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН**

|  |  |
| --- | --- |
|   Розділ,тема |  Кількість годин  |
| Теоретич-них | Практичних | Індивіду альних | Усього |
|  Вступ. |  2 |  0 |  0 |  2 |
|  Розділ 1. Композиція у Gimp. |  26 |  44 |  4 |  74 |
|  1.1.Поняття «композиція», застосування  композиційних законів. Поняття «перспектива» |  6  |  6  |  0  |  12  |
|  1.2.Створення колажів, використовуючи шари програми, «маску», «пензлик». Створення орнаментів.  |  20 |  38 |  4 |  62 |
|  Розділ 2. Шрифт. Піктографічні знаки |  18 |  46 |  2 |  66 |
| 2.1.Шрифт і його різновиди. |  4 |  26 |  0 |  30 |
|  2.2.Створення шрифтів з тінню, з  орнаментом. Шрифти в дизайнерських проєктах. |  10 |  20 |  4 |  34 |
|  Підсумки. |  2 |  0 |  0 |  2 |
|  |  **42** |  **96** |  **6** |  **144** |

**ЗМІСТ ПРОГРАМИ**

Вступ. (2год.)

Інструктаж з техніки безпеки, протипожежної безпеки, правила поведінки.

Організаційні питання.

 ***Розділ* 1.Композиція (74 год.)**

 **1.1.Поняття «композиція», застосування композиційних законів. Поняття «перспектива» ( 12 год.).**

*Теоретична частина*

Поняття «композиція». Композиційна рівновага, властивості форми. Єдність елементів композиції. Простір і форма. Співвідношення і пропорції. Масштабність. Ритм в композиції, симетрія і асиметрія. Статика і динаміка в композиції. Композиційний центр. Основні засоби композиції. Колір і його тон. Застосування композиційних законів у візуалізації творчого задуму. Розширення малюнку. Перспектива. Відображення перспективного зображення предметів, що знаходяться в кімнаті.

*Практична частина***.**

Ознайомлення із засобами композиції, дослідження їх взаємозв’язку та впливу на візуальне відтворення задуму. Використання композиційних законів при виконанні тренувальних завдань. Ознайомлення із засобами композиції, дослідження їх взаємозв’язку та впливу на візуальне відтворення задуму. Виконання малюнку олівцем паралелепіпеда за законами перспективи.

 **1.2.Створення колажів, використовуючи шари програми, «маску»,**

 **«пензлик». Створення орнаментів**. **(62 год).**

*Теоретична частина.*

Шари - як аркуші паперу. Поняття про шари в програмі.. Малювання ескізів невизначеної форми. Налагодження ліній для форми. Очищення ліній. Створення та змінення пензлів. Лікувальний і точковий пензель. Створення маски. Блокування освітлення. Змішування процесу. Створення простих колажів. Створення орнаментів Добавлення деталей .

*Практична частина.*

Використання композиційних законів при виконанні тренувальних завдань по створенню колажів. Змінення пензлів, їх використання при створенні малюнків. Намалювати бороду і вуса. Робота з шарами в Gimp та Inkscape. Українські мотиви орнаменту. Цифровий живопис. Аматорські малюнки.

***Розділ* 2.Шрифт. Піктографічні знаки (66 год.)**

 **2.1.Шрифт і його різновиди**. **(30 год.)**

*Теоретична частина.*

Історія виникнення писемності. Шрифт і його різновиди.. Піктографічні знаки. Ознайомлення з різними видами шрифтів. Шрифт - запорука успіху в дизайнерському проекті. Вміння добавити шрифт в Gimp.

*Практична частина.*

Тренувальні вправи – роботи зі шрифтами. Створення нових шрифтів. Дизайн за допомогою шрифтів. Використання шрифтів в рекламі. Вставлення текстів в робочий простір Gimp та Inkscape.

 **2.2.Створення шрифтів з тінню, з орнаментом.** **Шрифти дизайнерських проектах (34 год.).**

*Теоретична частина*.

 Красиві шрифти з імітацією тіні, зі вставками орнаментів. Створення 3D-шрифту. Підбір кольору шрифту при створенні композиції. Рельєфний текст. Текстові шари, спецефекти на шарах Редактування тексту у Gimp.

*Практична частина***.**

Тренувальні вправи – робота зі шрифтами. Виконання тренувальних вправ по створенню композицій з використанням шрифтів. Створення орнаментів різного виду та вставлення їх в букви. Зміна кольорів шрифту. Створення оригінальних заголовків для тексту Редагування текстів. Екскурсія в типографію.

Підведення підсумків (**2год.)** Зустрічі з цікавими людьми. Підсумкове заняття.

ПРОГНОЗОВАНИЙ РЕЗУЛЬТАТ

Вихованці мають знати:

- працювати з програмою;

- про поняття що таке композиція;

- закони і засоби композиції;

- використовувати у практиці закони композиції;

- розрізняти види малюнків, шрифтів, орнаментів;

- різні види шрифтів, орнаментів, піктографічні знаки;

- основні відомості про шари у Gimp, Inkscape;

- значення «маски» ;

- різноманітність застосування «пензлика» ;

- поняття перспектива;

Вихованці мають вміти:

- для кращого оформлення макетів навчитись створювати колажі;

- розробляти і виконувати планування просторових об’єктів в кольорових

 вирішення із варіантами зонування;

- створювати перспективні зображення предметів і просторових об’єктів;

- створення перспективного малюнку;

- за допомогою шрифтів створювати дизайн реклам, різноманітних сувенірних виробів;

 Головним досягненням другого року навчання є удосконалення учнями

набутих знань, умінь та навичок, застосування їх на практиці; всебічний

розвиток творчої особистості розкриття її здібностей і таланту, розвиток креативного мислення.

 Основними формами контролю є самостійна та колективна робота,

виставки і конкурси.

Вищий рівень, (третій рік навчання).

Всього 144 год., з них 100-практичних,

6-індивідуальних.

**НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН**

|  |  |
| --- | --- |
|   Розділ,тема |  Кількість годин  |
| теоретичних  | практичних | індивідуальних | усього |
|  Вступ. |  4 |  0 |  0 |  4 |
|  Розділ 1. Використання різноманітного спектру  можливостей програми Gimp . |  14  |  30 |  2 |  46 |
|  1.1. Створення складних колажів,  застосування композиційних законів. |  6  |  12  |  0  |  18  |
|  1.2.Зміна кольору в малюнку. |  6 |  8 |  0 |  14 |
|  1.3.Створення складних векторних зображень. |  4 |  10 |  2 |  16 |
|  Розділ 2.Створення макетів з різними  кольоровими моделями (CMYK i RGB). |  18 |  70 |  4 |  92 |
|  2.1 Підготовка графічних файлів для використання у Web – сторінці. |  8 |  30 |  2 |  40 |
|  2.2. Рекламна поліграфія. |  10 |  40 |  2 |  52 |
| Підсумок. |  2 |  0 |  0 |  2 |
|  Разом |  **38** |  **100** |  **6** |  **144** |

**ЗМІСТ ПРОГРАМИ**

Вступні заняття. (4год.).

Поняття про дизайнерські проєкти . Правила техніки безпеки при роботі з комп’ютером.

**Розділ 1. Використання різноманітного спектру можливостей програми** **Gimp. (46год.)**

 **1.1 Створення складних колажів, використання композиційних законів (18год.).**

*Теоретична частина.*

Копіювання зображень за допомогою «штампу» -оригінальна задумка дизайнера. Дублювання зображення, його використання в створенні колажів. За допомогою інструменту палітри «штамп» клонування фрагментів зображень, виділення небажаних частин зображення. Використання шарів. Зв’язування шарів. Трансформація вмісту шару. Пластика. Деформація. Редактування – маріонеточна деформація. Дублювання зображень і перенос їх на допоміжні шари.

*Практична частина.*

 Виконання завдань і тренувальних вправ із застосуванням інструментів палітри та з застосуванням шарів.

  **1.2.Зміна кольору в малюнку. Об’ємність. (14 год.)**

*Теоретична частина.*

Зміна кольору в зображеннях, використовуючи кольоровий баланс, контрастність. Заповнення намальованих областей кольором. Штриховка (затемнення). Загальні відомості про канали. Види каналів. Для видалення діапазону кольорів – використання меню «виділення». Використання інструментів «Размивання», «Мікс–пензель», розмивання по Гауссу, використання «обтравочної маски».

*Практична частина.*

Виконання завдань і тренувальних вправ із застосуванням інструментів палітри та палітри кольорів при створенні об’ємних зображень. Відпрацювання технік малюнку при виконанні умовно-плоских предметів простих і складних форм. Тренувальні вправи по видаленню кольорів. Заміна новими кольорами.

 **1.3.Створення складних векторних зображень. (16 год.)**

*Теоретична частина.*

Розуміння 3Д - форми об’єктів Створення видимості об’ємного зображення-малювання каплі дощу, м’яча, куба, фужера. Для створення креативних малюнків - використання меню «деформація». Деформування фігур, зображень та контурів у програмі Gimp. Створення і редагування векторних зображень. Створення об’єктів, що складаються з базових графічних примітивів відображення і масштабування об’єктів. Використання градієнтів, візерункової і текстурної заливки. Групування й вирівнювання об’єктів, використання шарів для зображень.

*Практична частина.*

Створення об’єктів - м’яча, фужера з напоєм, яблука. Створення довільних *о*б’єктів.

**Розділ 2.** **Створення макетів з різними кольоровими моделями (CMYK i RGB) (92 год.)**

 **2.1 Підготовка графічних файлів для використання у Web-сторінці**

**(40год.*)***

*Теоретична частина.*

Графічні формати Інтернету. Формат GIF . Формат JPG. Особливості завантаження малюнків у Web-сторінку. Графічні елементи оформлення Web-сторінок. Поняття про кольорову модель RGB. Аддітивне змішування кольорів. Піксельне зображення. Створювати і редагувати вивіренні до пікселя зображення з Інтернету. Використання зображень RGB. (піксельний дозвіл 82 pxl/дюйм ).

*Практична частина.*

Створення макетів, реклам на сайт.

Підсумок. Конкурс кращих робіт по створенню реклам на сайт.

 **2.2. Рекламна поліграфія (52 год.)**

*Теоретична частина.*

Поняття про кольорову модель CMYK. Робочий простір CMYK. Використання кольорової моделі CMYK в поліграфії (піксельний дозвіл 300 pxl/дюйм). Основні правила для створення макетів поліграфії.

*Практична частина.*

Використовуючи знання (програма Gimp), виконувати вправи - створення складного монтажу. Створення макетів поліграфії (візитки, буклети, флаєри).

**ПРОГНОЗОВАНИЙ РЕЗУЛЬТАТ**

Завдяки досягненням третього року навчання учні мають ׃

- розуміти системи передачі кольорів CMYK i RGB, їх застосування;

- розуміти застосування інструментів палітри;

- користуватись палітрою «меню» ;

- знати про обрізку зображень;

- знати про техніку ретушування;

- розуміти техніку виділення областей зображення;

Вихованці мають вміти׃

- виконання складного монтажу;

- створювати багатошарові зображення;

- вміти коректувати і сканувати зображення;

- вміти працювати з шарами багатошарового зображення ;

- вміти працювати з кистями;

- створювати перспективні зображення предметів і просторових об’єктів;

- за допомогою шрифтів створювати дизайн реклам, сувенірних виробів;

- розробляти і виконувати планування просторових об’єктів в кольорових

 вирішення із варіантами зонування;

- виготовлення макетів для поліграфії (візитки, флаєра, буклети, брошюри) ;

 Основна мета роботи гуртка - допрофесійна та початкова професійна підготовка. Основними методами діагностики передбачуваних результатів є

спостереження за роботою, усне опитування, анкетування, тестування дітей,

з’ясування їх професійного світобачення.

 Основними формами контролю є самостійна та колективна робота,

виставки і конкурси, ескізні, проєктні та макетні роботи.

**БІБЛІОГРАФІЯ**

1. Волкова Д. И. Школа современного дизайна от А до Я. – М.: Эксмо, 2008.

2. Емброуз Гевін. Основи. Графіка. Дизайн. Підхід і мова. – К. : Art Huss,2019.

3 Лунев А. М. Современное пособие по рисованию для юного художника.

 Увлекательные уроки живописи, графики, дизайна. – Д.: ООО ПКФ

 «БАО», 2006.

4.Образотворче мистецтво. – Видання національної Спілки художників

 України, 2001-2002.

5. Програми з позашкільної освіти (програма гуртка технічного дизайну),

 Науково-технічний напрям. – К.: «Грамота», 2007.

6 Феліче Джейм, Типографика, шрифт, верстка, дизайн.- П. : БХВ-Петербург,

7. . Яремків М. М. Композиція: творчі основи зображення. Навчальний

 посібник. – Т.: Підручники і посібники, 2005.