


Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования  
Центр детского (юношеского) технического творчества  
Колпинского района Санкт-Петербурга

**РАССМОТРЕНА И ПРИНЯТА**  
на Педагогическом совете  
ГБУ ЦДЮТТ Колпинского района  
Санкт-Петербурга  
Протокол от 31.08 2020г. № 1

**УТВЕРЖДЕНА**  
Приказом № 172 от 31.08. 2020г.  
Директор ГБУ ЦДЮТТ  
Колпинского района Санкт-Петербурга  
  
И.А. Светашова



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
«Графический дизайн на компьютере (Adobe Illustrator, Adobe InDesign)»**

**Возраст обучающихся: 12-15 лет**  
**Срок реализации: 1 год**

**Разработчики –**  
Гречанинова Анастасия Викторовна,  
педагог дополнительного образования,  
методист Оснач Ирина Михайловна

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

**Направленность** – техническая

**Уровень освоения программы** – общекультурный

Программа курса «Графический дизайн на компьютере (Adobe Illustrator, Adobe InDesign)» ориентирована на будущих дизайнеров-верстальщиков, помощника верстальщика-макетчика. Компьютерный курс посвящен изучению данных программ, их возможностей и инструментам для создания макетов и верстки. Обучающиеся изучат этапы допечатной подготовки полиграфической продукции. Так же освоят основные элементы печатной полосы, особенности макетирования газет, журнальной полосы, научатся вставлять графические элементы и иллюстрации в макеты.

### **Актуальность**

Благодаря удобному интерфейсу и большим возможностям по работе с цветом программы Adobe Illustrator, Adobe InDesign – признанный лидер в векторной графике. Круг возможностей программы, от рисования открыток и оформления визиток, до получения высокохудожественных изображений (иллюстраций). Большие возможности для творчества, удобные инструменты и команды позволяют реализовать самые сложные авторские замыслы.

**Адресат программы** – ребята 12-15 лет, проявляющие интерес к верстке и векторной графике.

**Объем и срок реализации программы** – 1 год, 72 акад. часа.

**Цель программы** – заключается в освоении обучающимися обязательного минимума по программам Adobe Illustrator, Adobe InDesign. Приобретение навыков профессиональной подготовки для полиграфической продукции и книжно-журнальных изданий.

### **Задачи программы:**

#### **Обучающие**

- Выполнять следующие операции в программах Adobe Illustrator, Adobe InDesign: создание оригинал-макета, добавление в документ текста, таблиц, графики, оглавления, предметного указателя, гиперссылок, форм;

- Настроить интерфейс приложения;

- Научиться работать с простыми объектами и версткой текста.

#### **Развивающие:**

- Познакомить обучающихся с основами графического редактора в рамках изучения программ векторной графики;

- Развивать познавательный интерес, внимание, память;

- Развить логическое, абстрактное и образное мышление;

- Развитие творческих способностей и воплощения дизайнерских идей;

- Развитие интеллектуального потенциала и познавательных способностей личностей;

- Развить коммуникативные навыки, умение взаимодействовать в группе.

#### **Воспитательные**

- Воспитывать доброжелательность по отношению к окружающим, чувство товарищества;

- Формировать творческий подход к поставленной задаче;

- Привить желание обучаться самостоятельно и достигать поставленных целей;

- Воспитывать чувство ответственности за свою работу;

- Привитие навыков сознательного и рационального использования компьютера в своей учебной, а затем и профессиональной деятельности.

- Способствовать воспитанию уважительного отношения между членами коллектива в совместной творческой деятельности.

### **Условия реализации программы:**

*Условия набора детей в коллектив:* в группу принимаются все желающие.

*Условия формирования групп:* разновозрастные группы.

*Количество детей в группе:* не менее 15 человек.

При введении ограничений в связи с эпидемиологическими мероприятиями и изменением санитарных норм возможно деление группы на подгруппы по 5-8 человек и реализация содержания программы с использованием дистанционных образовательных технологий и электронного обучения.

### **Особенности организации образовательного процесса**

Реализация Программы в полном объеме обеспечивается соответствием качества подготовки обучающихся, применяемых средств, методов обучения возрастным, психофизическим особенностям, склонностям, способностям, интересам и потребностям обучающихся.

Основной формой проведения занятий являются аудиторные занятия: лекции, практические работы, защита проекта. Для закрепления приобретенных навыков широко используются специальные учебно-практические материалы, применяется метод наглядного показа приемов работы с использованием современного проекционного оборудования.

### **Формы проведения занятий:**

Занятия по программе состоят из теоритической части в виде лекций и практической части с выполнением заданий по изученным темам.

Программа реализуется в очной форме обучения в составе учебных групп. Также по запросу слушателя программа может реализовываться и в индивидуальной форме. На основании поступившего запроса составляется план индивидуального обучения, что закрепляется приказом Организации.

### **Формы организации деятельности обучающихся на занятии:**

- фронтальная – при беседе, показе, объяснении;
- групповая (в том числе парная) – при выполнении практических заданий.

### **Материально-техническое оснащение программы**

- Компьютерный класс с современными компьютерами, объединенные в сегмент локальной сети с возможностью выхода в Интернет с каждого рабочего места;
- Мультимедийный проектор и экран для демонстрации;
- Компьютерное программное обеспечение.

### **Материально-техническое оснащение программы на 1 учебную группу**

- персональные компьютеры с программным обеспечением.
- центральный компьютер с более высокими техническими характеристиками, содержащий на жестких дисках все изучаемое программное обеспечение;
- принтер цветной-1шт;
- сканер1шт;
- набор съемных носителей информации;
- мультимедийный проектор с экраном1шт;
- компакт-диски с обучающими и информационными программами по основным темам.

Занятия по учебному предмету «Графический дизайн на компьютере» предполагают наличие Инструкции по технике безопасности и разработанные правила поведения в компьютерном классе для обучающихся.

### **Планируемые результаты освоения программы**

#### *Личностные*

- формирование творческого подхода к работе за компьютером.

– формирование активного изучения использования компьютера как инструмента для работы в дальнейшем в различных отраслях деятельности.

*Метапредметные*

– владение общепредметными понятиями «объект», «система», «модель» «алгоритм» и др.  
– владением основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий.

*Предметные*

– расширение знаний о правилах техники безопасности, понятии информатики, предыстория информатики, основные этапы вычислительной техники, роль информатики в жизни общества, информационная техника;

– знание назначений клавиш на клавиатуре, представление основных позиций пальцев на клавиатуре;

– расширение знаний различия доступных и недоступных команд меню, выбранных и невыбранных команд меню;

– знание понятие источник, канал, кодирование информации, язык, бит, байт;

– знание о типах обработки информации;

– знание о принципах работы графический редактор;

– умение применять свои знания, умение и навыки при логической игре.

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Раздел, тема	Количество часов			Формы контроля
		всего	теория	практика	
1	<b>Вводное занятие Общее понятие о компьютерном дизайне для дизайнеров-верстальщиков</b>	2	1	1	Лекция, выполнение практических заданий
	<b>Итого:</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	
<b>Раздел 1. Основы работы в Adobe Illustrator.</b>					
1	Знакомство с рабочей средой Adobe Illustrator.	4	2	2	Лекция, выполнение практических заданий
2	Работа с кривыми.	8	2	6	выполнение практических заданий
3	Работа с текстом	6	2	4	выполнение практических заданий
4	Работа с цветом.	4	1	3	выполнение практических заданий
5	Работа с растровыми изображениями.	6	2	4	выполнение практических заданий
6	Работа со слоями.	2	1	1	выполнение практических заданий
7	Печатание и цветоделение.	2	1	1	выполнение практических заданий
8	<b>Промежуточная аттестация.</b>	2	-	2	Самостоятельная работа
	<b>Итого:</b>	<b>34</b>	<b>11</b>	<b>23</b>	
<b>Раздел 2. Компьютерная верстка в программе Adobe InDesign.</b>					
1	Основы типографики. Знакомство с программой Adobe InDesign.	2	1	1	Лекция, выполнение практических заданий
2	Основа верстки. Работа с текстом	6	2	4	выполнение практических заданий
3	Стандартные эффекты.	2	1	1	выполнение практических заданий
4	Шаблоны и библиотеки InDesign. Работа со стилями и слоями.	4	2	2	выполнение практических заданий
5	Работа с цветом.	2	1	1	выполнение

					практических заданий
6	<i>Основные средства верстки и их применения.</i>	6	3	3	выполнение практических заданий
7	<i>Работа с таблицами.</i>	2	1	1	выполнение практических заданий
8	<i>Векторная графика в InDesign.</i>	4	2	2	выполнение практических заданий
9	<i>Создание интерактивных документов. Работа с PDF. Предпечатная подготовка.</i>	4	2	2	выполнение практических заданий
	<b><i>Итого</i></b>	<b>32</b>	<b>15</b>	<b>17</b>	
1	<i>Итоговый контроль</i>	2	-	2	Самостоятельная работа
2	<i>Итоговое занятие</i>	2	-	2	Практическая работа
	<b><i>Итого</i></b>	<b>4</b>	<b>-</b>	<b>4</b>	
	<b><i>ВСЕГО</i></b>	<b>72</b>	<b>27</b>	<b>45</b>	

**УТВЕРЖДЕН**  
приказом директора ГБУ ЦДЮТТ  
Колпинского района Санкт-Петербурга  
от «\_\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_\_ г. №\_\_\_  
\_\_\_\_\_ /

**Календарный учебный график**  
**реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы**  
**«Графический дизайн на компьютере (Adobe Illustrator, Adobe InDesign)»**  
**на \_\_\_\_\_ учебный год**

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Кол-во учебных часов	Режим занятий
1 год обучения			36	72	1 раз в неделю по 2 акад. часа

# РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

## Содержание

### *Вводное занятие*

#### *Общее понятие о компьютерном дизайне для дизайнеров-верстальщиков*

*Теория:* Общие понятия о компьютерном дизайне. Применение компьютерной графики. Векторная и растровая графика. Цветовые модели RGB и CMYK. О дизайнерах-верстальщиках. Взаимодействие программ Adobe Illustrator, Adobe InDesign.

*Практика:* Выполнение упражнений.

Перемещение градиента из программного средства из Индизайн в Иллюстратор, и обратно.

### ***Раздел 1. Основы работы в Adobe Illustrator.***

#### *Тема 1. Знакомство с рабочей средой Adobe Illustrator.*

##### *1.1 Особенности интерфейса.*

*Теория:* Особенности интерфейса Adobe Illustrator. Создание документа. Панель инструментов Tool. Работа с палитрами.

*Практика:* Создание форм.

##### *1.2 Работа с объектами.*

*Теория:* Создание, преобразование и масштабирование объектов. Вращение, искажение, смещение, зеркальное отображение.

*Практика:* Работа с объектами. Создаем красочный шаблон.

#### *Тема 2. Работа с кривыми.*

##### *2.1 Кривые Безье. Карандаш и Перо.*

*Теория:* Инструменты свободного рисования. Кривые Безье. Создание контуров с помощью инструментов Карандаш и Перо.

*Практика:* Создание логотипа.

##### *2.2 Рисунок по кривым.*

*Практика:* Рисуем «мультяшного» героя по кривым.

##### *2.3 Полутоновые эффекты.*

*Теория:* Как создать полутоновые эффекты.

*Практика:* Рисунок для комиксов с эффектом полутонов.

##### *2.4 Перевод фото в вектор.*

*Практика:* Обрисовка фотографии векторными линиями.

#### *Тема 3. Работа с текстом.*

##### *3.1 Создание текста разными видами.*

*Теория:* Ввод текста в документ. Создание колонок текста. Создание контурного текста. Обтекание текстом изображения и ввод текста вдоль заданного пути.

*Практика:* Создание штампа.

##### *3.2 Эффекты текста.*

*Теория:* Создание эффекта по тексту.

*Практика:* Создание текстового эффекта.

##### *3.3 Создание визитки.*

*Практика:* Создание визитки.

#### *Тема 4. Работа с цветом.*

##### *4.1 Цветовые модели и кисти.*

*Теория:* Цветовые модели. Способы окрашивания объектов. Использование Шаблонов и градиента. Работа с кистями.

*Практика:* Создание значка Instagram с градиентом.

##### *4.2 Создание открытки.*



*Практика:* Создание композиции открытки.

### *Тема 5. Работа с растровыми изображениями.*

#### *5.1 Редактирование изображений.*

*Теория:* Растровые изображения. Импорт и экспорт растровых изображений. Редактирование. Трассировка. Маскирование.

*Практика:* Создание акварельной текстуры. Трассировка изображения.

#### *5.2 Создание коллажа.*

*Теория:* Макетирование растровых и текстовых полей.

*Практика:* Создание коллажа для журнала.

#### *5.3 Создание плаката.*

*Практика:* Создание макета плаката.

### *Тема 6. Работа со слоями.*

*Теория:* Создание, перемещение, блокировка, вставка, объединение.

*Практика:* Создание календаря.

### *Тема 7. Печатание и цветоделение.*

*Теория:* Обзор процесса печати. Цветопередача и цветоделение. Создание цветоделений. Подготовка к печати.

*Практика:* подготовка к печати полиграфической продукции.

### *Промежуточная аттестация.*

*Практика:* Самостоятельная работа.

## ***Раздел 2. Компьютерная верстка в программе Adobe InDesign.***

### *Тема 1. Основы типографики. Знакомство с программой Adobe InDesign.*

*Теория:* Преимущества программы. Структура текстовых макетов (буклетов, журналов, книги, рекламной листовки, газетной колонки и др.). Сохранение и экспорт проектов.

*Практика:* Сохранение и экспорт проектов.

### *Тема 2. Основа верстки. Работа с текстом*

#### *2.1 Текстовые блоки.*

*Теория:* Создание и редактирование текстовых блоков (фреймов). Основные принципы работы с текстовыми фреймами в Adobe InDesign (трансформация, редактирование, изменение формы и т.п). Взаимодействие графических объектов и текстовых фреймов. Обтекание текстом

*Практика:* Создание и редактирование текстовых блоков.

#### *2.2 Работа с текстовыми блоками.*

*Теория:* Импорт текста. Настройки переносов. Форматы текстовых фреймов. Вставка графики. Модификация текстовых и графических блоков.

*Практика:* Верстка листовки.

#### *2.3 Верстка визитки.*

*Практика:* Верстка визитки.

### *Тема 3. Стандартные эффекты.*

*Теория:* Эффекты графики (тени, прозрачность, эффекты с контуром, стили объектов и др.). Графические фреймы, основные принципы создания и редактирования.

*Практика:* Создание и редактирование фреймов.

### *Тема 4. Шаблоны и библиотеки InDesign. Работа со стилями и слоями.*

#### *4.1 Шаблоны.*

*Теория:* Шаблоны в InDesign. Мастер страниц, автоматическая нумерация. Создание, использование и редактирование библиотек.

*Практика:* Верстка газетных страниц.

#### *4.2 Верстка книги.*

*Теория:* Создание и редактирование книги. Синхронизация глав и их шаблонов внутри книги, оглавление. Стили абзаца и символа. Слои. Типографические настройки: расстановка переносов и интервалов.

*Практика:* Верстка книги (страниц)

#### *Тема 5. Работа с цветом.*

*Теория:* Цветовые палитры RGB, CMYK, Grayscale и др. Создание, использование и сохранение шаблонов цвета и градиент.

Создание оттенков и плашечных цветов.

*Практика:* Работа с цветом. Создание шаблонов

*Тема 6. Основные средства верстки и их применения.*

##### *6.1 Базовая сетка и модули.*

*Теория:* Настройка и использование базовой сетки. Установка и использование колонок.

Создание газетных полос. Основные принципы работы с модулями.

*Практика:* Верстка газетных полос.

##### *6.2 Оформление журнала.*

*Теория:* Особенности оформления журнальных страниц.

*Практика:* Верстка журнальной страницы.

##### *6.3 Модульные сетки.*

*Теория:* Модульные сетки. Задание основных параметров сетки. Обтекание текстом элементом публикации.

*Практика:* Верстка буклета.

#### *Тема 7. Работа с таблицами.*

*Теория:* Создание и редактирование таблиц. Художественные эффекты в таблицах.

Художественные эффекты в таблице. Использование изображений в таблице.

*Практика:* Создание календарей.

#### *Тема 8. Векторная графика в InDesign.*

##### *8.1 Работа с векторными объектами.*

*Теория:* Векторные объекты. Работа с примитивами и их преобразование. Стопка и группировка объектов. Выравнивание. Редактирование импортированных векторных объектов из других программ. Взаимодействие векторных объектов с текстовыми фреймами. Создание и редактирование текста на кривой.

*Практика:* Работа с объектами. Создание кривых.

##### *8.2 Работа с кривыми.*

*Теория:* Создание кривых. Работа с точками. Инструмент Перо.

*Практика:* Рисование плаката.

#### *Тема 9. Создание интерактивных документов. Работа с PDF. Предпечатная подготовка.*

##### *9.1 Экспорт и импорт*

*Теория:* Основные принципы создания и редактирования PDF файлов в программе Adobe InDesign. Экспорт в PDF файл. Создание элементов интерактивного управления документом: закладки, гиперссылки, навигационные кнопки. Понятие теги. «Упаковка» файла.

*Практика:* Создание интерактивного документа.

##### *9.2 Предпечатная подготовка.*

*Теория:* Настройка цвета и цветоделение. Работа со стилями печати. Подготовка текста для печати. компоновка пакета.

*Практика:* Предпечатная подготовка.

#### **Итоговый контроль**

*Практика:* Самостоятельная работа.

#### **Итоговое занятие**

*Практика:* Подведение итогов обучения.

**УТВЕРЖДЕН**  
 приказом директора ГБУ ЦДЮТТ  
 Колпинского района Санкт-Петербурга  
 от «\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ г. №\_\_  
 \_\_\_\_\_/

**Календарно-тематический план на \_\_\_\_\_ учебный год  
 «Графический дизайн на компьютере (Adobe Illustrator, Adobe InDesign)»  
 Группа № \_\_\_\_, 1 год обучения количество часов в год 72**

№ зан.	Дата проведения		Тема занятий	Кол-во часов	Содержание	Использование дистанционных образовательных технологий и электронного обучения		Оснащение
	план.	факт.				offline/online	форма занятия (вебинар, конференция, видеоурок и др.)	
1.			<b><i>Вводное занятие Общее понятие о компьютерном дизайне для дизайнеров-верстальщиков.</i></b>	1/1	<i>Теория:</i> Общие понятия о компьютерном дизайне. Применение компьютерной графики. Векторная и растровая графика. Цветовые модели RGB и CMYK. О дизайнерах-верстальщиках. Взаимодействие программ Adobe Illustrator и Adobe InDesign. <i>Практика:</i> Выполнение упражнений.	offline	Файлы с заданиями. Ссылки на видео.	Персональный компьютер, программа Adobe Illustrator, InDesign Интерактивная доска, мультимедийный проектор.

					Перемещение градиента из программного средства из Индизайн в Иллюстратор, и обратно.			
<b>Раздел 1. Основы работы в Adobe Illustrator.</b>								
2.			<i>Знакомство с рабочей средой Adobe Illustrator.</i>	1/1	<i>Теория:</i> Особенности интерфейса Adobe Illustrator. Создание документа. Панель инструментов Tool. Работа с палитрами. <i>Практика:</i> Создание форм.	offline	Файлы с заданиями. Ссылки на видео.	Персональный компьютер, программа Adobe Illustrator. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.
3.			<i>Знакомство с рабочей средой Adobe Illustrator.</i>	1/1	<i>Теория:</i> Создание, преобразование и масштабирование объектов. Вращение, искажение, смещение, зеркальное отображение. <i>Практика:</i> Работа с объектами. Создаем красочный шаблон.	offline	Файлы с заданиями. Ссылки на видео.	Персональный компьютер, программа Adobe Illustrator. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.
4.			<i>Работа с кривыми</i>	1/1	<i>Теория:</i> Инструменты свободного рисования. Кривые Безье. Создание контуров с помощью инструментов Карандаш и Перо. <i>Практика:</i> Создание логотипа.	offline	Файлы с заданиями. Ссылки на видео.	Персональный компьютер, программа Adobe Illustrator. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.
5.			<i>Работа с кривыми</i>	2	<i>Практика:</i> Рисуем «мультяшного» героя по кривым.	offline	Файлы с заданиями. Ссылки на	Персональный компьютер, программа Adobe

							видео.	Иллюстратор. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.
6.			<i>Работа с кривыми</i>	1/1	<i>Теория:</i> Как создать полутоновые эффекты. <i>Практика:</i> Рисунок для комиксов с эффектом полутонов.	offline	Файлы с заданиями. Ссылки на видео.	Персональный компьютер, программа Adobe Illustrator. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.
7			<i>Работа с кривыми</i>	2	<i>Практика:</i> Обрисовка фотографии.	offline	Файлы с заданиями. Ссылки на видео.	Персональный компьютер, программа Adobe Illustrator. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.
8			<i>Работа с текстом</i>	1/1	<i>Теория:</i> Ввод текста в документ. Создание колонок текста. Создание контурного текста. Обтекание текстом изображения и ввод текста вдоль заданного пути. <i>Практика:</i> Создание штампа.	offline	Файлы с заданиями. Ссылки на видео.	Персональный компьютер, программа Adobe Illustrator. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.
9			<i>Работа с текстом</i>	1/1	<i>Теория:</i> Создание эффекта по тексту. <i>Практика:</i> Создание текстового эффекта.	offline	Файлы с заданиями. Ссылки на видео.	Персональный компьютер, программа Adobe Illustrator. Интерактивная

								доска, мультимедийный проектор.
10			<i>Работа с текстом</i>	2	<i>Практика:</i> Создание визитки.	offline	Файлы с заданиями. Ссылки на видео.	Персональный компьютер, программа Adobe Illustrator Интерактивная доска, мультимедийный проектор.
11			<i>Работа с цветом</i>	1/1	<i>Теория:</i> Цветовые модели. Способы окрашивания объектов. Использование Шаблонов и градиента. Работа с кистями. <i>Практика:</i> Создание значка Instagramm с градиентом.	offline	Файлы с заданиями. Ссылки на видео.	Персональный компьютер, программа Adobe Illustrator. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.
12			<i>Работа с цветом</i>	2	<i>Практика:</i> Создание композиции открытки.	offline	Файлы с заданиями. Ссылки на видео.	Персональный компьютер, программа Adobe Illustrator. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.
13			<i>Работа с растровыми изображениями.</i>	1/1	<i>Теория:</i> Растровые изображения. Импорт и экспорт растровых изображений. Редактирование. Трассировка. Маскирование. <i>Практика:</i> Создание	offline	Файлы с заданиями. Ссылки на видео.	Персональный компьютер, программа Adobe Illustrator. Интерактивная доска, мультимедийный

					акварельной текстуры. Трассировка изображения.			проектор.
14			<i>Работа с растровыми изображениями.</i>	1/1	<i>Теория:</i> Макетирование растровых и текстовых полей. <i>Практика:</i> Создание коллажа для журнала.	offline	Файлы с заданиями. Ссылки на видео.	Персональный компьютер, программа Adobe Illustrator. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.
15			<i>Работа с растровыми изображениями.</i>	2	<i>Практика:</i> Создание макета плаката.	offline	Файлы с заданиями. Ссылки на видео.	Персональный компьютер, программа Adobe Illustrator. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.
16			<i>Работа со слоями.</i>	1/1	<i>Теория:</i> Создание, перемещение, блокировка, вставка, объединение. <i>Практика:</i> Создание календаря.	offline	Файлы с заданиями. Ссылки на видео.	Персональный компьютер, программа Adobe Illustrator. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.
17.			<i>Печатание и цветоделение.</i>	1/1	<i>Теория:</i> Обзор процесса печати. Цветопередача и цветоделение. Создание цветоделений. Подготовка к печати. <i>Практика:</i> подготовка к печати полиграфической продукции.	offline	Файлы с заданиями. Ссылки на видео.	Персональный компьютер, программа Adobe Illustrator. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.

18			<b>Промежуточная аттестация</b>	2	<i>Практика:</i> Самостоятельная работа.	offline	самостоятельная работа	Персональный компьютер, программа Adobe Illustrator. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.
<b>Раздел 2. Компьютерная верстка в программе Adobe InDesign.</b>								
19			<i>Основы типографики. Знакомство с программой Adobe InDesign.</i>	1/1	<i>Теория:</i> Преимущества программы. Структура текстовых макетов (буклетов, журналов, книги, рекламной листовки, газетной колонки и др.). Сохранение и экспорт проектов. <i>Практика:</i> Сохранение и экспорт проектов.	offline	Файлы с заданиями. Ссылки на видео.	Персональный компьютер, программа In Design. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.
20.			<i>Основа верстки. Работа с текстом</i>	1/1	<i>Теория:</i> Создание и редактирование текстовых блоков (фреймов). Основные принципы работы с текстовыми фреймами в Adobe InDesign (трансформация, редактирование, изменение формы и т.п). Взаимодействие графических объектов и текстовых фреймов. Обтекание текстом <i>Практика:</i> Создание и редактирование текстовых	offline	Файлы с заданиями. Ссылки на видео.	Персональный компьютер, программа In Design. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.



					блоков.			
21			<i>Основа верстки. Работа с текстом</i>	1/1	<i>Теория:</i> Импорт текста. Настройки переносов. Форматы текстовых фреймов. Вставка графики. Модификация текстовых и графических блоков. <i>Практика:</i> Верстка листовки.	offline	Файлы с заданиями. Ссылки на видео.	Персональный компьютер, программа In Design Интерактивная доска, мультимедийный проектор.
22			<i>Основа верстки. Работа с текстом</i>	2	<i>Практика:</i> Верстка визитки.	offline	Файлы с заданиями. Ссылки на видео.	Персональный компьютер, программа In Design Интерактивная доска, мультимедийный проектор.
23			<i>Стандартные эффекты.</i>	1/1	<i>Теория:</i> Эффекты графики (тени, прозрачность, эффекты с контуром, стили объектов и др.). Графические фреймы, основные принципы создания и редактирования. <i>Практика:</i> Создание и редактирование фреймов.	offline	Файлы с заданиями. Ссылки на видео.	Персональный компьютер, программа In Design Интерактивная доска, мультимедийный проектор.
24			<i>Шаблона и библиотеки InDesign. Работа со стилями и слоями.</i>	1/1	<i>Теория:</i> Шаблоны в InDesign. Мастер страниц, автоматическая нумерация. Создание, использование и редактирование библиотек. <i>Практика:</i> Верстка газетных страниц.	offline	Файлы с заданиями. Ссылки на видео.	Персональный компьютер, программа In Design Интерактивная доска, мультимедийный проектор.
25			<i>Шаблона и библиотеки</i>	1/1	<i>Теория:</i> Создание и	offline	Файлы с	Персональный

			<i>InDesign. Работа со стилями и слоями.</i>		редактирование книги. Синхронизация глав и их шаблонов внутри книги, оглавление. Стили абзаца и символа. Слои. Типографические настройки: расстановка переносов и интервалов. <i>Практика:</i> Верстка книги (страниц)		заданиями. Ссылки на видео.	компьютер, программа In Design Интерактивная доска, мультимедийный проектор.
26.			<i>Работа с цветом</i>	1/1	<i>Теория:</i> Цветовые палитры RGB, CMYK, Grayscale и др. Создание, использование и сохранение шаблонов цвета и градиент. Создание оттенков и плашечных цветов. <i>Практика:</i> Работа с цветом. Создание шаблонов	offline	Файлы с заданиями. Ссылки на видео.	Персональный компьютер, программа In Design. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.
27			<i>Основные средства верстки и их применения.</i>	1/1	<i>Теория:</i> Настройка и использование базовой сетки. Установка и использование колонок. Создание газетных полос. Основные принципы работы с модулями. <i>Практика:</i> Верстка газетных полос.	offline	Файлы с заданиями. Ссылки на видео.	Персональный компьютер, программа In Design. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.
28			<i>Основные средства верстки и их применения.</i>	1/1	<i>Теория:</i> Особенности оформления журнальных страниц. <i>Практика:</i> Верстка журнальной страницы.	offline	Файлы с заданиями. Ссылки на видео.	Персональный компьютер, программа In Design. Интерактивная доска,

								мультимедийный проектор.
29			<i>Основные средства верстки и их применения.</i>	1/1	<i>Теория:</i> Модульные сетки. Задание основных параметров сетки. Обтекание текстом элементом публикации. <i>Практика:</i> Верстка буклета.	offline	Файлы с заданиями. Ссылки на видео.	Персональный компьютер, программа In Design. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.
30			<i>Работа с таблицами.</i>	1/1	<i>Теория:</i> Создание и редактирование таблиц. Художественные эффекты в таблицах. Художественные эффекты в таблице. Использование изображений в таблице. <i>Практика:</i> Создание календарей.	offline	Файлы с заданиями. Ссылки на видео.	Персональный компьютер, программа In Design. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.
31			<i>Векторная графика в InDesign.</i>	1/1	<i>Теория:</i> Векторные объекты. Работа с примитивами и их преобразование. Стопка и группировка объектов. Выравнивание. Редактирование импортированных векторных объектов из других программ. Взаимодействие векторных объектов с текстовыми фреймами. Создание и редактирование текста на кривой. <i>Практика:</i> Работа с объектами. Создание	offline	Файлы с заданиями. Ссылки на видео.	Персональный компьютер, программа In Design. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.

					кривых.			
32			<i>Векторная графика в InDesign.</i>	1/1	<i>Теория:</i> Создание кривых. Работа с точками. Инструмент Перо. <i>Практика:</i> Рисование плаката.	offline	Файлы с заданиями. Ссылки на видео.	Персональный компьютер, программа In Design. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.
33			<i>Создание интерактивных документов. Работа с PDF. Предпечатная подготовка.</i>	1/1	<i>Теория:</i> Основные принципы создания и редактирования PDF файлов в программе Adobe InDesign. Экспорт в PDF файл. Создание элементов интерактивного управления документом: закладки, гиперссылки, навигационные кнопки. Понятие теги. «Упаковка» файла. <i>Практика:</i> Создание интерактивного документа.	offline	Файлы с заданиями. Ссылки на видео.	Персональный компьютер, программа In Design. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.
34			<i>Создание интерактивных документов. Работа с PDF. Предпечатная подготовка.</i>	1/1	<i>Теория:</i> Настройка цвета и цветоделение. Работа со стилями печати. Подготовка текста для печати. Компоновка пакета. <i>Практика:</i> Предпечатная подготовка.	offline	Файлы с заданиями. Ссылки на видео.	Персональный компьютер, программа In Design. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.
<b>Раздел 2. Итоговые занятия.</b>								
35			<b><i>Итоговый контроль</i></b>	2	<i>Практика:</i> Самостоятельная работа.	offline	самостоятельная работа	Персональный компьютер, программ

								Adobe Illustrator, In Design. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.
36			<i><b>Итоговое занятие</b></i>	2	<i>Практика:</i> Подведение итогов обучения.	offline	презентация	Персональный компьютер, программам Adobe Illustrator, InDesign. Интерактивная доска, мультимедийный проектор.

## ОЦЕНОЧНЫЕ И МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

### Оценочные материалы

Для отслеживания результативности на протяжении всего процесса обучения осуществляются:

*Входная диагностика* (сентябрь) – проводится с целью выявления первоначального уровня знаний и умений, возможностей обучающихся при поступлении в объединение. Форма проведения: беседа и практические задания.

*Текущий контроль* (в течение всего учебного года) – проводится после прохождения каждой темы, чтобы выявить пробелы в усвоении материала и развитии обучающихся, заканчивается коррекцией усвоенного материала. Формы проведения: самостоятельные и практические работы.

*Промежуточная аттестация* – проводится в середине учебного года (декабрь) для выявления уровня освоения содержания программы и своевременной коррекции учебно-воспитательного процесса. Форма проведения: самостоятельная работа (приложение 1). Результаты фиксируются в оценочном листе.

*Итоговый контроль* – проводится в конце обучения по программе (май) и позволяет оценить уровень результативности освоения программы за весь период обучения. Форма проведения: самостоятельная работа (приложение 2). Результаты фиксируются в оценочном листе и протоколе.

### Методические материалы

В ходе усвоения обучающимися содержания программы учитывается индивидуальные возможности каждого ребенка, их способности к творческому самовыражению, темп развития специальных умений и навыков, уровень самостоятельности, умение работать в коллективе.

При реализации программы используются следующие методы: *объяснительно-иллюстративный метод* при изучении теоретического материала, *репродуктивный* при воспроизведении действий по применению знаний на практике, *частично-поисковый, метод проектов* – при самостоятельной, практической работе. Применение данных методов в образовательном процессе способствует повышению интереса обучающихся к работе по данной программе, способствует расширению кругозора, формированию навыков самостоятельной работы.

### Дидактические средства

<i>№ п/п</i>	<i>Раздел, тема</i>	<i>Дидактический материал</i>
	<i>Вводное занятие Общее понятие о компьютерном дизайне для дизайнеров-верстальщиков.</i>	Презентация «О программах Adobe Illustrator, InDesign» Файлы с заданием. Ссылка на видео «Знакомство с версткой»
<b>1.</b>	<b><i>Основы работы в Adobe Illustrator.</i></b>	
1.	<i>Знакомство с рабочей средой Adobe Illustrator</i>	Файлы с заданием. Ссылка на видео «Знакомство с рабочей средой Adobe Illustrator»
2.	<i>Работа с кривыми</i>	Файлы с заданиями. Ссылка на видео «Работа с кривыми»
3	<i>Работа с текстом.</i>	Файлы с заданиями. Ссылка на видео «Работа с текстом»
4	<i>Работа с цветом.</i>	Файлы с заданиями. Ссылка на видео «Работа с цветом»
5	<i>Работа с растровыми изображениями.</i>	Файлы с заданиями. Ссылка на видео «Растровые изображения в

		Adobe Illustrator»
6	<i>Работа со слоями</i>	Файлы с заданиями. Ссылка на видео «Слой в программе Adobe Illustrator»
7	<i>Печатание и цветоделение.</i>	Файлы с заданиями. Ссылка на видео «Работа с цветом»
8	<i>Промежуточная аттестация</i>	Самостоятельная работа
<b>2.</b>	<b><i>Компьютерная верстка в программе Adobe InDesign.</i></b>	
1.	<i>Основы типографики. Знакомство с программой Adobe InDesign.</i>	Файлы с заданиями. Ссылка на видео «Интерфейс и основа работы в Adobe InDesign »
2.	<i>Основа верстки. Работа с текстом</i>	Файлы с заданиями. Ссылка на видео «Работа с текстом в Adobe InDesign »
3.	<i>Стандартные эффекты</i>	Файлы с заданиями. Ссылка на видео «Эффекты»
4.	<i>Шаблоны и библиотеки InDesign. Работа со стилями и слоями.</i>	Файлы с заданиями. Ссылка на видео «Стили и слои в Adobe InDesign »
5.	<i>Работа с цветом</i>	Файлы с заданиями. Ссылка на видео «Цвет в Adobe InDesign »
6.	<i>Основные средства верстки и их применения.</i>	Файлы с заданиями. Ссылка на видео «Основные средства верстки и их применения»
7.	<i>Работа с таблицами</i>	Файлы с заданиями. Ссылка на видео «Создание таблиц Adobe InDesign »
8.	<i>Векторная графика в InDesign.</i>	Файлы с заданиями. Ссылка на видео «Создание векторной графики»
9.	<i>Создание интерактивных документов. Работа с PDF. Предпечатная подготовка.</i>	Файлы с заданиями. Ссылка на видео «Импорт и экспорт»
10	<i>Итоговый контроль</i>	Самостоятельная работа
11	<i>Итоговое занятие</i>	Презентация «Итоги программ и их применение»

## Информационные источники

### Список литературы для педагогов

1. Визуальный дизайн: основы графики и предпечатной подготовки с помощью инструментов Adobe / под ред. М. А. Райтмана; пер. с англ. — М.: Рид Групп, 2011 — 688 с.
2. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012.
3. Фролов М. Самоучитель. Учимся рисовать на компьютере. ЛБЗ - Бином. 2012.
4. Гринберг А.Д., Гринберг С. Цифровые изображения. - Минск, ООО Попурри, 2014.
5. Жвалевский А., Гурский Ю. Adobe Illustrator CS2. Библиотека пользователя/ СПб., 2013 г.
6. Интерактивный курс Adobe Illustrator CS3. – М.: Новая школа, 2013 г.
7. Олспач Т., Олспач Д. Illustrator CS. Библия пользователя.: пер. с англ. – М.: «Вильямс», 2014 г.
8. Пономаренко С. И. Illustrator CS2. - СПб.: БХВ-Петербург, 2011 г.
9. Штенников Д. Г. Эффективная работа в Adobe Illustrator CS3: Учебное пособие. – СПб., 2012 г.
10. Чихольд, Я. Новая типографика. Руководство для современного дизайнера / Ян Чихольд; пер. с англ. — М.: Издательство Студии Артемия Лебедева, 2012 — 248 с.

### Список литературы для обучающихся и их родителей

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011.
2. Разработанный лабораторный практикум составителем программы дополнительного образования детей.
3. Тучкевич Е. Самоучитель Adobe Illustrator CS6+CD. БХВ-Петербург, 2014, 353 с.

### Интернет-ресурсы

1. Adobe InDesign CC. Обучение и поддержка [Электронный ресурс] / Сайт компании Adobe. URL: <https://helpx.adobe.com/ru/indesign.html> (дата обращения: 13.06.2016).
2. Справка по InDesign [Электронный ресурс] / Сайт компании <https://helpx.adobe.com/ru/indesign/topics.html> (дата обращения: 13.06.2016).



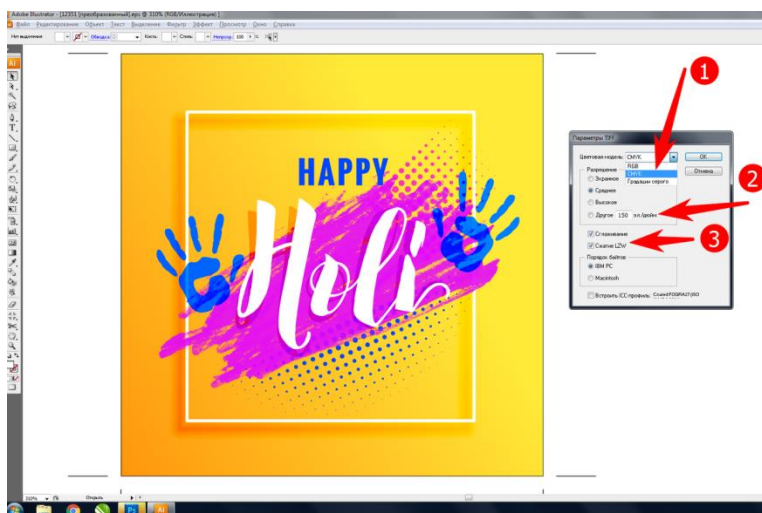
**ПРОМЕЖУТОЧНАЯ АТТЕСТАЦИЯ**  
**обучающихся за I полугодие**  
**ОБЪЕДНЕНИЕ**  
**«Графический дизайн на компьютере (Adobe Illustrator, Adobe InDesign)»**

**Форма проведения:** самостоятельная работа.

Проводиться по результатам выполнения всех (домашних) работ, предусмотренных программой обучения по баллам.

Обучающийся считается аттестованным, если минимальное значение среднего бала по результатам выполнения всех (домашних) работ курса, предусмотренных программой, соответствует максимальному количеству баллов.

**Задание для самостоятельной работы:** *Нарисовать три варианта логотипа.*



**ПРОМЕЖУТОЧНАЯ АТТЕСТАЦИЯ**  
**обучающихся за I полугодие**  
**20\_\_/20\_\_ учебный год**

Объединение «Графический дизайн на компьютере (Adobe Illustrator, Adobe InDesign)»  
Группа №\_\_

<b>№ п/п</b>	<b>Фамилия, имя обучающегося</b>	<b>Самостоятельная работа</b>	<b>Общая сумма баллов</b>	<b>Уровень обученности</b>
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

Педагог дополнительного образования \_\_\_\_\_/

**ИТОГОВЫЙ КОНТРОЛЬ**  
**обучающихся за \_\_\_\_\_ учебный год**  
**ОБЪЕДИНЕНИЕ**  
**«Графический дизайн на компьютере (Adobe Illustrator, Adobe InDesign)»**

**Форма проведения:** самостоятельная работа.

Название объединения: «Графический дизайн на компьютере (Adobe Illustrator, Adobe InDesign)»

Фамилия, имя, отчество педагога:

№ группы: \_\_\_\_\_ Дата проведения: \_\_\_\_\_

Форма проведения: самостоятельная работа

Критерии оценки результатов: по баллам

Председатель комиссии: Ф.И.О., должность

Материалы для проведения итоговой практической работы

1. Запустить программу. Создать шаблон для документов с заданными параметрами.
2. Создать оригинал-макет журнального разворота по заданию.
3. Создать оригинал-макет календаря по заданию.
4. На основе заданного оригинал-макета создать документ, выполнить упражнения по добавлению текста.
5. В заданном документе выполнить упражнения по стилевому оформлению текста.
6. На основе заданного оригинал-макета создать документ, выполнить упражнение по созданию таблицы.
7. На основе заданного оригинал-макета создать документ, выполнить упражнения по добавлению изображений и внутри строчной графики.
8. В заданном документе выполнить упражнения по стилевому оформлению объектов.
9. В заданном документе выполнить упражнения по размещению и стилевому оформлению изображений в тексте.
10. В заданном документе выполнить упражнения по созданию «бегущего» колонтитула.
11. Создать многостраничный документ из нескольких файлов. Выполнить согласование его частей, нумерацию страниц, создать оглавление.
12. В многостраничном документе выполнить подготовку и создание предметного указателя.
13. В заданном документе выполнить упражнения по изменению оригинал-макета.
14. В заданном документе выполнить упражнения по созданию и изменению стилей.
15. Выполнить предпечатную подготовку и проверку заданного документа.

## ИТОГОВЫЙ КОНТРОЛЬ ОБУЧАЮЩИХСЯ

20\_\_\_/20\_\_\_ учебный год

*Объединение* – «Графический дизайн на компьютере (Adobe Illustrator, Adobe InDesign)»

*Группа* – № \_\_\_\_\_

№ п/п	Фамилия, имя ребенка	Самостоятельная работа	Общая сумма баллов	Уровень обученности
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

Критерии уровня обученности по сумме баллов:

от 35 баллов и более – высокий уровень;

от 22 баллов до 34 баллов – средний уровень;

до 21 балла – низкий уровень.

По результатам итогового контроля \_\_\_\_\_ (\_\_\_\_\_% ) обучающихся окончили обучение по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Графический дизайн на компьютере (Adobe Illustrator, Adobe InDesign)»

Педагог дополнительного образования \_\_\_\_\_ /