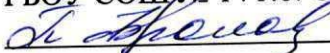


Министерство образования и науки Самарской области
государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 14 «Центр образования»
имени кавалера ордена Ленина Н.Ф. Шутова
городского округа Сызрань Самарской области
структурное подразделение, реализующее дополнительные
общеобразовательные программы «Дворец творчества детей и молодежи»

СОГЛАСОВАНО

Руководитель СП ДТДиМ
ГБОУ СОШ № 14 г.о. Сызрань
 П.А. Фролов

УТВЕРЖДАЮ



Директор ГБОУ СОШ № 14
«Центр образования» г.о. Сызрань
Е.Б. Марусина

Протокол № 382 - ОД
» 07 20 20 г.

Программа принята решением
методического совета
Протокол № 5 от «03» 04 20 20 г.

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Компьютерная графика и дизайн»
Техническая направленность

Возраст обучающихся: 10-14, 15-17 лет.
Срок реализации: 1 год

Разработчик:
Белоцерковский Д.В.,
педагог дополнительного образования

г. Сызрань
2020 год

Пояснительная записка

При разработке дополнительной общеобразовательной программы «Компьютерная графика и дизайн» основными нормативно-правовыми документами являются следующие:

- Федеральный закон от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»
- Концепция развития дополнительного образования в РФ (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-Р)
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р)
- Приказ Министерства просвещения России от 9.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
- Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы СанПиН
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, направленных письмом Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242.
- «Методические рекомендации по разработке дополнительных общеобразовательных программ» (Приложение к письму министерства образования и науки Самарской области 03.09.2015 № МО -16-09-01/826-ТУ)
- Устав учреждения.

Направленность образовательной программы «Компьютерная графика и дизайн» – техническая. Она ориентирована на изучение основных графических компьютерных программ векторной и растровой графики Adobe Illustrator, Adobe Photoshop и Corel Draw (Inkscape) в рамках их широкого использования, а также специальных профессиональных возможностей.

Вид программы – модифицированная, уровень – базовый.

Новизна данной дополнительной образовательной программы заключается в том, что по форме организации образовательного процесса она является модульной, и дает учащимся комплексное понимание компьютерной графики как вида искусства, учит совмещать возможности растровой и векторной информации. Открывает возможности при минимальном количестве учебного времени не только изучить основные инструменты работы, но и увидеть, как их можно использовать для решения

разнообразных задач, максимально реализовав именно творческие способности. Программа может реализовываться с применением ДОТ.

Отдельные модули программы автономны, что позволяет изучать их в любой последовательности.

Программа «Компьютерная графика и дизайн» состоит из 6 модулей:

1. Программа обработки растровой графики Adobe PhotoShop Основы работы с графическими объектами,
2. Программа обработки растровой графики AdobePhotoShop Основы дизайна растровых изображений
3. Программа анимации растровых изображений Adobe Illustrator
4. Программа создания и обработки векторной графики Corel Draw Основы моделирования
5. Программа создания и обработки векторной графики Corel Draw Расширенные возможности обработки векторной и растровой графики
6. Основы дизайна сложных объектов и цвето-коррекция

Актуальность программы заключается в необходимости знаний подобного свойства для человека современного компьютеризированного мира и времени цифровых технологий. Учащиеся приобретают необходимые навыки, как для простой обработки фотографии, так и создания собственной визитки, плаката, презентации, анимированного рисунка. Кроме того, они познают изнутри труд художника – графика, что им помогает определиться с профессиональной сферой деятельности на будущее.

Цель программы: создание благоприятных условий для развития творческих способностей детей и подростков через информационную культуру, математического и логического мышления.

Задачи:

Образовательные

- дать учащимся знания основ компьютерной графики на примере работы с программами Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Corel Draw;
- познакомить учащихся с видами графической информации и ее обработкой;
- дать базовые знания о персональном компьютере, сформировать навыки свободного ориентирования в графической среде операционной системы;

- обучить возможностям создания собственных изображений, используя базовый набор инструментов графических программ, а также средствам обработки готовых рисунков с целью воплощения новых творческих задач;
- рассмотреть возможности работы с текстом и фотографиями (преобразование, подбор к изображению, спецэффекты, создание логотипа и т.д.);
- обучить возможностям создания собственных изображений, на основе знания законов и средств композиции;
- закрепить знания по цветоведению и колористке, используя возможности работы с цветом средствами графических редакторов;
- освоение навыков и приемов работы с графическим планшетом;
- рассмотреть возможности анимирования изображений с целью подготовки к курсу компьютерной анимации.

Развивающие

- развить творческий потенциал учащихся посредством использования компьютера как рабочего инструмента художника;
- развить художественный вкус, фантазию и креативность;
- подготовка сознания школьников к системно-информационному восприятию мира, развитие стремления к самообразованию, обеспечение в дальнейшем социальной адаптации в информационном обществе и успешную личную самореализацию;
- раскрытие способностей, подготовка к художественно-эстетическому восприятию окружающего мира;
- привитие интереса к полиграфическому искусству, дизайну, оформлению.

Воспитательные

- формирование творческого отношения к компьютерной графике;
- формирование творческого подхода, при исполнении поставленных задач;
- формирование аккуратности, терпения, самостоятельности учащихся;
- формирование ценностного отношения к труду.

Возраст детей, участвующих в реализации данной дополнительной образовательной программы 10 – 14 лет, 15 – 17 лет.

Сроки реализации дополнительной общеобразовательной программы – один год. На освоение программы отводится 108 часов.

Формы организации образовательного процесса в данной программе - групповые занятия. **Режим работы** - 3 раза в неделю по часу с учащимися первого года обучения . Программа предполагает теоретические и практические занятия.

Материал программы разделен на модули в соответствии с разделами учебно-тематического плана.

Программа обучения предполагает групповые занятия и рассчитана на 108 часов в течение года.

Теории: 42 часа. Практики: 66 часов.

Первый год обучения включает в себя 3 модуля:

1. Программа обработки растровой графики Adobe PhotoShop Основы работы с графическими объектами
2. Программа обработки растровой графики Adobe PhotoShop Основы дизайна растровых изображений
3. Программа анимации растровых изображений Adobe Illustrator

В данных модулях рассматриваются возможности растровой графики, уделяется внимание изучению работы с инструментарием, слоями, масками, редактированию готовых изображений, включая максимум визуальных эффектов, чтобы заинтересовать учащихся.

Учебно-тематический план

№	Название раздела, темы	Кол-во часов			Формы организации	Формы аттестации
		Теория	Практика	Всего		
Вводное занятия (1 час)						
1	Введение. Правила техники безопасности.	1	-	1	Лекция	тестирование
Модуль 1. Программа обработки растровой графики Adobe PhotoShop Основы работы с графическими объектами, (36 часов - теория 15 ч., практика 21 ч.)						
1	Знакомство с особенностями работы в графическом редакторе Photoshop	2	2	4	Лекция Практическая работа	тестирование
2	Основные инструменты рисования.	2	2	4	Лекция Практическая работа	тестирование
3	Инструменты градиентной заливки и выделения.	2	2	4	Лекция Практическая работа	тестирование
4	Работа со слоями и фигурами.	3	3	6	Лекция Практическая работа	Творческий проект
5	Преобразование объектов.	2	4	6	Практическая работа	Самостоятельная работа
6	Возможности коррекции изображения.	2	4	6	Практическая работа	Самостоятельная работа
7	Творческое задание. Построение интерьера.	2	4	6	Лекция Практическая работа	Творческий проект
Модуль 2. Программа обработки растровой графики Adobe PhotoShop Основы дизайна растровых изображений (26 часов - теория 10 ч., практика 16 ч.)						
1	Дополнительный интерфейс пользователя.	2	4	6	Лекция Практическая работа	Самостоятельная работа
2	Работа с текстом.	3	3	6	Лекция Практическая работа	Творческий проект

3	Создание объектов и фигур.	2	2	4	Лекция Практическая работа	Самостоятельная работа
4	Использование маски.	3	3	6	Лекция Практическая работа	Самостоятельная работа
5	Творческая работа по программе Adobe PhotoShop.	-	4	4	Практическая работа	Творческий проект

Модуль 3. Программа анимации растровых изображений Adobe Illustrator (40 часов - теория 15 ч., практика 25 ч.)

1	Знакомство с особенностями работы в графическом редакторе	2	2	4	Лекция Практическая работа	тестирование
2	Основные инструменты рисования.	2	2	4	Лекция Практическая работа	Самостоятельная работа
3	Основные инструменты анимации	2	2	4	Лекция Практическая работа	Творческий проект
4	Работа со слоями и фигурами при создании анимации.	2	3	5	Лекция Практическая работа	Самостоятельная работа
5	Работа с маской слоя при изменении объекта	3	3	6	Лекция Практическая работа	Самостоятельная работа
6	Творческая работа рисуем мультфильм	2	5	7	Лекция Практическая работа	Творческий проект
7	Панель анимации, временная шкала, сцена, понятие кадра	2	4	6	Лекция Практическая работа	Самостоятельная работа
8	Творческая работа по программе	-	4	4	Практическая работа	Творческий проект

	Adobe Illustrator.					
9	Итоговая работа по курсу 1 года обучения	1	4	5	Лекция Практическая работа	Творческий проект
	Итого:	42	66	108		

Содержание программы первого года обучения

Вводное занятие

Техника безопасности. Устройство компьютера. Клавиатура.

Организация хранения информации в компьютере.

Работа с приложениями, документами, папками, ярлыками.

Модуль 1. Программа обработки растровой графики Adobe PhotoShop

Основы работы с графическими объектами.

Тема 1. Знакомство с особенностями работы в графическом редакторе Photoshop

Знакомство с интерфейсом. Изучение горизонтального меню, панели настроек, плавающего меню.

Создание нового документа. Сохранение и закрытие документа.

Практика:

Форматы графических файлов. Средства управления панелью инструментов.

Организация и присоединение палитр.

Тема 2. Основные инструменты рисования.

Теория:

Знакомство с основными инструментами рисования – кистью и ластиком.

Знакомство с инструментами заливки.

Изменение установок инструмента, фактурная заливка.

Практика:

Создание пробного рисунка.

Настройки инструментов: форма, толщина, прозрачность.

Цвет на практике. Цветовые режимы Photoshop. Выбор и редактирование, цвета.

Закрепление навыков работы кистью.

Режимы смешивания.

Выполнение творческого задания по пройденным инструментам.

Создание рисунка с использованием объектов разной фактуры.

Инструмент «Палец».

Выполнение рисунка с использованием эффекта размытия пикселей «Пейзаж».

Тема 3. Инструменты градиентной заливки и выделения.

Теория:

Знакомство с инструментом выделения «Лассо». Панель опций инструмента.

Практика:

Практическое использование инструментов: выделения, выравнивания.

Выполнение творческого задания по пройденным инструментам.

Композиция из фрагментов изображения.

Продолжение работы. Изменение положения и цвета отдельных фигур.

Тема 4. Работа со слоями и фигурами.

Теория:

Знакомство с понятием «слой». Меню и палитра «Слой». Создание нового слоя, перемещение, выделение и сливание слоев.

Инструмент «Область» для создания фигур, Функция растушевки.

Применение инструмента «Градиент» к областям слоя.

Практика:

Практическая работа со слоями. Редактирование содержимого слоя. Изменение положения слоев в пространстве, относительно друг друга и переднего плана.

Понятие «Группировки». Создание групп слоев, возможности работы с группой.

Опции инструмента «Волшебная палочка».

Творческое задание «Фантастический натюрморт», «Город», «Робот».

Использование инструментов «выделение» и «перемещение».

Тема 5. Преобразование объектов.

Теория:

Основные функции трансформирования объектов. Масштабирование объектов. Использование инструмента "свободное трансформирование".

Практика:

Отображение, вращение, смещение, искажение и сдвиг объектов. Изменение перспективы. Создание нескольких трансформаций.

Самостоятельная работа.

Тема 6. Возможности коррекции изображения.

Практика:

Выравнивание цвета и тона через «Уровни», «Автоуровни».

Цветокоррекция.

Изменение яркости, контрастности, применение пастеризации, фотофильтра.

Тема 7. Творческое задание. Построение интерьера.

Теория:

Объяснение творческого задания.

Практика:

Изучение перспективы.

Создание эскизов.

Сбор материалов. Их обработка.

Выполнение перспективного построения будущего интерьера.

Составление композиции, размещение мебели и аксессуаров.

Модуль 2. Программа обработки растровой графики Adobe PhotoShop

Основы дизайна растровых изображений

Тема 1. Дополнительный интерфейс пользователя.

Теория:

Фильтры в программе Photoshop. Художественные фильтры.

Практика:

Фильтры искажения и пластики.

Создание размытия и резкости на изображении.

Применение эффектов освещения.

Тема 2. Работа с текстом.

Теория:

Основные характеристики инструмента "текст".

Палитра шрифтов. Изменение размера и цвета, искажение шрифта.

Практика:

Обтекание текстом графического объекта.

Заполнение шрифта изображением через выделение и «маску текста».

Самостоятельная работа «Открытка»,

Тема 3. Создание объектов и фигур.

Теория:

Режимы «контуры», «слой фигуры» «заливка пикселей».

Практика:

Применение стиля слоя к фигуре.

Создание своей пользовательской формы.

Тема 4. Использование маски.

Теория:

Наложение маски на изображение. Возможности работы с маской.

Практика:

Практическая работа с маской.

Применение маски к текстовому слою. Создание «исчезающего текста».

Тема 5. Творческая работа по программе Adobe PhotoShop.

Практика:

Творческое задание «Коллаж с 3D эффектом»

Модуль 3. Программа анимации растровых изображений Adobe Illustrator

Тема 1. Знакомство с особенностями работы в графическом редакторе

Теория:

Знакомство с интерфейсом. Изучение горизонтального меню, панели настроек, плавающего меню.

Практика:

Форматы файлов анимации. Средства управления панелью инструментов. Организация и присоединение палитр.

Тема 2. Основные инструменты рисования.

Теория:

Знакомство с основными инструментами рисования – кистью и ластиком, линией, карандашом. Знакомство с инструментами сложной заливки. Изменение установок инструмента, фактурная заливка.

Практика:

Создание пробного рисунка.

Настройки инструментов: форма, толщина, прозрачность.

Цвет на практике. Цветовые режимы Adobe Illustrator. Выбор и редактирование, цвета.

Закрепление навыков работы.

Режимы смешивания.

Выполнение творческого задания по пройденным инструментам.

Создание рисунка с использованием объектов разной фактуры.

Тема 3. Основные инструменты анимации

Теория:

Возможности инструментов «Штамп», «Смещение», «Временная шкала», «Кадр».

Практика:

Использование инструментов «Заплата», «Штамп», «Смещение», «Временная шкала», «Кадр».

Творческое задание: создание анимации на тему «Появляющийся текст», «Анимированный смайлик».

Тема 4. Работа со слоями и фигурами при создании анимации.

Меню и палитра «Слой». Создание нового слоя, перемещение, выделение и сливание слоев. Перемещение фигуры по копии слоя

Инструмент «Область» для создания фигур, Функция растушевки. Применение инструмента «Градиент» к областям слоя. Изменение фигуры, перемещение на дубликату слоя, режим видимости слоя

Практика:

Практическая работа со слоями. Редактирование содержимого слоя. Изменение положения слоев в пространстве, относительно друг друга и переднего плана. Изменение формы и вида фигуры на дубликаты слоя. Практическое задание «Метаморфозы»

Тема 5. Работа с маской слоя при изменении объекта

Теория:

Наложение маски на изображение. Возможности работы с маской.

Практика:

Практическая работа с маской. Создание эффекта меняющегося цвета на основе 2-х базовых цветов.

Тема 6. Творческая работа рисуем мультфильм

Теория:

Понятие «Сцена», «Фон», «Объект анимации», «Сценарий» способы оживления и движения.

Практика:

Практическая работа создание «Сцены», «Фона», «Объектов анимации», изменение частей сложных объектов инструментом «Перо»

Тема 7. Панель анимации, временная шкала, сцена, понятие кадра

Теория:

Изучение панели анимации, «Временная шкала», «Сцена анимации», «Кадр» способы работы с инструментами, ускорение и замедление движения, искусственный эффект анимации без перемещения

Практика:

Создание сцены кадра, активные и пассивные объекты, эффекты анимации пассивного объекта. Практическое задание «Ветер», «Дождь», «Снег», «Волна»

Тема 8. Творческая работа по программе Adobe Illustrator.

Творческая работа «Моя любимая сказка»

Итоговая работа

Разработка и создание творческого проекта

Творческий проект по курсу растровой графики с эффектами анимации отдельных частей коллажа. «Анимированный коллаж»

Ожидаемые результаты и способы определения их результативности.

В конце обучения учащиеся должны знать и уметь:

Модуль 1. Программа обработки растровой графики Adobe PhotoShop Основы работы с графическими объектами

- знать основные инструменты программы Adobe Photoshop;
- иметь базовые знания о персональном компьютере и навыки свободного ориентирования в графической среде операционной системы (открытие, создание, сохранение и т.д.);
- подбирать необходимые инструменты и строить алгоритм действий для воплощения поставленных творческих задач;
- использовать базовый набор инструментов и возможности растровой программы для создания собственных изображений, на основе знаний законов и средств композиции, цветоведению и колористке;

Модуль 2. Программа обработки растровой графики Adobe PhotoShop Основы дизайна растровых изображений

- использовать возможности работы с цветом, специальными эффектами и цветокоррекцией в Adobe Photoshop;
- уметь работать со слоями и масками, составлять коллажные композиции;
- получить навыки работы с текстовыми объектами, познакомиться с основами типографики;

Модуль 3. Программа анимации растровых изображений Adobe Illustrator

- знать основные инструменты программы анимации растровых изображений Adobe Illustrator
- использовать возможности работы с цветом, специальными эффектами и цветокоррекцией в Adobe Illustrator
- использовать возможности анимирования изображений, владеть основами покадрового рисования;
- освоить навыки работы с графическим планшетом;

- уметь использовать возможности векторных инструментов в растровой программе, уметь отличать их.

Список литературы для учащихся

1. Ф.Кобурн, П. Маккормик. «Эффективная работа с CorelDraw», «Питер», Санкт-Петербург, 1998г.
2. Юрий Гурский, Галина Корабельникова. «Эффективная работа с Photoshop. Трюки и эффекты», «Питер», Санкт-Петербург, 2003г.
3. Яцюк О. «Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий», Санкт-Петербург, 2004г.
4. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010г.
5. Джон Лунд, Памела Пффифнер. Основы композиции в Photoshop с Джоном Лундом. ООО «Издательство Вильямс» 2005 г.
6. Макарова В. Подарки своими руками с CorelDRAW и Photoshop. БХВ-Петербург 2010 г.
7. Обручев В. Adobe Photoshop CS6. Официальный учебный курс. М.: Эксмо 2012г.
8. Уорд Эл. Творческая обработка фотографий в Photoshop, Москва, 2009 г.

Список литературы для педагогов

1. Бурлаков М. CorelDraw 10. Справочник. – С/Пб.: «Питер», 2001г.
2. Владимир Дунаев. «Самое главное о Photoshop», «Питер», Санкт-Петербург, 2004г.
3. Владимир Лесняк. «Графический дизайн (основы профессии)» , Index Market, 2011г.
4. Сомов Ю. «Художественное конструирование промышленных изделий», Москва, «Машиностроение», 2007г.
5. Гиббс Дженни «Настольная книга дизайнера интерьера», Москва, БММ АО, 2006г.
6. ТайцА.М., ТайцА.А. CorelDRAW 11. — СПб.: БХВ-Петербург, 2010г.

Календарно-тематическое планирование

№ Уро ка	Тема урока	Тип урока	Кол- во часов	Дата проведения	
				План	Факт
Вводное занятие			1		
1.	Техника безопасности. Устройство компьютера. Клавиатура. .	лекция	1		
Модуль 1. Программа обработки растровой графики Adobe PhotoShop Основы работы с графическими объектами,			36		
2.	Знакомство с особенностями работы в графическом редакторе Photoshop	лекция	1		
3.	Знакомство с особенностями работы в графическом редакторе Photoshop	лекция	1		
4.	Знакомство с особенностями работы в графическом редакторе Photoshop	практика	1		
5.	Знакомство с особенностями работы в графическом редакторе Photoshop	практика	1		
6.	Основные инструменты рисования.	лекция	1		
7.	Основные инструменты рисования.	лекция	1		
8.	Основные инструменты рисования.	практика	1		
9.	Основные инструменты рисования.	практика	1		
10.	Инструменты градиентной заливки и выделения.	лекция	1		
11.	Инструменты градиентной заливки и выделения.	лекция	1		
12.	Инструменты градиентной заливки и выделения.	практика	1		
13.	Инструменты градиентной заливки и выделения.	практика	1		
14.	Работа со слоями и фигурами.	лекция	1		
15.	Работа со слоями и фигурами.	лекция	1		
16.	Работа со слоями и фигурами.	лекция	1		
17.	Работа со слоями и фигурами.	практика	1		
18.	Работа со слоями и фигурами.	практика	1		
19.	Работа со слоями и фигурами.	практика	1		
20.	Преобразование объектов.	лекция	1		
21.	Преобразование объектов.	лекция	1		
22.	Преобразование объектов.	практика	1		
23.	Преобразование объектов.	практика	1		
24.	Преобразование объектов.	практика	1		

25.	Преобразование объектов.	практика	1		
26.	Возможности коррекции изображения.	лекция	1		
27.	Возможности коррекции изображения.	лекция	1		
28.	Возможности коррекции изображения.	практика	1		
29.	Возможности коррекции изображения.	практика	1		
30.	Возможности коррекции изображения.	практика	1		
31.	Возможности коррекции изображения.	практика	1		
32.	Творческое задание. Построение интерьера.	лекция	1		
33.	Творческое задание. Построение интерьера.	лекция	1		
34.	Творческое задание. Построение интерьера.	практика	1		
35.	Творческое задание. Построение интерьера.	практика	1		
36.	Творческое задание. Построение интерьера.	практика	1		
37.	Творческое задание. Построение интерьера.	практика	1		
Модуль 2. Программа обработки растровой графики Adobe PhotoShop Основы дизайна растровых изображений			26		
38.	Дополнительный интерфейс пользователя.	лекция	1		
39.	Дополнительный интерфейс пользователя.	лекция	1		
40.	Дополнительный интерфейс пользователя.	практика	1		
41.	Дополнительный интерфейс пользователя.	практика	1		
42.	Дополнительный интерфейс пользователя.	практика	1		
43.	Дополнительный интерфейс пользователя.	практика	1		
44.	Работа с текстом.	лекция	1		
45.	Работа с текстом.	практика	1		
46.	Работа с текстом.	лекция	1		
47.	Работа с текстом.	практика	1		
48.	Работа с текстом.	лекция	1		
49.	Работа с текстом.	практика	1		
50.	Создание объектов и фигур.	лекция	1		
51.	Создание объектов и фигур.	практика	1		
52.	Создание объектов и фигур.	лекция	1		

53.	Создание объектов и фигур.	практика	1		
54.	Использование маски.	лекция	1		
55.	Использование маски.	практика	1		
56.	Использование маски.	лекция			
57.	Использование маски.	практика			
58.	Использование маски.	лекция			
59.	Использование маски.	практика	1		
60.	Творческая работа по программе Adobe PhotoShop.	практика	1		
61.	Творческая работа по программе Adobe PhotoShop.	практика	1		
62.	Творческая работа по программе Adobe PhotoShop.	практика	1		
63.	Творческая работа по программе Adobe PhotoShop.	практика	1		
Модуль3. Программа анимации растровых изображений Adobe Illustrator			40		
64.	Знакомство с особенностями работы в графическом редакторе	лекция	1		
65.	Знакомство с особенностями работы в графическом редакторе	практика	1		
66.	Знакомство с особенностями работы в графическом редакторе	лекция	1		
67.	Знакомство с особенностями работы в графическом редакторе	практика	1		
68.	Основные инструменты рисования.	лекция	1		
69.	Основные инструменты рисования.	практика	1		
70.	Основные инструменты рисования.	лекция	1		
71.	Основные инструменты рисования.	практика	1		
72.	Основные инструменты анимации	лекция	1		
73.	Основные инструменты анимации	практика	1		
74.	Основные инструменты анимации	лекция	1		
75.	Основные инструменты анимации	практика	1		
76.	Работа со слоями и фигурами при создании анимации.	лекция	1		
77.	Работа со слоями и фигурами при создании анимации.	практика	1		
78.	Работа со слоями и фигурами при создании анимации.	лекция	1		
79.	Работа со слоями и фигурами при создании анимации.	практика	1		
80.	Работа со слоями и фигурами при создании анимации.	практика	1		

81.	Работа с маской слоя при изменении объекта	лекция	1		
82.	Работа с маской слоя при изменении объекта	практика	1		
83.	Работа с маской слоя при изменении объекта	лекция	1		
84.	Работа с маской слоя при изменении объекта	практика	1		
85.	Работа с маской слоя при изменении объекта	лекция	1		
86.	Работа с маской слоя при изменении объекта	практика	1		
87.	Творческая работа рисуем мультфильм	лекция	1		
88.	Творческая работа рисуем мультфильм	лекция	1		
89.	Творческая работа рисуем мультфильм	практика	1		
90.	Творческая работа рисуем мультфильм	практика	1		
91.	Творческая работа рисуем мультфильм	практика	1		
92.	Творческая работа рисуем мультфильм	практика	1		
93.	Творческая работа рисуем мультфильм	практика	1		
94.	Панель анимации, временная шкала, сцена, понятие кадра	лекция	1		
95.	Панель анимации, временная шкала, сцена, понятие кадра	практика	1		
96.	Панель анимации, временная шкала, сцена, понятие кадра	практика	1		
97.	Панель анимации, временная шкала, сцена, понятие кадра	лекция	1		
98.	Панель анимации, временная шкала, сцена, понятие кадра	практика	1		
99.	Панель анимации, временная шкала, сцена, понятие кадра	практика	1		
100.	Творческая работа по программе Adobe Illustrator.	практика	1		
101.	Творческая работа по программе Adobe Illustrator.	практика	1		
102.	Творческая работа по программе Adobe Illustrator.	практика	1		
103.	Творческая работа по программе Adobe Illustrator.	практика	1		
Итоговая работа по курсу			5		
104.	Разработка и создание творческого проекта	лекция	1		
105.	Разработка и создание творческого	практика	1		

	проекта				
106.	Разработка и создание творческого проекта	практика	1		
107.	Разработка и создание творческого проекта	практика	1		
108.	Разработка и создание творческого проекта	практика	1		
109.	Защита итогового проекта		1		