


Министерство образования 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

Приказ № 583 - ОД  
от « 19 » 06 2024 г.

Программа принята решением  
методического совета  
Протокол № 5 от « 19 » 06 2024 г.

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

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

Разработчик:  
Савинцева И.В.,  
педагог дополнительного образования

г. Сызрань  
2024 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 выполнении 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		
<b>Вводное занятия (1 час)</b>						
1	Введение. Правила техники безопасности.	1	-	1	Лекция	тестирование
<b>Модуль 1. Программа обработки растровой графики Adobe PhotoShop Основы работы с графическими объектами, (36 часов - теория 15 ч., практика 21 ч.)</b>						
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
<b>Модуль 2. Программа обработки растровой графики Adobe PhotoShop Основы дизайна растровых изображений (26 часов - теория 10 ч., практика 16 ч.)</b>						
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	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	Лекция Практическая работа	Творческий проект
	Итого:	<b>42</b>	<b>66</b>	<b>108</b>		



## **Содержание программы 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
<b>Вводное занятие</b>			<b>1</b>		
1.	Техника безопасности. Устройство компьютера. Клавиатура. .	лекция	1		
<b>Модуль 1. Программа обработки растровой графики Adobe PhotoShop Основы работы с графическими объектами,</b>			<b>36</b>		
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		
<b>Модуль 2. Программа обработки растровой графики Adobe PhotoShop Основы дизайна растровых изображений</b>			<b>26</b>		
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		
<b>Модуль3. Программа анимации растровых изображений Adobe Illustrator</b>			<b>40</b>		
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		
<b>Итоговая работа по курсу</b>			<b>5</b>		
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		