Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования
«Центр дополнительного образования детей им. В. Волошиной»

Принята на заседании
методического совета
31. 05. 2020г.

Протокол № 3

Утверждена
приказом директора МБОУ ДО
«ЦДОД им. В. Волошиной»
И.П.Чередова _____
№ 43
От 15.06.2020 г.

Дополнительная общеразвивающая программа

«3 D дизайн»

(срок реализации 3 года
возраст обучающихся 11- 14 лет)

Составитель:
Патшина Виктория Владимировна,
педагог дополнительного образования

г. Кемерово, 2020

РЕЦЕНЗИЯ
на дополнительную общеразвивающую программу художественной направленности
«3D Дизайн»
педагога дополнительного образования
МБОУ ДО «Центр дополнительного образования детей им. В. Волошиной»
г. Кемерово
В.В. Патшиной

Формирование графической культуры и творческих способностей учащихся относится в настоящее время к числу наиболее актуальных вопросов образования. Деятельность педагога в этом направлении будет успешной лишь в том случае, если будет представлять собой непрерывный процесс, целью которого является: обучение основам дизайна интерьера учащихся среднего школьного возраста на занятиях по 3D моделированию в учреждении дополнительного образования.

Ценностью данной программы является практико-ориентированная направленность содержания деятельности, учёт особенностей психического и физического развития учащихся среднего школьного возраста, использование разнообразных приёмов, методов и технологий при организации образовательной деятельности.

Весь материал программы раскрывает заявленную тематику. Педагог проявила профессионализм в анализе теоретического и подборе практического материала, достижении цели, реализации поставленных задач.

Данная дополнительная общеразвивающая программа актуальна, соответствует принципам и задачам системы дополнительного образования. Соблюдены требования к структуре и содержанию программы, она может быть рекомендована к реализации в условиях учреждений дополнительного образования, а также к применению в образовательной деятельности с учащимися среднего школьного возраста в качестве ценного педагогического опыта по обучению основам дизайна интерьера.

Рецензент:
доцент кафедры дошкольного, начального и общего образования
МАОУ ДПО «Институт повышения квалификации»
г. Новокузнецка, канд. пед. наук, доцент Е.Г. Вотинова
Подпись Е.Г. Вотиновой заверяю
Начальник отдела кадров МАОУ ДПО
«Институт повышения квалификации» Н.М. Иванина
г. Новокузнецка
03.06.2020 г.

Содержание

1. Пояснительная записка……3

2. Цель и задачи программы……6

3. Содержание программы…….……..7

4. Планируемые результаты……...31

5. Условия реализации программы……36

6. Формы контроля……..37

7. Оценочные материалы……38

8. Методические материалы……...……....41

9. Список литературы для педагога……...48

10. Список литературы для учащихся……...….49

Комплекс основных характеристик дополнительной общеразвивающей программы

Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «3D Дизайн» имеет художественную направленность.

Актуальность программы.

Концепция развития в дополнительном образовании детей ориентирует на использование новых образовательных форм (сетевое, электронное обучение и др.) и технологий (визуальных, сетевых, компьютерно-мультипликационных, компьютерно-графических и др.). Формирование графической культуры и творческих способностей учащихся относится в настоящее время к числу наиболее актуальных вопросов образования, используются во всех сферах жизни общества. Характеризуются образностью, символичностью, компактностью, относительной легкостью прочтения именно эти качества графических изображений обусловливают их расширенное использование.

Отличительная особенность. Программа основывается на теории и методике 3D дизайна, разработанные Биллом Флемингом «Текстурирование трехмерных объектов»; авторы: Крисом Ньюханом, Джошуа Буком «3ds Max. Профессиональная анимация»; Специальные эффекты в 3ds Max. авторы: Питом Дрейпером; Джоном А. Беллом; «3ds Max 2009. 3D Studio Max R3. Спецэффекты и дизайн»; Дмитрием Рябцевым «Дизайн помещений и интерьеров»; Айзек В. Керлоу «Искусство 3D-анимации и спецэффектов».

Отличие программы от программ художественных школ в том, что программа включает в себя комплекс заданий:

- ✓ композиционные задания разнообразные по форме и содержанию, они направлены на развитие творческого потенциала ребенка и воспитание эстетического отношения к действительности;

- ✓ задания предметного, сюжетного, декоративного рисования, выстраивается их последовательность по принципу нарастания степени сложности поставленных задач. В каждой последующей работе учащиеся используют все приобретенные ранее знания, умения и навыки;
- ✓ знакомство с предметным дизайном, промышленным и графическим 3D дизайном.

Овладеть основами знаний о дизайне как специфической художественно-творческой, конструкторской деятельности человека помогут разделы предлагаемой программы.

Программа разделена на 3 года обучения, соответствует «ознакомительному» уровню сложности.

Программа адресована учащимся 11 – 14 лет, обладающих творческими способностями. Это дети среднего школьного возраста 5 – 7 классов, возраст достаточно заметного формирования личности. В данном возрасте учащиеся проявляют интерес к творчеству, у них развито воображение, выражено стремление к самостоятельности. В процессе занятий 3D дизайна учащиеся этого возраста способны видеть и понимать прекрасное, как в окружающей жизни, так и в произведениях искусства.

В каждой группе не больше 15 учащихся.

1 год обучения – 144 часа,

2 год обучения – 216 часов,

3 год обучения – 216 часа,

освоения программы – 576.

Формы организации образовательного процесса – групповые занятия; виды занятия по программе: практическое занятие, познавательные игры, викторины, мастер-классы, мастерские, деловые и ролевые игры, выставки, творческие отчеты.

Срок освоения программы – 3 года.

Режим занятий – занятия проводятся для учащихся 1 года обучения 3 раза в неделю по 2 часа, для учащихся 2-3 года обучения 2 раза в неделю по 3 часа.

Цель и задачи программы

Цель: обучение основам дизайна интерьера учащихся среднего школьного возраста на занятиях по 3D моделированию в учреждении дополнительного образования.

Для достижения данной цели решаются следующие задачи:

– дать представление о трехмерном моделировании, назначении, перспективах развития, обучение работе с ПК и с программами «Inkscape», выполнение 3D-моделей по чертежам;

– развивать умения: находить необходимую для выполнения работы информацию в различных источниках; анализировать предлагаемую информацию (образцы изделий, простейшие чертежи, эскизы, рисунки, схемы, модели); приобретать учащимися опыт самостоятельной и коллективной творческой деятельности; организовывать совместную творческую деятельность с педагогом и учащимися в коллективе; умение слушать и понимать высказывания сверстников, формулировать, аргументировать свою точку зрения; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с ситуацией;

– воспитывать аккуратность, дисциплинированность, вежливость, внимательность, трудолюбие.

Содержание программы 1-ого года обучения

Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	**Теория**	**Практика**	
	Введение. Понятие о дизайне. Дизайн (Ознакомление учащихся. Правила внутреннего распорядка учебного кабинета.) Виды дизайна. Техника безопасности при работе с компьютерной техникой.	3	1	2	презентация о видах дизайна
1.	**Раздел I. Основы построения общей композиции. Предметный дизайн.**	**45**	**7**	**38**	
1.1.	Черно-белая линейная графика: линии, штрихи, точки.	3	1	2	анализ работ
1.2.	Цветоведение. Цветовой круг.	6	1	5	тестирование
1.3.	Буква – строка – текст. Искусство шрифта.	6	1	5	анализ работ
1.4.	Дизайн интерьера.	6	1	5	выставка работ
1.5.	Декорирование предмета в технике декупаж.	6		6	выставка работ
1.6.	Декорирование предмета в технике росписи по камню.	6	1	5	анализ работ
1.7.	Декорирование предмета в технике росписи по стеклу.	6	1	5	анализ работ
1.8.	Декорирование предмета роспись по ткани в технике Гутта.	6	1	5	анализ работ
2.	**Раздел II. Изучение программы «Inkscape».**	**15**	**2**	**13**	
2.1	Запуск программы, знакомство с интерфейсом программы.	3		3	анализ работ

2.2.	Создание простых элементов с помощью инструментов программы.	3	1	2	анализ работ
2.3.	Работа с рисунками, создание простых персонажей, обрисовка.	3		3	анализ работ
2.4.	Работа с рисунками, создание пейзажа.	3	1	2	выставка работ
2.5.	Работа с рисунками, создание натюрморта.	3		3	выставка работ
3.	**Раздел III. Промышленный дизайн**	**30**	**3**	**27**	
3.1.	Проектирование визуального мышления.	9	1	8	выставка работ
3.2.	Выполнение 3D-моделей по чертежам.	9	1	8	анализ работ
3.3.	SketchBook.	6	1	5	выставка работ
3.4.	Настольный календарь.	6		6	выставка работ
4.	**Раздел IV. Основы работы с 3D ручкой.**	**51**	**4**	**47**	
4.1.	Эскизная графика и шаблоны при работе с 3D ручкой.	9	1	8	анализ работ
4.2.	Простое моделирование. Тренировка рисования ручкой на плоскости. Выполнение линий разных видов.	9	1	8	анализ работ
4.3	Создание плоской фигуры по трафарету.	9		9	анализ работ
4.4.	Создание объёмной фигуры, состоящей из плоских деталей.	9	1	8	анализ работ
4.5.	Создание не сложных 3D моделей.	9	1	8	тестирование
4.6.	Итоговое занятие:	6		6	анализ работ
	Итого:	**144**	**17**	**127**	

Содержание учебного плана

1-ого года обучения

Введение в дополнительную общеразвивающую программу

Понятие о дизайне. Дизайн (Ознакомление учащихся с курсом обучения. Требования по безопасности труда и пожарной безопасности на занятиях. Правила внутреннего распорядка учебного кабинета). Виды дизайна: предметный, промышленный (индустриальный), графический 3D дизайн.

Теория: Знакомство педагога с детьми, инструктаж по техники безопасности и правильное обращение с компьютерной техникой. Особенности первого года обучения. Цель и задачи программы. Основные формы работы. Организация рабочего места. Знакомство с художественными материалами и оборудованием.

Практика: Демонстрация дизайнерских работ.

Форма контроля: презентация о видах дизайна.

Раздел I. Основы построения общей композиции. Предметный дизайн.

Тема 1.1. Черно-белая линейная графика: линии, штрихи, точки.

Теория: Основные инструменты и материалы дизайнера. Шаблоны (целевое назначение, правила использования). Понятие о композиции. Виды графики.

Практика: Тоновая графика – отмывка.

Форма контроля: анализ работ.

Тема 1.2. Цветоведение. Цветовой круг.

Теория: Цветоведение (характеристики и свойства цвета, их взаимодействия).

Цвет – элемент композиционного творчества. Виды орнаментов (по форме, по жанру).

Практика: Построение орнамента в полосе, квадрате, круге (Единство формы и декора. Закономерности построения орнамента).

Форма контроля: тестирование.

Тема 1.3. Буква – строка – текст. Искусство шрифта. Теория: Из истории шрифта. Основные виды шрифтов и их классификация (антиква, рубленые,

брусковые, чертѐжные). Требования, предъявляемые к шрифту: простота выполнения, единство стиля, соответствие содержанию.

Практика: Шрифт как необычный элемент и выразительное средство художественного проекта.

Форма контроля: анализ работ.

Тема 1.4. Дизайн интерьера.

Теория: Понятие о дизайне интерьера. Перспектива (законы перспективы, главная точка).

Практика: Построение перспективы комнаты.

Форма контроля: выставка работ.

Тема 1.5. Декорирование предмета в технике декупаж.

Теория: История декупажа.

Практика: Предметный дизайн на примере декупажа (украшение елочных шаров, тарелок, свечей).

Форма контроля: выставка работ.

Тема 1.6. Декорирование предмета в технике росписи по камню.

Теория: История росписи по камню.

Практика: с помощью представленных иллюстраций перевести рисунок на камень, выполнение в цвете.

Форма контроля: анализ работ.

Тема 1.7. Декорирование предмета в технике росписи по стеклу.

Теория: Из истории о Витраже.

Практика: Выполнение работы с помощью иллюстраций.

Форма контроля: анализ работ.

Тема 1.8. Декорирование предмета роспись по ткани в технике Гутта.

Теория: История батика. Виды батика. Презентация по теме.

Практика: Выполнение работы с помощью технологической карты.

Форма контроля: анализ работ.

Раздел II. Изучение программы «Inkscape».

Тема 2.1. Запуск программы, знакомство с интерфейсом программы.

Теория: Знакомство с изучаемыми программами, рассмотрение темы «Отличие векторной графики от растровой» и в каких программах она используется.

Практика: Графическая программа «Inkscape. Обсуждение необходимости этой программы в повседневной жизни.

Форма контроля: анализ работ.

Тема 2.2. Создание простых элементов с помощью инструментов программы.

Практика: Геометрические объекты: круг, квадрат – рисование объектов на странице рисования, треугольник; набор кистей– предназначены для рисования разных форм на странице рисования. Инструмент форма и перо – работа с кривыми.

Форма контроля: анализ работ.

Тема 2.3. Работа с рисунками, создание простых персонажей, обрисовка.

Практика: Создание простых персонажей: ёжик, кораблик, божья коровка, улитка, птичка. Инструменты рисования: перо – обводим по точкам, палитра – задаёт определённый цвет, кисточка – рисует определённые формы на странице рисования. Интернет ресурсы, сканер, логотипы и рассмотрение с ребятами их логического построения с помощью программы.

Форма контроля: анализ работ.

Тема 2.4. Работа с рисунками, создание пейзажа.

Практика: Выполнение рисунка с помощью графической программы.

Форма контроля: выставка работ.

Тема 2.5. Работа с рисунками, создание натюрморта.

Теория: Виды натюрморта. Презентация по теме.

Практика: Выполнение рисунка с помощью графической программы, создание натюрморта теплый и холодный.

Форма контроля: выставка работ.

3. Раздел III. Промышленный дизайн.

Тема 3.1. Проектирование визуального мышления.

Практика: Зарисовка еды и т.п. расходный материал для скетчинга (маркеры, бумага, гелевые ручки) и макетирования (канцелярские ножи, гофра картон, коврик, линейки, карандаши, бумага, клей, краски, кисти, пенопласт и др. бросовый материал).

Форма контроля: выставка работ.

Тема 3.2. Выполнение 3D-моделей по чертежам.

Практика: Выполнение 3D-моделей по чертежам «Небоскреб».

Форма контроля: анализ работ.

Тема 3.3. SketchBook.

Теория: Иллюстрации к теме.

Практика: Изготовление объемных элементов.

Форма контроля: выставка работ.

Тема 3.4. Настольный календарь.

Практика: Выполнение работы с помощью схем (заготовки на 12 месяцев).

Форма контроля: выставка работ.

4. Раздел III. Основы работы с 3D ручкой.

Тема 4.1. Эскизная графика и шаблоны при работе с 3D ручкой.

Теория: История создания 3D ручки. Конструкция, основные элементы устройства 3D ручки. Техника безопасности при работе с 3D ручкой.

Практика: Эскизная графика и шаблоны при работе с 3D ручкой. Общие понятия и представления о форме.

Форма контроля: анализ работ.

Тема 4.2. Простое моделирование. Тренировка рисования ручкой на плоскости. Выполнение линий разных видов.

Теория: Отработка техники рисования на трафаретах. Значение чертежа.

Практика: тренировка рисования ручкой на плоскости. Выполнение линий разных видов.

Форма контроля: анализ работ.

Тема 4.3. Создание плоской фигуры по трафарету.

Теория: Отработка техники рисования плоской фигуры. Значение трафарета.

Практика: Создание плоской фигуры по трафарету «Брелочки, магнитики».

Форма контроля: анализ работ.

Тема 4.4. Создание объёмной фигуры, состоящей из плоских деталей.

Теория: Отработка техники рисования плоской фигуры. Значение трафарета.

Практика: Создание объёмной фигуры, состоящей из плоских деталей «Насекомые» для декора картин (стрекозы, бабочки, божья коровка, паучок).

Форма контроля: анализ работ.

Тема 4.5. Создание не сложных 3D моделей.

Теория: Отработка не сложных 3D моделей.

Практика: Создание не сложных 3D моделей «Велосипед», «Ажурный зонтик», Игрушка «Морской еж».

Форма контроля: тестирование.

Тема 4.6. Итоговое занятие:

Групповая работа «Вот такая техника рисования».

Практика: выполнение рисунка в любой технике, изученной в процессе посещения занятий творческого объединения «Волшебная кисточка».

Форма контроля: анализ работ.

Содержание программы 2-ого года обучения

Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	**Теория**	**Практика**	
1.	**Раздел I. Знакомство с профессиями.**	**33**	**5**	**28**	
1.1.	Профессия «Designer».	6	1	5	экскурсии
1.2.	Творческие дизайнеры.	6	1	5	тестирование
1.3.	Инструменты и предметы.	6	1	5	анализ работ
1.4.	Создание своего собственного не сложного проекта.	15	2	13	конкурс
2.	**Раздел II. Основы построения общей композиции. Предметный дизайн.**	**57**	**7**	**50**	
2.1.	Выявление конструктивных особенностей разных фигур.	3	1	2	анализ работ
2.2.	Создание объема цветом.	6	1	5	анализ работ
2.3.	Формальная композиция.	6	1	5	анализ работ
2.4.	Уравновешенность и связь элементов.	6	1	5	выставка работ
2.5.	Декорирование предметов в технике декупаж.	6		6	тестирование
2.6.	Декорирование предмета в технике росписи витраж.	6	1	5	анализ работ
2.7.	Декорирование ботанический барельеф.	6	1	5	выставка работ
2.8.	Декорирование предмета роспись по ткани в технике холодный батик.	6	1	5	анализ работ
2.9.	Декорирование предмета роспись футболки в технике узелковый батик.	6		6	анализ работ
2.10.	Декорирование предмета роспись деревьев ватными палочками.	6		6	выставка работ
3.	**Раздел III. Изучение**	**24**	**2**	**22**	

	программы «CorelDrawx7».				
3.1	Базовый инструментарий графического редактора CorelDrawx7.	3		3	анализ работ
3.2.	Цвет в программе CorelDrawx7.	3	1	2	анализ работ
3.3.	Возможности растра в векторной программе.	3		3	анализ работ
3.4.	Использование трехмерных эффектов.	3	1	2	анализ работ
3.5.	Применение атрибутов вида и графических стилей.	6		6	анализ работ
3.6.	Основы работы с текстом.	6		6	анализ работ
4.	**Раздел IV. Промышленный дизайн**	**42**	**3**	**39**	
4.1.	Проектирование визуального мышления.	9	1	8	выставка работ
4.2.	Выполнение 3D-моделей по чертежам.	9	1	8	анализ работ
4.3.	Shabbychic.	6	1	5	выставка работ
4.4.	Настенный календарь	12		12	выставка работ
4.5.	Работа с бумагой. Основные геометрические фигуры.	6		6	анализ работ
5.	**Раздел V. Основы работы с 3D ручкой. Создание сложных моделей.**	**60**	**5**	**55**	
5.1.	Создание объемной фигуры по трафарету.	9	1	8	анализ работ
5.2.	Создание модели «Ажурный зонтик»	9	1	8	анализ работ
5.3	Создание модели «Велосипед»	9		9	анализ работ
5.4.	Создание модели «Эйфелева башня»	9	1	8	анализ работ
5.5.	Создание сложных 3D моделей.	9	1	8	анализ работ
5.6.	Создание модели	9	1	8	анализ работ

	«Стрекоза»				
5.7.	Итоговое занятие:	6		6	анализ работ
	Итого:	**216**	**22**	**194**	

Содержание учебного плана

2-ого года обучения

Раздел I. Знакомство с профессиями.

Тема 1.1. Профессия «Designer».

Теория: Определение значимости профессий для ознакомления с ними. Расширение и обобщение представлений учащихся о профессиях, трудовых действиях, создание условий для максимального обогащения знаний и представлений о профессиях.

Практика: формирование первых навыков; развитие любознательности и интереса к деятельности взрослых.

Форма контроля: экскурсии.

Тема 1.2. Творческие дизайнеры.

Теория: познакомиться с топ 10 самых популярных дизайнеров.

Практика: с помощью презентации ответить на вопросы по теме.

Форма контроля: тестирование.

Тема 1.3. Инструменты и предметы.

Теория: знакомство с инструментами и предметами.

Практика: распределить инструменты и предметы по направленностям.

Форма контроля: анализ работ.

Тема 1.4. Создание своего собственного не сложного проекта.

Теория: Из истории дизайна.

Практика: создание любой объемной конструкции.

Форма контроля: конкурс.

2. Раздел II. Основы построения общей композиции. Предметный дизайн.

2.1. Выявление конструктивных особенностей разных фигур.

Теория: Врезка одного предмета в другой.

Практика: упражнения.

Форма контроля: анализ работ.

2.2. Создание объема цветом.

Теория: Графическое переложение объемных тел на декоративный язык

Практика: создание композиций из графических изображений различных объемов.

Форма контроля: анализ работ.

2.3. Формальная композиция.

Теория: Признаки форм. композиции, целостность и внутреннее единство.

Практика: упражнение «Предмет в квадрате».

Форма контроля: анализ работ.

2.4. Уравновешенность и связь элементов.

Теория: Уравновешенность элементов композиции, смысловая связь элементов.

Практика: композиция «Мой гороскоп».

Форма контроля: выставка работ.

2.5. Декорирование предметов в технике декупаж.

Теория: повторение истории декупажа.

Практика: предметный дизайн на примере декупажа (украшение елочных шаров, тарелок, свечей).

Форма контроля: тестирование.

2.6. Декорирование предмета в технике точечная роспись.

Теория: Из истории о точечной росписи.

Практика: Выполнение работы с помощью иллюстраций.

Форма контроля: анализ работ.

2.7. Декорирование ботанический барельеф.

Теория: Из истории барельефа.

Практика: выполнение работы с помощью технологической карты.

Форма контроля: выставка работ.

2.8. Декорирование предмета роспись по ткани в технике холодный батик.

Теория: повторение истории холодного батика. Виды батика. Презентация по теме, иллюстрации по теме.

Практика: Выполнение работы с помощью технологической карты «Маки».

Форма контроля: анализ работ.

2.9. Декорирование предмета роспись футболки в технике узелковый батик.

Теория: повторение истории узелкового батика. Виды батика. Презентация по теме, иллюстрации по теме.

Практика: Выполнение поэтапной работы с помощью иллюстраций роспись.

Форма контроля: анализ работ.

2.10. Декорирование предмета роспись деревьев ватными палочками.

Теория: Времена года, иллюстрации по теме.

Практика: Поэтапное выполнение рисунка с помощью презентации.

Форма контроля: выставка работ.

Раздел III. Изучение программы «CorelDRAWx7».

Тема 3.1. Базовый инструментарий графического редактора CorelDrawx7.

Теория: Инструктаж по безопасности и правилам противопожарной безопасности. Особенности векторной графики. Печатная страница, основные инструменты, создание документа. Инструмент «Форма». Возможности редактирования отдельных точек.

Практика: Принцип работы с векторными объектами. Создание «Прямоугольник», «Эллипс», изменение основных характеристик. Инструмент «указатель». Копирование фигур. Быстрые клавиши. Другие фигуры. Задание параметров фигур. Создание изображений с помощью фигур. Форма «Звезда». Создание искажений. «Собери конструктор». Создание композиции из заданных фигур.

Форма контроля: анализ работ.

Тема 3.2. Цвет в программе CorelDrawx7.

Теория: Возможности работы с цветовыми палитрами. Модели, микшеры, палитры.

Практика: Подбор цвета. Заливка контуров – однородная, интерактивная, градиентная. Заливка текстурой. Создание новых узоров. Использование эффекта прозрачности

Форма контроля: анализ работ.

Тема 3.3. Возможности растра в векторной программе.

Практика: Инструмент «Кисть», «Пульверизатор». Инструмент «Каллиграфия». Создание рисунка с использованием художественного оформления.

Форма контроля: анализ работ.

Тема 3.4. Использование трехмерных эффектов.

Теория: Интерактивная векторная экструзия. Просмотр этапов перехода. Применение эффекта экструзии к тексту. Практика: Создание трехмерного цилиндра. Использование инструмента «вытеснение и скос». Отображение символов на поверхностях трехмерных фигур. Создание объекта путем вращения. Изменение освещения. Создание своего объекта путем вращения. Форма контроля: анализ работ.

Тема 3.5. Применение атрибутов вида и графических стилей.

Практика: Профили новых документов. Использование атрибутов вида. Использование графических стилей. Применение графического стиля к слою. Копирование, применение и удаление графических стилей.

Форма контроля: анализ работ.

Тема 3.6. Основы работы с текстом.

Теория: Инструмент «Текст» (художественный, обычный). Возможности редактирования текста.

Практика: Размещение текста вдоль кривой. Привязка к объектам. Творческое задание. Создание рисунка с помощью текстовых блоков.

Форма контроля: анализ работ.

Раздел IV. Промышленный дизайн

Тема 4.1. Проектирование визуального мышления.

Практика: Зарисовка еды и т.п. расходный материал для скетчинга (маркеры, бумага, гелевые ручки) и макетирования (канцелярские ножи, гофра картон, коврик, линейки, карандаши, бумага, клей, краски, кисти, пенопласт и др. бросовый материал).

Форма контроля: выставка работ.

Тема 4.2. Выполнение 3D-моделей по чертежам.

Практика: Выполнение 3D-моделей по чертежам «Небоскреб».

Форма контроля: анализ работ.

Тема 4.3. Shabbychic.

Теория: Из истории Shabbychic (Потёртый шик).

Практика: выполнение работы с помощью иллюстрации, в процессе работы используются умеренные цвета (нежно розовые, салатовые, пастельные).

Форма контроля: выставка работ.

Тема 4.4. Настенный календарь.

Теория: Иллюстрации по теме.

Практика: Выполнение работы с помощью компьютера (заготовки на 12 месяцев).

Форма контроля: выставка работ.

Тема 4.5. Работа с бумагой. Основные геометрические фигуры.

Теория: Иллюстрации по теме.

Практика: Выполнение работы с помощью схем.

Форма контроля: анализ работ.

Раздел V. Основы работы с 3D ручкой. Создание сложных моделей.

Тема 5.1. Создание объемной фигуры по трафарету.

Теория: Отработка техники рисования плоской фигуры. Значение трафарета.

Практика: Создание плоской фигуры по трафарету «Брелочки, магнитики».

Форма контроля: анализ работ.

Тема 5.2. Создание модели «Ажурный зонтик».

Теория: иллюстрации по теме.

Практика: Создание объемной фигуры по трафарету.

Форма контроля: анализ работ.

Тема 5.3. Создание модели «Велосипед».

Теория: иллюстрации по теме.

Практика: Создание объемной фигуры по трафарету.

Форма контроля: анализ работ.

Тема 5.4. Создание модели «Эйфелева башня».

Теория: иллюстрации по теме.

Практика: Создание объемной фигуры по трафарету.

Форма контроля: анализ работ.

Тема 5.5. Создание сложных 3D моделей.

Теория: иллюстрации по теме.

Практика: Создание сложных 3D моделей по трафарету.

Форма контроля: анализ работ.

Тема 5.6. Создание модели «Стрекоза».

Теория: иллюстрации по теме.

Практика: Создание объемной фигуры по трафарету.

Форма контроля: анализ работ.

Тема 5.7. Итоговое занятие:

Групповая работа «Коллаж».

Практика: выполнение групповой работы в любой технике изученной в процессе посещения занятий творческого объединения «Волшебная кисточка».

Форма контроля: анализ работ.

Содержание программы 3-ого года обучения

Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	**Теория**	**Практика**	
1.	**Раздел I. Основы построения общей композиции. Предметный дизайн.**	**72**	**10**	**62**	
1.1.	Декоративная живопись «Золотая осень».	6	1	5	анализ работ
1.2.	Скетчинг.	6	1	5	анализ работ
1.3.	Фудскетчинг.	6	1	5	анализ работ
1.4.	Декоративная живопись «Цветущая Венеция».	9	1	8	выставка работ
1.5.	Декоративная живопись «Натюрморт».	6	1	5	анализ работ
1.6.	Декорирование предметов в технике декупаж.	6	1	5	анализ работ
1.7.	Декорирование предмета из фоамирана.	6	1	5	анализ работ
1.8.	Декорирование предмета ботанический барельеф «Триптих».	6	1	5	выставка работ
1.9.	Декорирование предмета роспись горячий батик.	6		6	тестирование
1.10.	Интерьерная работа сусальное золото+фактурная паста.	6	1	5	анализ работ
1.11.	Интерьерная абстракция, роспись эпоксидной смолой «Море».	9	1	8	выставка работ
2.	**Раздел II. Изучение программы «Photoshop».**	**72**	**7**	**65**	анализ работ
2.1.	Знакомство с особенностями работы в графическом редакторе Photoshop.	6	1	5	анализ работ
2.2.	Основные инструменты рисования.	6	1	5	анализ работ
2.3.	Знакомство с инструментом	6	1	5	анализ работ

	градиентной заливки. Установки. Инструменты выделения.				
2.4.	Работа со слоями и фигурами.	6		6	анализ работ
2.5.	Преобразование объектов.	6	1	5	анализ работ
2.6.	Творческое задание. Построение интерьера.	6		6	самостоятельная работа
2.7.	Создание объектов и фигур.	6	1	5	анализ работ
2.8.	Работа с текстом.	6		6	анализ работ
2.9.	Возможности анимации 3D.	6		6	анализ работ
2.10.	Рисование инструментом перо.	9	1	8	анализ работ
2.11.	Логотип - компонент фирменного стиля.	9	1	8	анализ работ
3.	**Раздел III. Рисование с помощью графического планшета Huion.**	**72**	**5**	**67**	анализ работ
3.1.	Подключение драйверов. Настройка пера.	6	1	5	анализ работ
3.2.	Создание объемной фигуры по трафарету.	6		6	анализ работ
3.3.	Изображение пейзажа.	9		9	анализ работ
3.4.	Изображение натюрморта.	9	1	8	анализ работ
3.5.	Городской пейзаж.	9	1	8	анализ работ
3.6.	Зарисовка частей лица.	9		9	анализ работ
3.7.	Цифровой портрет.	9	1	8	анализ работ
3.8.	Создание 3D моделей в интерьере.	9	1	8	анализ работ
3.9.	Итоговое занятие:	6		6	анализ работ
	Итого:	**216**	**22**	**194**	

Содержание учебного плана

3-ого года обучения

Раздел I. Основы построения общей композиции. Предметный дизайн.

Тема 1.1. Декоративная живопись «Золотая осень».

Теория: Времена года, иллюстрации русских художников.

Практика: Поэтапное выполнение рисунка в технике гуашь.

Форма контроля: анализ работ.

Тема 1.2. Скетчинг.

Теория: Понятие скетчинг, иллюстрации по теме.

Практика: Зарисовка рисунка с помощью иллюстрации.

Форма контроля: анализ работ.

Тема 1.3. Фудскетчинг.

Теория: Понятие фудскетчинг, иллюстрации по теме.

Практика: Зарисовка рисунка с помощью иллюстрации.

Форма контроля: анализ работ.

Тема 1.4. Декоративная живопись «Цветущая Венеция».

Теория: История о Венеции. Декоративные иллюстрации по теме.

Практика: Зарисовка рисунка с помощью иллюстрации в технике акрил.

Форма контроля: выставка работ.

Тема 1.5. Декоративная живопись «Натюрморт».

Теория: Из истории натюрморта. Репродукции русских художников.

Практика: Натуральная постановка натюрморта, поэтапная зарисовка эскиза.

Форма контроля: анализ работ.

Тема 1.6. Декорирование предметов в технике декупаж.

Теория: Повторение истории про декупаж. Декоративные иллюстрации.

Практика: Предметный дизайн на примере декупажа (украшение предметов домашнего быта).

Форма контроля: анализ работ.

Тема 1.7. Декорирование предмета из фоамирана.

Теория: Из истории фоамирана, иллюстрации по теме.

Практика: Поэтапное выполнение работы с помощью технологической карты.

Форма контроля: анализ работ.

Тема 1.8. Декорирование предмета ботанический барельеф «Триптих».

Теория: Из истории ботанического барельефа, иллюстрации по теме.

Практика: Поэтапное выполнение работы с помощью презентации.

Форма контроля: выставка работ.

Тема 1.9. Декорирование предмета роспись горячий батик.

Теория: Повторение истории холодного батика. Виды батика. Презентация по теме, иллюстрации по теме.

Практика: Выполнение работы с помощью технологической карты «Город будущего».

Форма контроля: тестирование.

Тема 1.10. Интерьерная работа сусальное золото+фактурная паста.

Теория: Из истории Импасто. Презентация по теме, иллюстрации по теме.

Практика: Выполнение работы с помощью технологической карты «Фактурные пионы».

Форма контроля: анализ работ.

Тема 1.11. Интерьерная абстракция, роспись эпоксидной смолой «Море».

Теория: Из истории эпоксидной смолы, иллюстрации по теме.

Практика: Поэтапное выполнение работы с помощью презентации.

Форма контроля: выставка работ.

Раздел II. Изучение программы «Photoshop».

Тема 2.1. Знакомство с особенностями работы в графическом редакторе Photoshop.

Теория: Инструктаж по технике безопасности и правилам противопожарной безопасности. 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.

Форма контроля: анализ работ.

Тема 2.2. 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».

Форма контроля: анализ работ.

Тема 2.3. Знакомство с инструментом градиентной заливки. Установки. Инструменты 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. Изменение положения и цвета отдельных фигур.

Форма контроля: анализ работ.

Тема 2.4. Работа со слоями и фигурами.

Теория: Знакомство с понятием «слои». Меню и палитра «Слои». 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», «Робот». Использование инструментов «выделение» и «перемещение».

Форма контроля: анализ работ.

Тема 2.5. 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.

Форма контроля: анализ работ.

Тема 2.6. Творческое задание. Построение интерьера.

Теория: Перспектива.

Практика: Изучение перспективы. Создание эскизов. Сбор материалов. Их обработка. Выполнение перспективного построения будущего интерьера. Составление композиции, размещение мебели и аксессуаров.

Форма контроля: самостоятельная работа.

Тема 2.7. Создание объектов и фигур.

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

Практика: Применение стиля слоя к фигуре. Создание своей пользовательской формы.

Форма контроля: анализ работ.

Тема 2.8. 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».

Форма контроля: анализ работ.

Тема 2.9. Возможности анимации 3D.

Теория: Особенности передачи движения в программе. Окно анимирования изображений.

Практика: Создание кадровой ленты. Решение простого анимированного изображения.

Форма контроля: анализ работ.

Тема 2.10. Рисование инструментом перо.

Теория: Основные функции инструмента «перо» и принципы работы. Рисование прямых и кривых линий.

Практика: Построение кривых линий. Угловые точки привязки на кривых линиях. Рисование кривых линий разных типов. Преобразование гладких точек в угловые и наоборот. Рисование фигуры по образцу. Редактирование кривых линий.

Форма контроля: анализ работ.

Тема 2.11. Логотип - компонент фирменного стиля.

Теория: Логотип, иллюстрации с работами.

Практика: Поэтапная зарисовка своего собственного продукта.

Форма контроля: анализ работ.

Раздел III. Рисование с помощью графического планшета Huion.

Тема 3.1. Подключение драйверов. Настройка пера.

Теория: Понятие «Графический планшет».

Практика: Проверка подключения. Настройка пера. Подготовка к работе.

Форма контроля: анализ работ.

Тема 3.2. Создание объемной фигуры по трафарету.

Теория: Иллюстрации.

Практика: выполнение поэтапной работы по трафарету.

Форма контроля: анализ работ.

Тема 3.3. Изображение пейзажа.

Теория: Иллюстрации весеннего пейзажа на выбор.

Практика: Рисование с помощью презентации.

Форма контроля: анализ работ.

Тема 3.4. Изображение натюрморта.

Теория: Иллюстрации по теме.

Практика: Рисование с помощью иллюстрации.

Форма контроля: анализ работ.

Тема 3.5. Городской пейзаж.

Теория: Иллюстрации по теме; улицы, достопримечательности.

Практика: Поэтапная зарисовка рисунка с помощью иллюстрации.

Форма контроля: анализ работ.

Тема 3.6. Зарисовка частей лица.

Теория: Иллюстрации частей головы.

Практика: Зарисовка одной из частей лица «Глаз».

Форма контроля: анализ работ.

Тема 3.7. Цифровой портрет.

Теория: Понятие цифровой портрет.

Практика: Выполнение задания с помощью презентации.

Форма контроля: анализ работ.

Тема 3.8. Создание 3D моделей в интерьере.

Теория: Понятие цифровой портрет.

Практика: Выполнение задания с помощью презентации. Самостоятельная работа.

Форма контроля: анализ работ.

Тема 3.9. Итоговое занятие:

Теория: обсуждение и индивидуальное осмысление собственных результатов.

Практика: выполнение коллективной работы в любой технике изученной в процессе посещения занятий творческого объединения «Волшебная кисточка».

Форма контроля: анализ работ.

Планируемые результаты

Ожидаемые результаты:

В результате реализации программы предполагается достижение определённого уровня овладения учащимися декоративно-прикладной грамоты по объщеразвивающей программе 3D Дизайн. Дети будут знать специальную терминологию: основы 3D дизайна, основы живописи, основы композиции. Получат представление о жанрах изобразительного искусства (пейзаж, городской пейзаж, натюрморт, портрет), научатся обращаться с основными художественными материалами (гуашь, акварель, декупаж, батик, скрапбукинг), понятие Предметный дизайн Цветоведение. Цветовой круг; дизайн интерьера; декорирование предмета в техниках декупаж, росписи по камню, росписи по стеклу, росписи по ткани в технике Гутта. Формальная композиция. Декорирование: ботанический барельеф; узелковый батик, горячий батик; декоративная живопись «Натюрморт». Изучение программы «Inkscape»; понятие Промышленный дизайн (Проектирование визуального мышления; выполнение 3D-моделей по чертежам; SketchBook; Настольный календарь); основы работы с 3D ручкой (Эскизная графика и шаблоны при работе с 3D ручкой; создание объёмной фигуры, состоящей из плоских деталей; создание не сложных 3D моделей; Создание сложных 3D моделей). Знакомство с профессиями. Профессия «Designer»; изучение программы «CorelDrawx7»; изучение программы «Photoshop»; рисование с помощью графического планшета Huion.

Предметные результаты:

<u>Учащиеся первого года обучения знают:</u>

– понятие «цветовой круг», основные правила сочетания теплых и холодных цветов;

– жанры изобразительного искусства (пейзаж, городской пейзаж, натюрморт, портрет);

– технику безопасности при работе с красками, кистями и другими материалами, а также требования к организации рабочего места;

– основные приемы работы, в программах: «Inkscape» - основные приёмы работы построения простых персонажей (ёжик, божья коровка, грибочек и т.п.) и узоров с помощью инструментов программы (перо, круг, квадрат, безье, цветовая палитра);

– назначение и функции различных графических программ «Inkscape»: набор инструментов: назначение – содержит необходимые значки рисования; функции – позволяет быстро находить необходимый значок рисования. Панель свойств: назначение – содержит второстепенные действия для значков рисования; функции – позволяет задавать различные художественные эффекты. Рабочий лист: назначение – задаёт лист необходимого размера; функции – позволяет рисовать различные изображения;

– где находится палитра цветов, набор инструментов, панель свойств в программах «Inkscape»;

– отличие векторной графики от растровой графики.

Умеют:

– самостоятельно организовывать рабочее место и правильно использовать художественные материалы в соответствии со своим замыслом;

– смешивать цвета на палитре, получая нужные цветовые оттенки;

– грамотно оценивать свою работу, находить ее достоинства и недостатки;

– работать самостоятельно и в коллективе;

– выполнять работу аккуратно;

– использовать законы цвета;

– создавать простые геометрические формы, природные мотивы и сюжеты в «Inkscape».

<u>Учащиеся второго года обучения знают:</u>

– основные понятия 3D моделирование;

– азы воздушной перспективы (дальше, ближе);

– векторный редактор «CorelDraw» решает задачу приобретения навыков создания дизайнерских проектов;

– возможности, предоставляемые разработчиками программ для воплощения художественной мысли;

– технологии достижения различных эффектов, способы создания графических векторных изображений;

– основы алгоритмизации;

– навыки работы со схемами;

– пропорции плоскостных и объемных предметов;

– предметный, промышленный дизайн, отличается усложнением материала.

Умеют:

– самостоятельно организовывать рабочее место и правильно использовать художественные материалы и различные техники рисования в соответствии со своим замыслом;

– соблюдать последовательность в работе (от общего к частному);

– работать с натуры, в определенной гамме;

– доводить работу от эскиза до композиции;

– использовать разнообразие выразительных средств (линия, пятно, ритм, цвет);

– выполнять работу самостоятельно и аккуратно.

Учащиеся третьего года обучения знают:

– технологии достижения различных эффектов, способы создания графических растровых изображений 3D Дизайн;

Умеют:

– применять различные возможности «Photoshop», находить нужные палитры в окне программы, открывать и скрывать палитры;

– применять различные инструменты выделения, перемещать и изменять границы выделения, преобразовывать выделенную область;

– планировать решение задач по выполнению творческих работ; выбирать художественные материалы, учитывая их свойства и назначения для выражения своего замысла;

– рисовать с помощью графического планшета Huion;

– выполнять работы в разных техниках декоративно-прикладной деятельности самостоятельно и аккуратно;

– самостоятельно планировать, контролировать и объективно оценивать свою работу.

Метапредметные результаты

– находить необходимую для выполнения работы информацию в различных источниках;

– анализировать предлагаемую информацию (образцы изделий, простейшие чертежи, эскизы, рисунки, схемы, модели);

– приобретать учащимися опыт самостоятельной и коллективной творческой деятельности;

– организовывать совместную творческую деятельность с педагогом и учащимися в коллективе;

– слушать и понимать высказывания сверстников, формулировать, аргументировать свою точку зрения;

– соотносить свои действия с планируемыми результатами;

– осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата;

– определять способы действий в рамках предложенных условий и требований;

– корректировать свои действия в соответствии с ситуацией;

Личностные

– воспитывать аккуратность, дисциплинированность, вежливость, внимательность, трудолюбие.

Условия реализации программы

Успешная реализация программы и достижения учащихся во многом зависят от правильной организации рабочего пространства в студии. Для реализации дополнительной общеразвивающей программы необходимы следующие условия:

1. Материально-технические условия:

кабинет для занятий должен быть хорошо освещен (естественным и электрическим светом) и оборудован необходимой мебелью: столами, стульями, шкафами, мольбертами, планшетами для рисования, клеёнкой, доской. В помещении должна быть раковина с водой для чистой и слива грязной воды.

2. Для работы необходимо иметь достаточное количество наглядного и учебного материала: предметы быта: (вазы разной формы, чашки, блюда, искусственные овощи, фрукты и ягоды), драпировки, осветительные приборы (светильники) для освещения натюрмортных постановок.

3. Методические условия:

– методический материал для программы на 3 года обучения;
– карточки и схемы, технологические карты;
– художественная литература (репродукции художников), журналы;
– современные технические средства обучения: (компьютер, проектор, планшет, видеоплеер (видеоматериалы, презентации).

Формы контроля

В течение всего учебного года в объединении педагог отслеживает результативность обучения по дополнительной общеразвивающей программе 3D Дизайн поэтапно. После изучения темы или после изучения раздела проводится выставка творческих (индивидуальных и коллективных) работ. Контроль полученных знаний каждого учащегося и результаты отслеживания знаний, умений и навыков фиксируются в таблице по группам.

В течение всего учебного года проводятся формы контроля:

– конкурсы;

– тестирование;

– экскурсии;

– самостоятельная работа;

– выставка работ;

– анализ работ.

Оценочные материалы

В течение учебного года в объединении педагог отслеживает результативность обучения по дополнительной общеразвивающей программе поэтапно. После изучения тем или раздела проводится выставка работ. Формы контроля позволяют определить достижение учащимися планируемых предметных, метапредметных и личностных результатов.

Критерии оценки работ учащихся помогают учащимся наглядно и всесторонне оценивать результаты своих работ. Это может сделать педагог и ученик, если перед учащимся и педагогом представлены чёткие критерии оценки работы. Дети среднего школьного возраста не только объективно оценивают свою и чужую работу, но и видят слабые и сильные стороны своей работы (где необходимо ещё поработать, на каком этапе и над чем).

Декоративно-прикладное творчество предмет, при изучении которого учащиеся выполняют большое количество рисунков, проводятся выставки и анализ работ, изготовление 3D проектов. Для того чтобы выполнить работу более продуктивно, учащимся необходимо знать, каким образом ведётся работа, а после его выполнения необходимо оценить себя или своего коллегу.

1 год обучения

– Тестирование. Цветоведение. Цветовой круг;

– Анализ работ. Буква – строка – текст. Искусство шрифта;

– Выставка работ. Дизайн интерьера. Перспектива (законы перспективы, главная точка). Построение перспективы комнаты;

– Выставка работ. Декорирование предмета в технике декупаж.

– Предметный дизайн на примере декупажа (украшение елочных шаров, тарелок, свечей);

– Анализ работ Изучение программы «Inkscape». Запуск программы, знакомство с интерфейсом программы. Графическая программа «Inkscape. Обсуждение необходимости этой программы в повседневной жизни;

– Выставка работ. Промышленный дизайн. Проектирование визуального мышления. Зарисовка еды и т.п. расходный материал для скетчинга (маркеры,

бумага, гелевые ручки) и макетирования (канцелярские ножи, гофра картон, коврик, линейки, карандаши, бумага, клей, краски, кисти, пенопласт и др. бросовый материал);

– Анализ работ. Основы работы с 3D ручкой. Эскизная графика и шаблоны при работе с 3D ручкой. История создания 3D ручки. Конструкция, основные элементы устройства 3D ручки. Техника безопасности при работе с 3D ручкой. Эскизная графика и шаблоны при работе с 3D ручкой. Общие понятия и представления о форме;

– Тестирование. Создание не сложных 3D моделей. Отработка не сложных 3D моделей. Создание не сложных 3D моделей «Велосипед», «Ажурный зонтик», Игрушка «Морской еж»;

– Итоговое занятие: Групповая работа «Вот такая техника рисования». Выполнение рисунка в любой технике, изученной в процессе посещения занятий творческого объединения «Волшебная кисточка».

2 год обучения

– Экскурсии. Знакомство с профессиями. Профессия «Designer». Определение значимости профессий для ознакомления с ними. Расширение и обобщение представлений учащихся о профессиях, трудовых действиях, создание условий для максимального обогащения знаний и представлений о профессиях;

– Конкурс. Создание своего собственного не сложного проекта, создание любой объемной конструкции;

– Анализ работ. Декорирование предмета роспись по ткани в технике холодный батик. Повторение истории холодного батика. Виды батика, технологическая карта «Маки»;

– Анализ работ. Изучение программы «CorelDRAWx7». Базовый инструментарий графического редактора CorelDrawx7. Инструктаж по безопасности и правилам противопожарной безопасности. Особенности векторной графики. Печатная страница, основные инструменты, создание документа. Инструмент «Форма». Возможности редактирования отдельных

точек. Принцип работы с векторными объектами. Создание «Прямоугольник», «Эллипс», изменение основных характеристик. Инструмент «указатель». Копирование фигур. Быстрые клавиши. Другие фигуры. Задание параметров фигур. Создание изображений с помощью фигур. Форма «Звезда». Создание искажений. «Собери конструктор». Создание композиции из заданных фигур;

– Выставка работ. Shabbychic. Из истории Shabbychic (Потёртый шик). Выполнение работы с помощью иллюстрации, в процессе работы используются умеренные цвета (нежно розовые, салатовые, пастельные);

– Итоговое занятие: Групповая работа «Коллаж». Выполнение групповой работы в любой технике изученной в процессе посещения занятий творческого объединения «Волшебная кисточка».

3 год обучения

– Анализ работ. Изучение программы «Photoshop». Знакомство с особенностями работы в графическом редакторе Photoshop. Инструктаж по технике безопасности и правилам противопожарной безопасности. Знакомство с интерфейсом. Изучение горизонтального меню, панели настроек, плавающего меню. Создание нового документа. Сохранение и закрытие документа;

– Самостоятельная работа. Творческое задание. Построение интерьера. Создание эскизов. Сбор материалов. Их обработка. Выполнение перспективного построения будущего интерьера. Составление композиции, размещение мебели и аксессуаров;

– Анализ работ. Рисование с помощью графического планшета Huion. Подключение драйверов. Настройка пера. Понятие «Графический планшет». Проверка подключения. Настройка пера. Подготовка к работе;

– Итоговое занятие: Обсуждение и индивидуальное осмысление собственных результатов. Выполнение коллективной работы в любой технике изученной в процессе посещения занятий творческого объединения «Волшебная кисточка».

Методические материалы

В течение учебного года в объединении используются разные методики обучения. После изучения тем или после изучения раздела проводится выставка творческих работ. На протяжении 3 лет обучения используются методы: объяснительно-иллюстративный, частично-поисковый и репродуктивный. Проводятся физкультурные минутки, гимнастика для глаз, рук. Разработано и выполнено методическое обеспечение по каждому разделу. В нем описаны: цель, задачи, необходимые материалы и инструменты, теория и практическое выполнение работы (технологические карты, схемы, шаблоны).

Методические материалы обеспечение общеразвивающей программы

№	Наименование разделов и тем	Дидактический материал (раздаточный, наглядный, контрольный)	Информационно - методический материал
	первый год обучения		
	Введение. Понятие о дизайне. Дизайн (Ознакомление учащихся. Правила внутреннего распорядка учебного кабинета.) Виды дизайна. Техника безопасности при работе с компьютерной техникой.	Иллюстрации по жанрам изобразительного искусства и основам Дизайна: натюрморт, морской пейзаж «Марина», портрет, бытовой жанр», анималистический жанр, пейзаж, исторический и бытовой жанр.	«Основные жанры в изобразительном искусстве». Основы Дизайна. Предметный дизайн, Промышленный дизайн.
1.1	**Раздел I. Основы построения общей композиции. Предметный дизайн.** Черно-белая линейная графика: линии, штрихи, точки.	Раздаточный материал: линия, штрих, пятно, «метод визирования»; образец педагогического рисунка; образец педагогического рисунка, раздаточный материал (основы рисунка) В.А. Могилёвцев.	Презентация по теме «Предметный дизайн»
1.2.	Цветоведение. Цветовой круг.	«Цветовой круг» В.Ф. Оствальда, таблица «Цветовой круг»; шаблон цветового круга, образец педагогического рисунка.	Презентация по теме «Цветоведение»
1.4.	Дизайн интерьера.	Работы педагога. Понятие о дизайне интерьера. Перспектива (законы перспективы, главная точка). Построение перспективы комнаты.	Презентация «Дизайн интерьера»

2.1.	**Раздел II. Изучение программы «Inkscape».** Запуск программы, знакомство с интерфейсом программы.	Знакомство с изучаемыми программами, рассмотрение темы «Отличие векторной графики от растровой» и в каких программах она используется. Графическая программа «Inkscape. Обсуждение необходимости этой программы в повседневной жизни.	Презентация по теме «Inkscape».
2.3.	Работа с рисунками, создание простых персонажей, обрисовка.	Создание простых персонажей: ёжик, кораблик, божья коровка, улитка, птичка. Инструменты рисования: перо – обводим по точкам, палитра – задаёт определённый цвет, кисточка – рисует определённые формы на странице рисования. Интернет ресурсы, сканер, логотипы и рассмотрение с ребятами их логического построения с помощью программы.	
3.1	**Раздел III. Промышленный дизайн.** Проектирование визуального мышления.	Зарисовка еды и т.п. расходный материал для скетчинга (маркеры, бумага, гелевые ручки) и макетирования (канцелярские ножи, гофра картон, коврик, линейки, карандаши, бумага, клей, краски, кисти, пенопласт и др. бросовый материал).	Презентация по теме «Промышленный дизайн».

3.2.	Выполнение 3D-моделей по чертежам.	Выполнение 3D-моделей по чертежам «Небоскреб».	
3.3.	**SketchBook.**	Иллюстрации к теме. Изготовление объемных элементов на тему «Путешествие по сказкам».	Презентация по теме «SketchBook»
4.1	**Раздел IV. Основы работы с 3D ручкой.** Эскизная графика и шаблоны при работе с 3D ручкой.	История создания 3D ручки. Конструкция, основные элементы устройства 3D ручки. Техника безопасности при работе с 3D ручкой. Эскизная графика и шаблоны при работе с 3D ручкой. Общие понятия и представления о форме.	Презентация по теме «Работа с 3D ручкой».
4.4.	Создание объёмной фигуры, состоящей из плоских деталей.	Отработка техники рисования плоской фигуры. Значение трафарета. Создание объёмной фигуры, состоящей из плоских деталей «Насекомые» для декора картин (стрекозы, бабочки, божья коровка, паучок).	
4.6.	**Итоговое занятие:**	Групповая работа «Вот такая техника рисования». Практика: выполнение рисунка в любой технике, изученной в процессе посещения занятий творческого объединения «Волшебная кисточка».	Презентация т/о.
второй год обучения			

1.1.	**Раздел I. Знакомство с профессиями.** Профессия «Designer».	Расширение и обобщение представлений учащихся о профессиях, трудовых действиях, создание условий для максимального обогащения знаний и представлений о профессиях, экскурсия.	Презентация «10 самых знаменитых дизайнеров»
2.1.	**Раздел II. Основы построения общей композиции. Предметный дизайн.** Выявление конструктивных особенностей разных фигур.	Врезка одного предмета в другой, упражнения.	
2.7.	Декорирование ботанический барельеф.	Выполнение работы с помощью технологической карты.	Презентация по теме
2.9.	Декорирование предмета роспись футболки в технике узелковый батик.	Виды батика. иллюстрации по теме.	Презентация по теме
3.1.	**Раздел III. Изучение программы «CorelDRAWx7».** Базовый инструментарий графического редактора CorelDrawx7.	Принцип работы с векторными объектами. Создание «Прямоугольник», «Эллипс», изменение основных характеристик. Инструмент «указатель». Копирование фигур. Быстрые клавиши. Другие фигуры. Задание параметров фигур. Создание изображений с помощью фигур. Форма «Звезда». Создание искажений. «Собери конструктор». Создание композиции из заданных фигур.	Презентация по теме.

4.3.	**Shabbychic.**	Выполнение работы с помощью иллюстрации, в процессе работы используются умеренные цвета (нежно розовые, салатовые, пастельные).	Презентация по теме «**Shabbychic».**
5.1.	**Основы работы с 3D ручкой. Создание сложных моделей.** Создание объемной фигуры по трафарету.	Отработка техники рисования плоской фигуры. Значение трафарета.	Презентация по теме
5.7.	**Итоговое занятие**	Групповая работа «Коллаж».	Презентация за 2 учебный год «Достижения».
третий год обучения			
1.1.	**Раздел I. Основы построения общей композиции. Предметный дизайн.** Декоративная живопись «Золотая осень».	Времена года, иллюстрации русских художников.	Презентация по теме.
1.4.	Декоративная живопись «Цветущая Венеция».	История о Венеции. Декоративные иллюстрации по теме	Презентация по теме.
1.10.	Интерьерная работа сусальное золото+фактурная паста.	Из истории Импасто, иллюстрации по теме.	Презентация по теме
2.1.	**Раздел II. Изучение программы «Photoshop».** 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.	Презентация по теме «Photoshop».
2.11.	Логотип - компонент	Логотип, иллюстрации с	Презентация по теме

	фирменного стиля.	работами.	
3.7.	Цифровой портрет.		Презентация по теме
3.9.	**Итоговое занятие:** Обсуждение и индивидуальное осмысление собственных результатов.		Завершение учебного года, получение сертификата.
Тематическая папка «Техника безопасности» по всей программе. Мониторинг.			

Список литературы для педагогов

1. Голубева, О. Л. Основы композиции [Текст] / О. Л. Голубева. – Москва: ООО «Издательский дом искусства», 2008. – 144 с.
2. Евстратова, Е. Н. Русская живопись [Текст] / Е. Н. Евстратова. – Москва: Абрис, 2017. – 184 с.
3. Жанры изобразительного искусства [Электронный ресурс] http://www.sci.aha.ru/ALL/g13.htm. – Загл. с экрана. – Яз. рус. – (Дата обращения: 17.04. 2020).
4. Концепция развития в дополнительном образовании детей ориентирует на использование новых образовательных форм (сетевое, электронное обучение и др.) и технологий (визуальных, сетевых, компьютерно-мультипликационных, компьютерно-графических и др.). 2014г. № 1726-р (далее – Концепция) [Электронный ресурс] https://rg.ru/2014/09/08/obrazovanie-site-dok.html (Дата обращения 8.04.2020) [р.II]
5. Кузин, В. С. Рисунок, наброски и зарисовки / В. С. Кузин. – Москва: Высшее профессиональное образование, 2004. – 232 с.
6. Кулебакин, Г. И. Рисунок и основы композиции [Текст] / Г. И. Кулебакин. – Нижний Новгород, 2007. – 205 с.
7. Сокольникова, Н. М. Теория и методика обучения изобразительному искусству. Основы рисунка. Основы композиции. [Текст] / Н. М. Сокольникова, Л. Б. Рылова. – Ижевск, 2010.
8. Тихонов, С. В и др. Рисунок [Текст] / С.В. Тихонов, В.Г. Демьянов, В. Б. Подрезков. – Москва: Архитектура, 2016. – 296 с.
9. Шпикалова, Т.Я. Изобразительное искусство [Текст] / Т. Я. Шпикалова, Л. В. Ершова – Москва: Творческий центр, 2017. – 159 с.

Список литературы для учащихся

1. Айзек В. Керлоу. Искусство 3D-анимации и спецэффектов [Текст] / Айзек В. Керлоу. – Москва: Вершина, 2004
2. Белл, Джон А. 3D Studio Max R3. Спецэффекты и дизайн. [Текст] / Джон А. Белл. – Издательство: Coriolis, 2000.
3. Дрейпер, Пит Специальные эффекты в 3ds Max. [Текст] / Пит Дрейпер. – London: Focal Press, 2007.
4. Жанры изобразительного искусства [Электронный ресурс] http://www.sci.aha.ru/ALL/g13.htm. – Загл. с экрана. – Яз. рус. – (Дата обращения: 17.04. 2020).
5. Кузин, В. С. Рисунок, наброски и зарисовки [Текст] / В. С. Кузин. – Москва: Высшее профессиональное образование, 2004. – 232 с.
6. Кулебакин, Г. И. Рисунок и основы композиции [Текст] / Г. И. Кулебакин. – Нижний Новгород, 2007. – 205 с.
7. Ньюхан, Крис, Бук, Джош 3ds Max. Профессиональная анимация [Текст] / Крис Ньюхан, Джош Бук. – Москва: Триумф, 2006.
8. Рябцев, Д. 3ds Max 2009. Дизайн помещений и интерьеров. [Текст] / Дмитрий Рябцев. – Санкт-Петербург: Питер, 2009.
9. Сокольникова, Н. М. Теория и методика обучения изобразительному искусству. Основы рисунка. Основы композиции. [Текст] / Н. М. Сокольникова, Л. Б. Рылова. – Ижевск, 2010.
10. Флеминг, Билл Текстурирование трехмерных объектов [Текст] / Билл Флеминг. – Москва: ДМК, 2004.