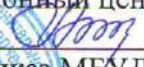


**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ЛОУХСКИЙ РАЙОННЫЙ ЦЕНТР ТВОРЧЕСТВА»  
ЛОУХСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА**

**Принята**

Педагогическим Советом МБУДО  
«Лоухский районный центр творчества»  
Протокол № 1 от «01» июня 2020 года.

**Утверждена**

Директор МБУДО «Лоухский  
районный центр творчества»  
 Артамонова И.С.  
Приказ МБУДО «Лоухский  
районный центр творчества»  
№ 48 от 05 июня 2020 года.



Рабочая программа  
по дисциплине  
«Юный Иллюстратор»  
дополнительной общеобразовательной  
общеразвивающей программы  
технической направленности

Возраст обучающихся – с 10-17 лет  
Срок реализации программы – 1 год

Лежнев Александр Юрьевич  
Педагог дополнительного образования

пгт. Лоухи  
2020 г.

## Пояснительная записка

В настоящее время в профессиональное образование активно внедряется такой предмет, как компьютерная графика, который соединяет знания, технологию и эстетику рисунка, живописи и композиции с компьютерными технологиями. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Юный Иллюстратор» (далее по тексту - программа) является одной из основных учебных дисциплин, необходимых для успешной профессиональной подготовки художника. Она может использоваться как вспомогательное средство исполнения творческого замысла, относительно других дисциплин, а также, может выступать как самостоятельная часть художественной деятельности. Она развивает специальные изобразительные навыки обучающихся, позволяет моделировать разнообразные объекты, экспериментировать с цветовыми и композиционными решениями. Владение программными средствами и приемами работы с объектами компьютерной графики неотъемлемая часть организации профессиональной творческой деятельности современного художника, которое способствует значительно расширить возможности имеющихся традиционных технологий обучения. Данная программа ориентирована на максимальную связь с дисциплинами: «Цветоведение», «Композиция», «Рисунок», «Живопись», «Шрифтовая графика», «Перспектива». Указанные связи предметов дают учащемуся системное представление о комплексе изучаемых учебных дисциплин, что обеспечивает соответствующий теоретический уровень и практическую направленность в системе обучения и будущей профессиональной деятельности. Программой предусматривается последовательное изучение основ компьютерной графики путем использования пакетов программ векторной графики (CorelDRAW или Adobe Illustrator), растровой графики (Adobe Photoshop) и минимального опыта использования компьютерных программ графического характера.

**Актуальность** программы в том, что программа позволяет педагогу концентрировать внимание на индивидуальности каждого ребенка, помогает развитию личности через интеллектуальное творчество с учетом того, что современные дети должны учиться по развивающим технологиям, где логическое мышление является основой. Педагогическая **целесообразность** данной программы заключается в развитии личностных качеств обучающихся. Умение анализировать, сравнивать, выделять главное, решать проблему, способность к самосовершенствованию и умению дать адекватную самооценку, быть ответственным, самостоятельным, уметь творить и сотрудничать - вот с чем ребенку необходимо войти в этот мир, что и является основой нового стандарта образования.

**Содержание программы** направлено на воспитание интереса познания нового, развитию наблюдательности, умения анализировать, догадываться, рассуждать, доказывать, умения решать учебную задачу творчески. Общность интересов и духовных потребностей детей обучающихся в группе создает благоприятные условия для установления более тесных межличностных связей, что положительно влияет на психологический климат.

Настоящая программа составлена в соответствии с:

- «Конвенцией о правах ребёнка» от 20 ноября 1989 года;
- Федеральным законом Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации";
- СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей",

- Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17.12.2010 № 1897 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования»;
- Уставом Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Лоухский районный центр творчества» Лоухского муниципального района (далее по тексту Центр).
- локальными актами Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Лоухский районный центр творчества» Лоухского муниципального района.

**Цель** программы: изучение основ компьютерной графики путем использования пакетов программ векторной графики.

Настоящая цель достигается с помощью решения следующих **задач**:

**Обучающие:**

- познакомить с основами знаний в области композиций, дизайна, формообразования,
- расширить знания, полученные на уроках информатики и изобразительного искусства, способствовать их систематизации,
- обучить творческому применению полученных знаний и умений для создания самостоятельных художественных работ в разделах компьютерной графики, художественным навыкам оформления документов на компьютере,
- изучить художественные приемы создания компьютерных рисунков и дизайна.

**Развивающие:**

- развивать стремление к самообразованию, обеспечить в дальнейшем социальную адаптацию в информационном обществе и успешную профессиональную и личную самореализацию,
- развивать творческое воображение и фантазию, композиционное мышление, художественный вкус, графическое умение,
- развивать практические навыки применения компьютерных программ, включение их возможностей, эффектов.

**Воспитательные:**

- формировать информационную и эстетическую культуру обучающихся,
- добиться максимальной самостоятельности детского творчества,
- воспитывать умение планировать свою работу.

**Формируемые умения и навыки обучающихся:**

- навыки планирования работы, самостоятельного выбора техник, инструментов и форм для достижения поставленной задачи, цели,
- навыки оформления документов, выбора стиля, художественных решений,
- умения обрабатывать данные, клипарты и текстовые документы на компьютере,
- самостоятельно контролировать ход выполнения работы, фиксировать последовательность и оценивать результат,
- делать выводы на основе полученных результатов.

**Содержание программы построено на следующих дидактических принципах:**

- отбор и адаптация материала для формирования предварительных знаний, способствующих восприятию основных теоретических понятий в базовом курсе информатики и информационных технологий, в соответствии с возрастными особенностями школьников, уровнем их знаний в соответствующем классе и междисциплинарной интеграцией;
- формирование логического и алгоритмического мышления, развитие интеллектуальных и творческих способностей ребенка;
- индивидуально-личностный подход к обучению школьников;

- овладение поисковыми, проблемными, исследовательскими и репродуктивными типами деятельности во время индивидуальной и коллективной работы на уроке, дополнительная мотивация через игру;
- соответствие санитарно-гигиеническим нормам работы за компьютером.

#### **Ожидаемые результаты освоения программы (обучающийся должен знать и уметь):**

- понятие компьютерная графика и ее виды (растровая, векторная);
- форматы графических изображений и способы их конвертирования;
- назначение и виды графических современных редакторов (Paint, PhotoShop, CorelDraw, Illustrator);
- технологию создания и обработки графических изображений с помощью графических редакторов; □ создание печатной продукции с помощью издательских программ (MS Office Publisher, Adobe InDesign);
- Особенности оформления деловых документов, художественных документов и художественных изображений.

#### **Формы и методы отслеживания промежуточного результата**

Оценка овладения учениками логических операций мышления отслеживается по тестам, практическим и диагностическим заданиям. Оцениваются результаты проверочных работ в баллах. После изучения каждого раздела предлагается проверочная работа для определения степени овладения детьми требуемыми умениями и навыками, выявление и осознание ребенком своих способностей, формирование способов самоконтроля.

#### **Аттестация обучающихся**

- текущая аттестация (по разделам программы);
- промежуточная аттестация (декабрь);
- итоговая аттестация (май).

#### **Условия реализации программы**

Программа рассчитана на 1 год обучения. Занятия в группах проводятся 2 раза в неделю по 2 учебных часа с обязательным перерывом не менее 10 минут (144 учебных часа в год). Учебный год длится с 01 сентября по 31 мая (36 учебных недель). Каникулы не предусмотрены. Настоящая программа не предназначена для детей с ограниченными возможностями здоровья; но если дети данной категории могут заниматься на равне с детьми данной учебной группы, то это не возбраняется. Занятия для детей проводятся в учебной группе в составе 7-8 человек, возраст которых от 10 до 17 лет. Расписание занятий составляется с учётом пожеланий детей и родителей. Программа не требует специальной подготовки и в учебную группу принимаются все желающие.

#### **Методическое обеспечение программы**

Для успешного освоения программы на занятиях должны применяться различные формы, методы и средства обучения. Для развития творческого отношения к образовательному процессу у обучающихся проводятся учебные занятия, на которых они выполняют задания на компьютере как подготовленные педагогом, так и разработанные самостоятельно, на основании приобретенных знаний и навыков.

В соответствии с содержанием конкретной темы и определенной системой художественно-творческих компетенций (знаний и умений, способов деятельности) учеником выполняются творческие графические работы. Выполнение графических работ позволяет осуществлять не только диагностику сформированности у обучающегося изобразительно-графических и художественно-творческих компетенций, но и выполняет обучающую функцию, что способствует развитию социально-личностных и профессиональных компетенций.

Основными **формами обучения** являются: лекции, практические занятия, самостоятельная работа учащегося, которая включает работу за компьютером, а также, работу с литературными источниками, выполнение художественно- творческих работ.

Основными **методами обучения**, адекватно отвечающими целям изучения данной дисциплины, являются:

- проблемное обучение (проблемное изложение, частично-поисковый и исследовательский методы);
- проектные технологии;
- технология обучения как учебное исследование.

Для диагностики сформированности изобразительно-графических и художественно-творческих компетенций рекомендуется использовать практические и графические работы.

#### Учебно-тематический план

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика (интерактивные занятия)
	<b>Тема 1.</b> <b>Введение. Основные понятия компьютерной графики</b>	8	4	4
1.	Введение в предмет. Что изучает компьютерная графика. Растровая графика. Векторная графика.	2	1	1
2.	Основные понятия растровой и векторной графики. Форматы графических файлов.	2	1	1
3.	Графические редакторы. Сравнительный анализ особенностей и возможностей графических редакторов	2	1	1
4.	Сканирование и импорт изображений.	2	1	1
	<b>Тема 2.</b> <b>Векторная графика. Работа с векторными объектами</b>	52	16	36
5.	Векторная графика. Основные инструменты, базовые термины, форматы векторной графики.	2	2	-
6.	Создание векторных объектов, свойства изображений. Создание объектов-примитивов	2	1	1
7.	Рисование объектов и редактирование контуров. Операции с объектами	2	1	1
8.	Настройка, управление цветовыми палитрами.	2	1	1
9.	Виды обводок, заливок и текстур.	2	1	1
10.	Трансформация, группировка и комбинирование объектов.	2	1	1
11.	Решение композиционных задач на основе простых геометрических фигур.	2	-	2
12.	Построение простейших изображений на основе простых геометрических фигур.	2	1	1
13.	Построение простейших изображений на основе простых геометрических фигур.	2	-	2
14.	Кривая Безье. Построение изображений состоящей из кривых	2	1	1
15.	Построение изображений из геометрических фигур.	2	-	2
16.	Построение изображений из геометрических фигур.	2	-	2
17.	Построение изображений из геометрических фигур.	2	-	2

18.	Создание простых текстур и орнамента, путем связи двух и более элементов.	2	1	1
19.	Создание простых текстур и орнамента, путем связи двух и более элементов.	2	-	2
20.	Работа с текстом векторной графики.	2	1	1
21.	Форматирование текста, работа с текстовыми блоками	2	-	2
22.	Работа с фигурным текстом, его редактирование.	2	-	2
23.	Работа с простым текстом	2	1	1
24.	Варианты использования различных видов текста.	2	-	2
25.	Группировка и выравнивание графических объектов.	2	1	1
26.	Расположение текста внутри объекта, по кривой. Перевод текста в кривые.	2	1	1
27.	Использование растровых изображений. Импорт и работа с растровыми изображениями	2	1	1
28.	Работа с растровыми изображениями	2	1	1
29.	Практическая работа по созданию векторных изображений.	2	-	2
30.	Практическая работа по созданию векторных изображений.	2	-	2
	<b>Тема 3. Растровая графика. Обработка и создание изображений в растровом редакторе.</b>	50	18	32
31.	Основные инструменты программы растровой графики. Интерфейс программы.	2	2	-
32.	Строка меню, инструменты рисования, цветовая палитра, параметры.	2	1	1
33.	Основные операции с изображениями.	2	1	1
34.	Создание нового документа, создание копии документа, изменение размеров холста, сохранение файлов.	2	1	1
35.	Просмотр изображений и управление масштабом.	2	1	1
36.	Инструменты выделения.	2	1	1
37.	Операции с выделенными областями.	2	-	2
38.	Обрезка изображений, трансформация и деформация, выравнивание и распределение объектов.	2	1	1
39.	Рисование. Инструменты для рисования, создание новой кисти, выполнение настроек для кисти.	2	1	1
40.	Загрузка и импорт изображений. Цветовая и тоновая коррекция изображений.	2	1	1
41.	Инструменты ретуширования.	2	1	1
42.	Местная коррекция и ретушь изображения.	2	-	2
43.	Ретуширование фотографий в графическом редакторе.	2	-	2
44.	Понятие «маски слоя». Цветовые каналы изображения	2	1	1
45.	Контуры. Создание и редактирование контуров.	2	1	1
46.	Операции со слоями. Стили и эффекты слоев.	2	1	1
47.	Приемы работы со слоями: создание, копирование, удаление, параметры, функции.	2	-	2

48.	Работа с текстом растровой графики. Настройка параметров текста	2	1	1
49.	Библиотеки шрифтов, приемы обработки текста: форматирование, эффекты.	2	1	1
50.	Использование текстового оформления при создании изображений	2	-	2
51.	Загрузка и импорт файлов	2	1	1
52.	Редактирование изображений при помощи фильтров.	2	1	1
53.	Практическая работа по созданию и редактированию растровых изображений.	2	-	2
54.	Практическая работа по созданию и редактированию растровых изображений.	2	-	2
55.	Практическая работа по созданию и редактированию растровых изображений.	2	-	2
	<b>Тема 4. Конвертация форматов графических изображений.</b>	4	2	2
56.	Конвертация графических файлов. Назначение процесса конвертации изображений	2	1	1
57.	Программное обеспечение для первичного редактирования и просмотра изображений.	2	1	1
	<b>Тема 5. Основы работы в издательских программах</b>	30	10	20
58.	Что такое издательская система, назначение, базовые понятия.	2	2	
59.	Программное обеспечение для создания публикаций.	2	1	1
60.	Создание простейших публикаций. Текст публикации	2	1	1
61.	Верстка буклетов, календарей.	2	-	2
62.	Верстка открыток, визиток.	2	-	2
63.	Типографские правила набора текста. Шрифт как элемент дизайна.	2	2	-
64.	Оформление текстов. Графические объекты издательской программы.	2	1	1
65.	Стили. Приемы.	2	1	1
66.	Импортируемые изображения и особенности их сочетания с текстом.	2	1	1
67.	Композиция публикации.	2	-	2
68.	Газета: этапы подготовки и создания. Печать издания	2	1	1
69.	Основные принципы работы с многостраничной публикацией.	2	-	2
70.	Создание собственного проекта.	2	-	2
71.	Создание собственного проекта.	2	-	2
72.	Создание собственного проекта.	2	-	2
<b>ИТОГО:</b>		<b>144</b>	<b>48</b>	<b>96</b>

### Содержание

**1. Введение.** Основные понятия компьютерной графики. Введение в предмет. Правила поведения в кабинете информатики. Техника безопасности при работе на компьютере.

Задачи и содержание учебной дисциплины, ее роль в общей системе подготовки учителя изобразительного искусства и компьютерной графики. Что изучает компьютерная графика. Программное обеспечение для обработки графических данных. Цветовая палитра. Виды цветовых палитр. Функции компьютерной графики. Виды компьютерной графики и программного обеспечения для решения художественно-графических задач. Изобразительные, художественно-графические возможности программных средств цифрового изображения. Векторная графика. Растровая графика. Сравнительный анализ особенностей и возможностей графических редакторов. Основные понятия растровой и векторной графики: цветовые модели, разрешающая способность, форматы графических файлов. Сканирование и импорт изображений. Требования, предъявляемые к художественно-графическим работам учащихся.

**2. Векторная графика.** Работа с векторными объектами. Основные инструменты, базовые термины, форматы векторной графики. Создание векторных объектов, свойства изображений. Создание объектов-примитивов. Рисование объектов и редактирование контуров. Операции с объектами. Трансформация, группировка и комбинирование объектов. Виды обводок, заливок и текстур. Использование стилей. Настройка, управление цветовыми палитрами. Решение композиционных задач на основе простых геометрических фигур. Приемы трансформации, моделировки и цветового решения объектов в выполнении задач формальной композиции. Печать документов, параметры печати. Эффекты, применяемые к объектам векторной графики. Использование специальных эффектов программы, их настройки, возможности. Интерактивные инструменты. Создание простых текстур и орнамента, путем связи двух и более элементов. Работа с текстом векторной графики. Шрифт, его виды и возможности. Работа с простым текстом. Форматирование текста, работа с текстовыми блоками. Работа с фигурным текстом, его редактирование. Варианты использования различных видов текста. Расположение текста внутри объекта, по кривой. Перевод текста в кривые. Многообразие шрифтов и их модификации. Простой и художественный тест. Импорт текста. Использование растровых изображений. Импорт и работа с растровыми изображениями. Фильтры. Процесс макетирования творческого проекта, решение художественно-графических задач.

**3. Растровая графика.** Обработка и создание изображений в растровом редакторе. Основные инструменты программы растровой графики. Интерфейс программы. Строка меню, инструменты рисования, цветовая палитра, плавающие палитры, виды заливок, панель Options (параметры). Основные операции с изображениями. Создание нового документа, создание копии документа, изменение размеров холста, сохранение файлов. Просмотр изображений и управление масштабом. Обрезка изображений, выполнение трансформаций и деформаций, выравнивание и распределение объектов. Инструменты выделения. Операции с выделенными областями. Рисование. Инструменты для рисования, создание новой кисти, выполнение настроек для кисти. Зависимость выбора инструментов рисования от их содержания и идеи композиционных построений. Загрузка и импорт изображений. Цветовая и тоновая коррекция изображений. Команды настройки изображений. Использование корректировочных слоев. Инструменты ретуширования. Местная коррекция и ретушь изображения. Понятие «маски слоя». Цветовые каналы изображения. Контуры. Создание и редактирование контуров. Палитра. Создание выделенных областей, использование векторных фигур и контуров. Операции со слоями. Стили и эффекты слоев. Приемы работы со слоями: создание, копирование, удаление, параметры, функции. Работа с текстом растровой графики. Настройка параметров текста. Решение творческих задач в шрифтовых композициях. Библиотеки шрифтов, приемы обработки текста: форматирование, эффекты. Процесс макетирования творческого проекта, решение художественно-графических задач. Творческое задание «Стилизация». Зависимость элементов и последовательности рисования от задумки и содержания. Графическое рисование с помощью инструментов выделения и применения текстур и



заливок. Стилизация и передача изобразительных мотивов окружающего мира (обобщение). Процесс макетирования творческого проекта, решение художественно-графических задач. Творческая интерпретация приемов и методов исполнения. Загрузка и импорт файлов. Местная коррекция и ретушь изображения. Приемы работы со слоями. Обработка текста. Редактирование изображений при помощи фильтров. Использование галереи фильтров, художественные фильтры. Печать изображений.

**4. Конвертация форматов графических изображений.** Конвертация графических файлов. Назначение процесса конвертации изображений. Программное обеспечение для конвертации графических файлов. Меню программы. Выбор типа файла. Программное обеспечение для первоначального редактирования и просмотра изображений.

**5. Основы работы в издательских программах.** Что такое издательская система, назначение, базовые понятия. Программное обеспечение для создания публикаций. Верстка буклетов, календарей, открыток, визиток. Текст публикации. Типографские правила набора текста. Шрифт как элемент дизайна. Оформление текстов. Стили. Приемы. Графические объекты издательской программы. Импортные изображения и особенности их сочетания с текстом. Композиция публикации. Основные принципы работы с многостраничной публикацией. Газета: этапы подготовки и создание. Создание собственного проекта. Печать издания.

#### Методическое обеспечение программы

№	Тема	Количество часов			Форма контроля	Методическое обеспечение
		Теория	Практика	Всего		
1.	Введение. Основные понятия компьютерной графики	4	4	8	Компьютерный тест.	Презентация по теме.
2.	Векторная графика. Работа с векторными объектами.	16	32	48	Компьютерный тест. Практическая работа.	Презентации по теме. Файлы с образцами векторных изображений. Рисунки.
3.	Промежуточная аттестация.		4	4	Практическая работа. Создание и обработка векторного изображения.	Образцы векторных изображений.
4.	Растровая графика. Обработка и создание изображений в растровом редакторе.	18	30	48	Компьютерный тест Практическая работа	Презентации по теме. Файлы с образцами растровых изображений. Рисунки.
5.	Конвертация форматов графических изображений.	2	2	4	Практическая работа	Файлы с изображениями.
6.	Основы работы в издательских программах	10	18	28	Практическая работа	Образцы различных бумажных публикаций для печати.
7.	Итоговая аттестация	-	4	4	Практическая	Образцы

					работа. Создание и обработка растрового изображений.	растровых изображений и публикаций для печати.
		<b>Итого:</b>	<b>48</b>	<b>96</b>	<b>144</b>	

### **Материально-техническое и информационное обеспечение**

Успешной реализации учебного процесса и обеспечения достижения планируемых результатов способствует соответствующая **материально-техническая база:**

- учебная аудитория для занятий с обучающимися (из расчета на 7-8 человек (группа), имеющей хорошее освещение (до 200 лк) и вентиляцию;
- столы и стулья, соответствующие росту обучающихся;
- канцтовары: ватман, маркеры, фломастеры, простые карандаши, писчая бумага, скотч, цветная бумага, картон, и т.п.

#### **Перечень материально-технических средств обучения:**

- компьютер (стационарный или мобильный);
- видеопроектор;
- принтер (МФУ);
- сканер

#### **Программное обеспечение курса:**

- операционная система (ОС Windows);
- растровый графический редактор (Paint, PhotoShop);
- векторный графический редактор (Illustrator, CorelDraw);
- офисные программы (MS Office, OpenOffice);
- издательские системы (MS Publisher, Adobe InDesign).

#### **Информационное обеспечение:**

- Проектор BenQ MS535
- Экран для проектора DEXP WE-120
- Доска-флипчарт комбинированная магнитно-маркерно-меловая deli двусторонний на колесах
- Шлем виртуальной реальности
- Система виртуальной реальности HTC VIVE Focus Plus
- Графический планшет, формат рабочей области A6 Wacom Intuos S Black (CTL-4100K-N)
- Графическая станция Preon Ultimate GX9023. Монитор AOC Q3279VWFD8 31.5"
- Фотоаппарат Canon EOS 4000D kit черный 18-55 mm
- Микрофон Defender MIC-142
- МФУ Epson L6170
- Комплект осветительного оборудования fotokvant FL-12 KIT комплект постоянного света
- Камера 360 Insta360 One
- Наличие интернета.

### **Список литературы**

1. Николаева, Е.А. Графические редакторы: практические задания / Е.А.Николаева, И.Б.Градобаева. – Мн.: Аверсэв, 2008. – 204с.
2. Николаева, Е.А. CorelDraw: практические задания / Е.А.Николаева, И.Б.Градобаева. – Мн.: Аверсэв, 2008. – 204с.
3. Левкович, О.А. Основы компьютерной грамотности: учебное пособие / О.А.Левкович, Е.С.Шелкоплясов, Т.Н.Шелкоплясова. – 2-е изд. – Мн.: ТетраСистемс, 2005. – 523с.

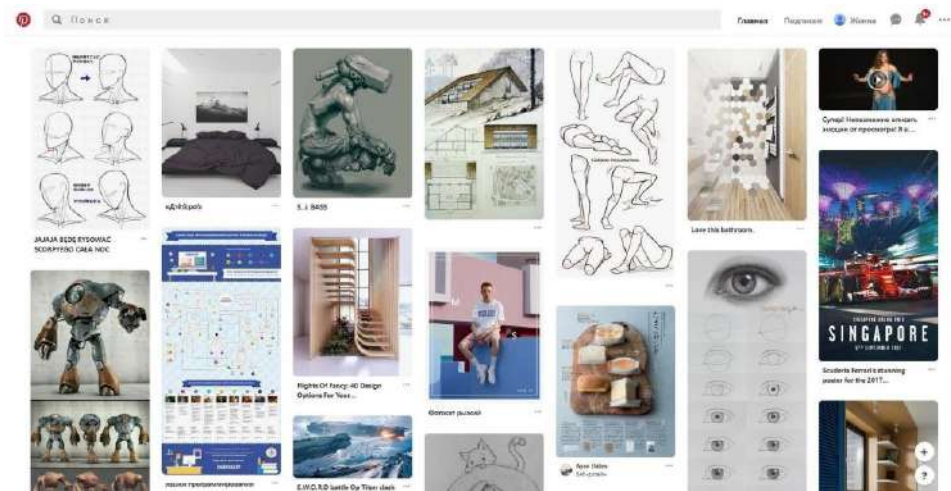
4. Могилев А.В., Булгакова Н.Н. Методические рекомендации к учебному комплексу “Мир информатики”. Смоленск: Ассоциация XXI век, 2005, 144 с.

### **Литература для детей**

1. Могилев А.В., Булгакова Н.Н. Методические рекомендации к учебному комплексу “Мир информатики”. Смоленск: Ассоциация XXI век, 2005, 144 с.
2. Ефремов, А. Цифровая фотография и Photoshop. Уроки мастерства /А.Ефремов. – СПб.: Питер, 2009. – 192с.
3. Уорд, Э. Обработка фотографий в Photoshop / Эл. Уорд. – М.: ЭКСМО, 2009. – 336с.
4. Николаева, Е.А. CorelDraw: практические задания / Е.А.Николаева, И.Б.Градобаева. – Мн.: Аверсэв, 2008. – 204с.
4. С.Симонович, Г.Евсеев и др. «Практическая информатика» (М., АСТпресс, 2002г.).
5. Кравченя, Э.М. Компьютерная графика: учеб. пособие / Э.М. Кравченя, Т.И. Абрагимович. – Минск: Новое знание, 2006. – 248 с. Вишневская, Л.А. Компьютерная графика для школьников: учеб-метод. пособие / Л.А. Вишневская. – Минск: Новое знание, 2007. – 141 с
6. Лепская Н.А. Основы компьютерной графики и дизайна. Учебное пособие для школьников.М.: «Когито-Центр», 2004г.
7. Левкович, О.А. Основы компьютерной грамотности: учебное пособие / О.А.Левкович, Е.С.Шелкоплясов, Т.Н.Шелкоплясова. – 2-е изд. – Мн.: ТетраСистемс, 2005. – 523с.
8. Ёлочкин М.Е. и др. Дизайн-проектирование (композиция, макетирование, современные концепции в искусстве).- М.: ОИЦ «Академия», 2017.
9. Ёлочкин М.Е. и др. Основы проектной и компьютерной графики.- М.: ОИЦ «Академия», 2016.
10. Ян Чихольд «Новая типографика. Руководство для современного дизайнера»
11. Пол Рэнд «Дизайн: форма и хаос»
12. Оливер Сакс «Человек, который принял жену за шляпу» ...
13. Герман Цапф «Философия дизайна Германа Цапфа» ...
14. Юрий Гордон «Книга про буквы от Аа до Яя»
15. Иоханнес Иттен Искусство формы. Мой форкурс в Баухаузе и других школах (9-е издание)
16. Юрий Гордон О языке композиции

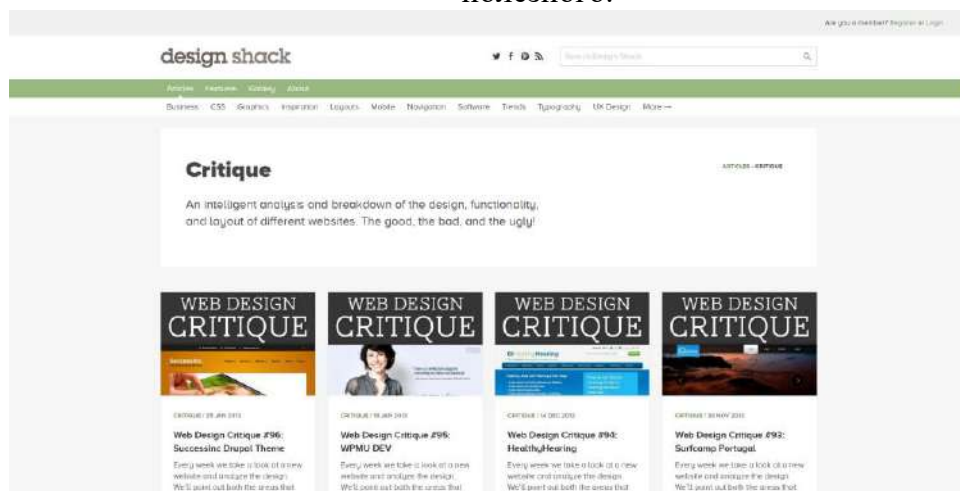
### **Интернет-ресурсы**

- ✓ <https://www.pinterest.ru>. Чаще всего это первый ресурс, на который идут дизайнеры самых разных специализаций в поисках вдохновения. Самая удобная функция на Pinterest — это возможность создавать свои подборки.



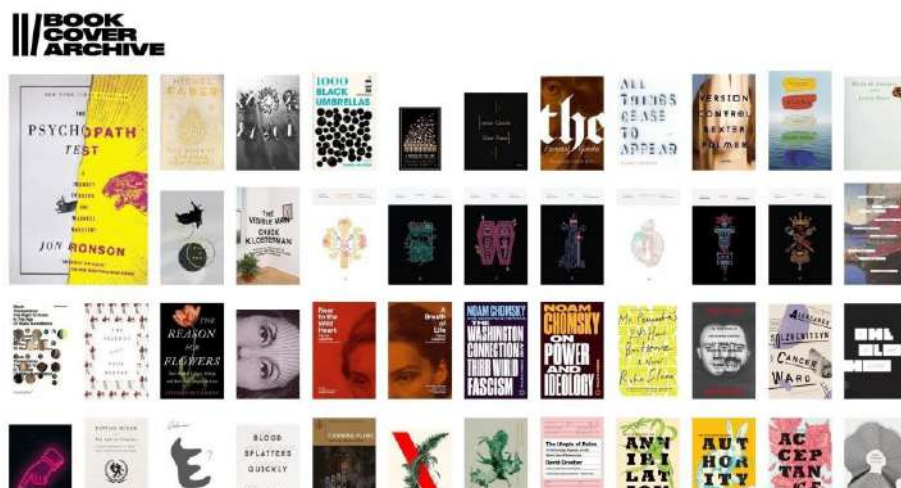
Pinterest поможет найти идею для дизайна

- ✓ <https://www.behance.net>. Дизайнеры традиционно публикуют свое портфолио Behance, поэтому сайт можно смело назвать самой большой коллекцией удачных примеров в любой сфере дизайна. Следите за новыми проектами, подпишитесь на дизайнеров и студии, на работы которых вам бы хотелось равняться.
- ✓ <https://www.awwwards.com>. Ресурс посвящен самым лучшим работам в веб-дизайне, на Awwwards можно найти подборки лучших сайтов за день, неделю, месяц или год. Вдохновляйтесь лучшими!
- ✓ <https://dribbble.com>. Платформа, на которой дизайнеры размещают свои портфолио. Чтобы добавить свои работы, нужно получить приглашение от участника Dribbble.
- ✓ <https://www.designspiration.net>. На сайте вы встретите сотни примеров хорошего дизайна для вдохновения.
- ✓ <https://synapticstimuli.com>. Галерея самых разнообразных проектов. Развивает чувство прекрасного.
- ✓ <http://www.designmadeingermany.de/sites-we-like/>. Можно найти авторские подборки красивых сайтов разнообразных стилей. Кстати, в подборку можно предложить и свой сайт.
- ✓ <https://designshack.net/category/articles/critique-articles>. Сайт для дизайнеров, на котором не хвалят, а критикуют. Новички наверняка узнают для себя много полезного.



Design Shack поможет увидеть ошибки в дизайне сайтов

- ✓ <https://siiimple.com>. Поклонникам минимализма и тем, кто хочет научиться создавать дизайн в этом стиле. На сайте просто огромная подборка примеров дизайна в минималистичном стиле, которая постоянно обновляется.
- ✓ <https://onepagelove.com>. Отличный ресурс с подборкой одностраничных сайтов. Всем, кто занимается лендингами, смотреть обязательно.
- ✓ <https://mediaqueri.es>. Довольно удачный проект об адаптивном дизайне. Особенно пригодится тем, у кого еще не было опыта в создании таких макетов.
- ✓ <http://bookcoverarchive.com>. Сайт пригодится не только тем, кто занимается оформлением обложек книг, но и тем, кто постоянно сталкивается с необходимостью подобрать хороший шрифт.



На сайте с лучшими обложками книг можно найти отличные шрифты

#### 14 медиа о веб-дизайне

- ✓ <http://webdesignerwall.com>. Сайт посвящен не только созданию дизайна, но и затрагивает темы разработки, верстки, анимации и продвижения.
- ✓ <http://houseofbuttons.tumblr.com>. Здесь можно найти десятки интересных примеров оформления кнопок на сайте (многие с готовой анимацией).
- ✓ <https://www.webdesignerdepot.com>. Еще один информационный сайт для дизайнеров, затрагивающий самые разнообразные сферы, начиная с приемов оформления интерфейса и заканчивая организацией рабочего процесса.
- ✓ <https://webdesignledger.com>. Неплохой ресурс о веб-дизайне, на котором можно найти много различных подборок удачных решений, новые тренды, узнать больше о типографике и элементах дизайна сайтов.
- ✓ <https://designyoutrust.com>. Ежедневная подборка новостей, событий и тенденций в сфере дизайна.
- ✓ <https://www.creativebloq.com/computer-arts-magazine>. Международный интернет-журнал о цифровом искусстве.
- ✓ <https://say-hi.me>. Один из лучших русскоязычных ресурсов, рассказывающий о творчестве для креативных людей.
- ✓ <https://designpub.ru>. Рассказывают о событиях, типографике, дизайн-процессах, иллюстрации и саморазвитии.



Новые статьи



- ✓ <https://infogra.ru>. Отличный русскоязычный ресурс для начинающих и практикующих дизайнеров, на котором размещены море статей, десятки уроков, обзоры и рецензии на книги, курсы и программы. А еще на сайте регулярно появляются подборки кириллических шрифтов.
- ✓ <https://bureau.ru/bb/soviet/>. Рубрика «Советы» на сайте дизайн-бюро Артема Горбунова ответит на множество вопросов новичков, это — настоящий кладезь практических знаний.
- ✓ <http://onjee.ru>. Прекрасный сайт для дизайнеров, которые только начали делать первые шаги в этой сфере.
  - ✓ <https://blog.shaihalov.ru>. Этот ресурс заинтересует тех, кто решил специализироваться на UX и продуктивном дизайне.
- ✓ <http://deadsign.ru>. Подойдет тем, кто не знает английского, но хочет быть в курсе последних новостей в веб-дизайне.
- ✓ <https://www.vandelaydesign.com>. Это целое собрание хороших статей и отличных подборок по веб-дизайну.

#### 11 сайтов о логотипах

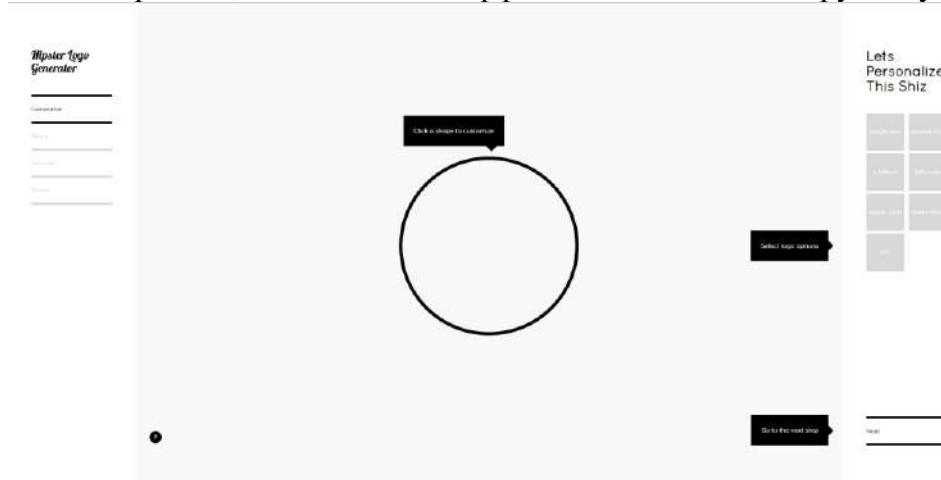
- ✓ <https://www.logodesignlove.com>. На сайте собрано огромное количество логотипов, но интереснее то, что каждому посвящена небольшая заметка. Изучая сайт, вы не только найдете неординарные решения и красивые примеры, но и узнаете, как автор того или иного логотипа пришел к своей идее.

## On logos and visual identity design



LogoDesignLove — сайт о хороших логотипах

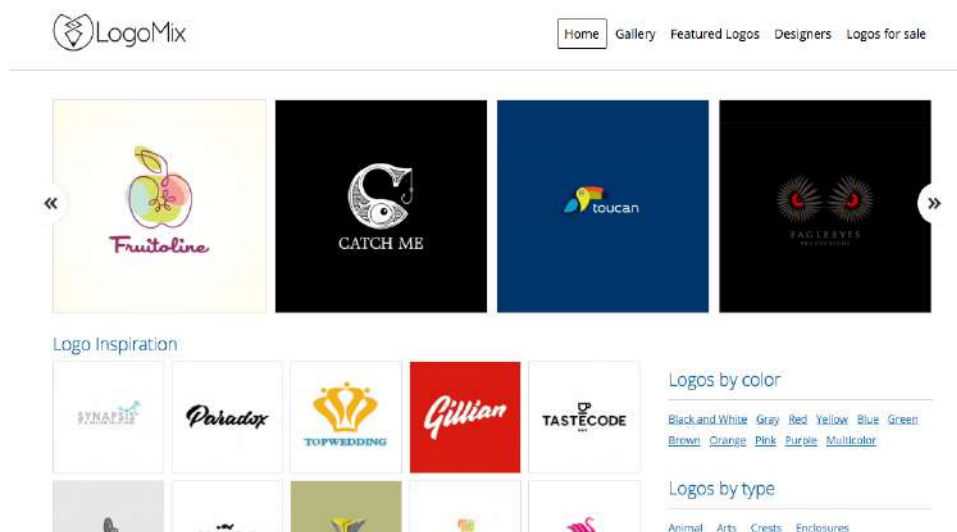
- ✓ <https://logopond.com>. Сотни примеров логотипов, как удачных, так и не очень, в вашем распоряжении. Плюс ресурса в том, что вариантов на нем очень много, а еще их можно по-разному отсортировать.
- ✓ <https://www.logaster.com>. Сервис позволяет очень быстро генерировать логотипы. Да, уникальный логотип с его помощью не сделать, но сайт очень выручает, когда у клиента еще нет логотипа, а в шапку сайта нужно что-то поставить.
- ✓ <https://logo.squarespace.com/>. Аналогичный сервис для создания логотипов небольшого размера. Вы вводите название компании и попадаете в редактор, в котором к логотипу можно добавить иконку, а заодно посмотреть, как все это смотрится на визитке, мониторе и футболке.
- ✓ <http://logofaves.com>. В подборках логотипов на этом ресурсе можно найти не только идеи, но и контакты дизайнера, а также ссылку на его Behance-профиль. Это очень удобно в случае, когда вам нужно не только посмотреть логотип, но и найти исполнителя.
- ✓ <https://www.hipsterlogogenerator.com>. Еще один генератор, позволяющий создать простой, но достаточно эффектный логотип за пару минут.



Генераторы логотипов помогут придумать основу или создать временный логотип

- ✓ <http://logotypes101.com>. Подборка бесплатных векторных логотипов. Если у вас есть время и вы готовы его потратить, то сможете найти неплохой вариант.

- ✓ <https://logobaker.ru>. Сайт для тех, кто разрабатывает логотипы. Здесь есть неплохая подборка, а также возможность попросить совета или получить фидбек.
- ✓ <https://www.logofury.com>. В этом сервисе от вас требуется только ввести название компании, выбрать категорию и добавить слоган (при желании), все остальное генератор делает за вас, мгновенно создавая десятки вариантов.
- ✓ <https://www.logomoose.com>. Очень солидная подборка логотипов со всего мира. Что интересно, есть действительно много хороших вариантов, которые можно использовать для вдохновения.
- ✓ <http://www.thelogomix.com>. И снова подборка логотипов, но на этот раз с расширенной сортировкой: можно выбрать логотипы по определенному цвету или тематике. Когда нужно что-то быстро придумать, очень выручает.

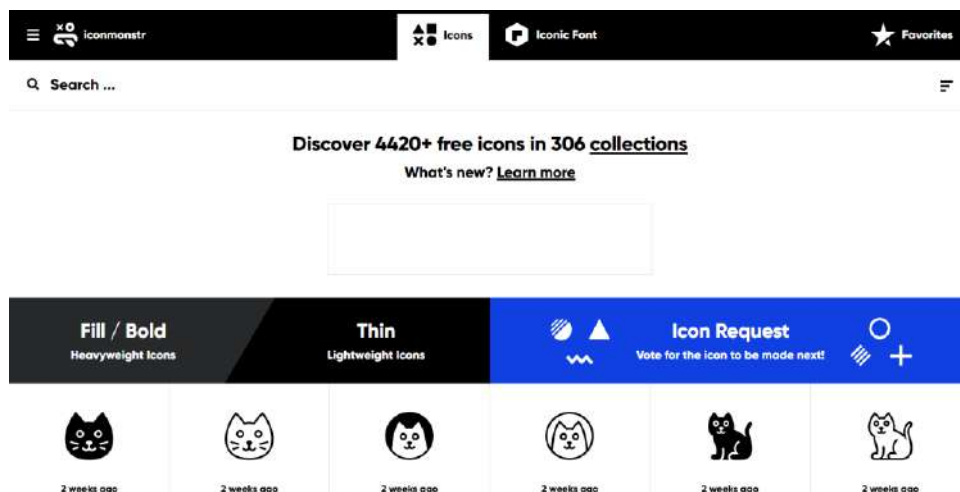


Удачные работы других дизайнеров часто наталкивают нас на создание своих креативных концепций

## 8 полезных сайтов про иконки

- ✓ <https://www.iconfinder.com>. Один из самых популярных сайтов для дизайнеров с огромным количеством иконок на все случаи жизни. Иконки делятся на платные и бесплатные, а скачать их можно как в PNG, так и в SVG-формате.
- ✓ <https://thenounproject.com>. Очень приятный ресурс с большим выбором, легким дизайном и красивыми иконками. Для того, чтобы начать пользоваться, нужно лишь зарегистрироваться.
- ✓ <https://roundicons.com>. Здесь можно найти очень необычные решения (обратите внимание на подборку doodle-иконок). Что самое приятное, небольшие наборы доступны для бесплатного скачивания.
- ✓ <https://iconmonstr.com>. Очень похожий на уже рассмотренные нами ресурсы — множество иконок, удобный поиск и несколько форматов для скачивания (SVG, EPS, PSD, PNG).



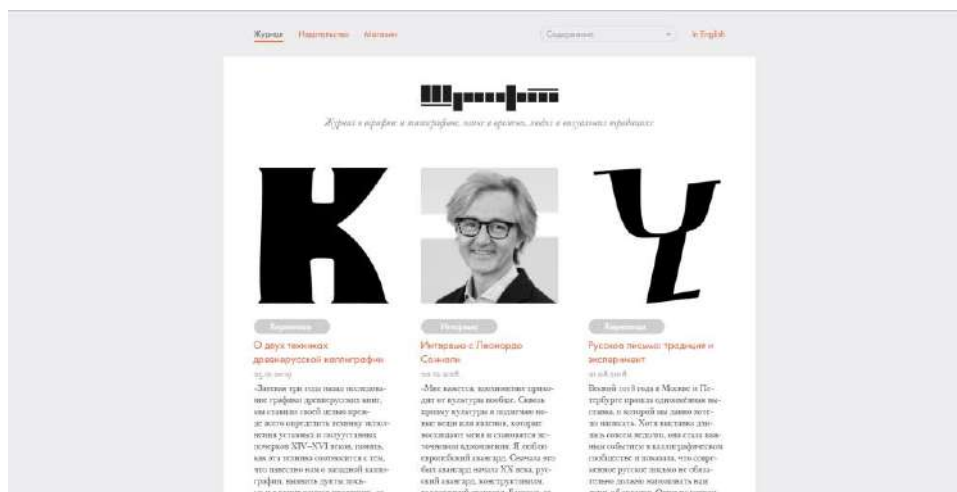


Не всегда стоит тратить время на создание уникальной иконки

- ✓ <http://fontello.com>. Если вам нужно сгенерировать шрифтовые элементы из иконок, то без этого сайта не обойтись.
- ✓ <https://www.flaticon.com>. Еще один сайт с подборкой плоских векторных иконок для любых задач. Самое сложное — выбрать из огромного количества вариантов.
- ✓ <http://endlessicons.com>. Ресурс с большим выбором иконок. Особенно удобно то, что искать можно как по нужной иконке, так и по тематическому набору или тегам.
- ✓ <https://icomoon.io>. Подборка из сотен разнообразных иконок, из минусов — все хорошее начинается после оплаты подписки или покупки определенного набора.

6 сайтов для дизайнеров о шрифтах и типографике

- ✓ <https://ilovetypography.com>. Один из лучших ресурсов для тех, кто безразличен к буквам. На этом сайте вы найдете массу полезных и просто интересных заметок о типографике и том, что с ней связано.
- ✓ <https://fonts.google.com>. Подборка бесплатных шрифтов от Google, которой чаще всего пользуются дизайнеры. Самое полезное — возможность посмотреть, с какими шрифтами чаще всего сочетается выбранный вами вариант.
- ✓ <https://www.paratype.ru>. Отличный сайт с хорошей подборкой шрифтов. Из приятного — можно без особого труда подобрать даже красивый русский шрифт, из печального — большинство шрифтов придется приобретать (но на сайте часто проводятся распродажи).
- ✓ <https://fontshop.com>. Магазин шрифтов, где можно подобрать удачное решение для своего проекта. Но особенно интересен сайт даже не количеством самих шрифтов, а примерами их применения, которые позволяют лучше оценить, насколько выбранный шрифт подходит для вашей задачи.
- ✓ <https://www.dafont.com>. Огромная подборка шрифтов для самых разных задач, а еще — удобный интерфейс и много новинок.
- ✓ <https://typejournal.ru>. Полезный интернет-журнал о типографике и шрифтах.



«Шрифт» — интересный журнал о типографике

6 сайтов для подбора цветовой палитры

- ✓ <https://www.materialpalette.com>. Сервис для подбора палитры работает очень просто: выбираете два основных цвета, и сайт предлагает вам расширенную цветовую схему.
- ✓ <http://www.flatuicolorpicker.com>. Множество очень красивых оттенков, разбитых по категориям: красные, фиолетовые, синие, зеленые, желтые, оранжевые и серые.
- ✓ <https://coolers.co>. Онлайн-генератор цветowych схем для сайта создает подборку из пяти оттенков, каждый из которых вы можете изменить по своему усмотрению. Чтобы эффективнее пользоваться сервисом, советуем не пропускать инструкцию в самом начале.
- ✓ <https://colorfulgradients.tumblr.com>. Очень хорошая подборка градиентов на любой вкус.
- ✓ <http://paletton.com>. Один из самых удобных генераторов цветowych палитр. Его ценят за широкие возможности и гибкие настройки.
- ✓ <https://color.adobe.com/ru/create/color-wheel/>. Неплохой и функциональный инструмент для создания палитры от Adobe.

