



Программа обучения по направлению «Компьютерная графика»

Работа в профессиональных графических редакторах Photoshop, Illustrator. Развитие чувства стиля и вкуса.



Программа обучения Photoshop

Для изучения направления на базовом уровне без дополнительных тем потребуется от 20 до 30 часов.

На углубленном уровне с дополнительными темами – от 30 до 50 часов.

Модуль 1. Знакомство с программой (6–14 часов)

- Интерфейс.
- Работа со слоями.
- Инструменты выделения.
- Цветовой тон/ насыщенность.

Ученик узнает для чего нужна программа и какие проекты в ней можно реализовывать. Познакомится с интерфейсом программы и его настройкой, выполнит свои первые проекты, поработает со слоями, ознакомится с инструментами выделения и функцией "цветовой тон/насыщенность".

После прохождения первого модуля ученик сможет выполнять свои простые проекты с рисованием и совмещением картинок.

Модуль 2. Базовый уровень (12–20 часов)

- Gif-анимация.
- Штамп и пластика.
- Стили слоя. Маски.
- Работа с текстом.
- Простые эффекты.

К концу базового модуля ученик изучит и закрепит на практике знания по работе с маской, научится создавать анимацию, познакомится с инструментом штамп и пластика, используемых в ретуши фотографий, поработает с текстом, научится создавать простые коллажи и добавлять несложные эффекты на изображения.

Программа обучения Illustrator

Для изучения направления на базовом уровне без дополнительных тем потребуется от 80 до 90 часов.

На углубленном уровне с дополнительными темами – от 100 до 120 часов.

Модуль 1. Знакомство с программой (5-10 часов)

- Интерфейс.
- Работа со слоями.
- Геометрические фигуры.

Ученик узнает для чего нужна программа и какие проекты в ней можно реализовывать, что такое векторная графика и ее область применения. А также он знакомится с интерфейсом программы, выполнит свои первые проекты в виде небольших иллюстраций и освоится в использовании слоев.

Модуль 2. Базовый уровень (8-24 часов)

- Инструменты рисования.
- Инструмент перо.
- Обработка контура.
- Текст.
- Инструмент переход.
- Шумная текстура.

В этом модуле ученик знакомится и практикует работу с базовыми инструментами: Инструмент Перо, Инструмент Переход, инструменты для рисования. Также создает и рисует разными кистями.

После этого уровня ученик сможет создавать свои несложные иллюстрации или проекты дизайна обложек альбомов, плакатов и т.д.



Модуль 3. Основные функции (10–24 часов)

- Паттерны.
- Обтравочные маски.
- Дизайн. Трассировка.
- Сетка перспективы.

В этом модуле ученик научится создавать свои паттерны, работать с текстом, использовать обтравочные маски, трассировать изображения, разрабатывать и применять графические стили, использовать сетку перспективы и другие продвинутые инструменты программы. В результате изучения этого уровня ученик сможет создавать и реализовывать средние и сложные проекты.

Дополнительные модули (для более углубленного изучения определенной темы или уверенного пользования программой.)

Рисование и иллюстрации (8–20 часов)

- Здесь подобраны проекты, которые шире покажут процесс создания иллюстраций и их стилистики. А также представят дополнительные функции программы, используемые профессиональными художниками для ускорения процесса работы или создания необычных эффектов.

После успешного освоения этого модуля, ученик сможет реализовать свои иллюстрации любой сложности. Эти проекты также можно выполнять с помощью Графического Планшета.

Дизайн и оформление социальных сетей (10–14 часов)

- Визитка.
- Иконки.
- Работа с текстом и шрифтами.
- Логотип

В результате прохождения этого уровня, ученик сможет создавать не только дизайн-макеты печатной продукции (визиток, календарей и д.р.), но и разрабатывать оформление для соц. сетей. На этом этапе ученик подробнее знакомится с работой с текстом, созданием логотипов и разработкой иконок.

Объем и изометрия (8–16 часов)

- Изометрия. 3D.
- Графические стили с эффектом объема.

После прохождения данного модуля ученик сможет создавать проекты с использованием изометрии или иллюзии объема, а также применением эффекта 3D.



Модуль 3. Основные функции (10–18 часов)

- Коллаж.
- Кисти.
- Паттерны.
- Векторная графика.
- Дизайн.
- Простое рисование.

К концу изучения модуля раскрывающего содержание основных функций программы Photoshop ученик выполнит проекты связанные с дизайном, познакомится с отличием векторной и растровой графики, научится создавать свои кисти и паттерны, закрепит и углубит полученные ранее знания об анимации, коллажах, эффектах, стилях слоя и фильтрах.

Модуль 4. Продвинутые проекты (8–20 часов)

- Мокапы.
- Экшны.
- 3D.

В этом модуле ученик изучит самые продвинутые функции программы: Мокапы, Экшны, 3D и другое. Также ученик закрепит пройденный ранее функционал при помощи выполнения сложных составных проектов. Прохождение модуля можно считать завершением изучения фотошопа.

После завершения модуля ученик сможет свободно пользоваться программой и выполнять свои проекты любой сложности.



Дополнительные модули (Для более углубленного изучения определенной темы и уверенного пользования программой.)

Коллаж и Эффекты (10–18 часов)

- Дополнительный модуль, который собирает в себе множество проектов по созданию различных эффектов и коллажей.

Выполняя эти проекты, ученик сможет применять креативные эффекты в своих проектах, закрепит пройденные материалы и станет более уверенным пользователем программы.

Анимация (4–8 часов)

- Марионеточная анимация.
- Все об анимации в программе.

После прохождения модуля ученик сможет создавать сложную анимацию в программе. Ученику будет легче разобраться в монтаже или анимации в других программах: Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro.

Графический и web-дизайн. Оформление соц. сетей (6–12 часов)

- Оформление youtube канала.
- Теория о работе с текстом.
- Дизайн сайта и его компонентов.
- Дизайн флаера. Иконки.

В этом модуле ученик может выполнить проекты по оформлению социальных сетей (например, обложка для youtube-канала), подробно поработать с текстом, создать печатные макеты (рекламных флаеров, обложек пластинок и т.д.) и разработать дизайн сайтов и приложений. После прохождения данного модуля ученик сможет разработать свой лэндинг целиком от эскиза, до готового макета.

Ретушь и обработка фотографий (6–10 часов)

- Ретушь кожи.
- Размытие фона.
- Частотное разложение.
- Редактирование фотографии.

После выполнения этих проектов, ученик сможет отретушировать любое фото: размыть фон, улучшить кожу модели, сделать улыбку привлекательнее, убрать недостатки и пятна, сделать цветокоррекцию и многое другое.

Векторная графика (4–10 часов)

В процессе прохождения данного модуля ученик улучшит навык рисования в векторной графике. В результате он сможет быстрее и качественнее реализовывать свои проекты в данной технике.

Работа с текстом. Стили слоев (4–10 часов)

В результате прохождения этого модуля ученик узнает больше о работе с текстом и стилях слоя и сможет уверенно применять их в проектах.