

ОТДЕЛ ПО ОБРАЗОВАНИЮ АДМИНИСТРАЦИИ МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА ГОРОД НЕРЕХТА И НЕРЕХТСКИЙ
РАЙОН КОСТРОМСКОЙ ОБЛАСТИ

МУНИЦИПАЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА «АВТОГРАФ»

МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА ГОРОД НЕРЕХТА И НЕРЕХТСКИЙ РАЙОН
КОСТРОМСКОЙ ОБЛАСТИ

Принята
методическим советом
Протокол № 1 от
« 09 » 09 2024 года



Утверждаю:
Директор МУ ДО ДДТ «Автограф»
Каштылова М.А.
Печать

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Графический дизайн»

Направленность: техническая

Возраст учащихся: 7 - 14 лет

Срок освоения: 14 час

Уровень освоения: базовый

Автор программы:

Лобанова Ольга Николаевна,
педагог дополнительного образования
высшей квалификационной категории

2024 год

Паспорт образовательной программы

Полное название программы	Дополнительная образовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн»
Направленность программы	техническая
Цель программы	Создание условий для комплексного технического и художественно – эстетического развития потенциала личности ребенка, включение его в систему социального общения, и коммуникации в процессе обучения основным технологиям графического дизайна
Задачи программы	Образовательные: 1. формирование информационной компетентности; 2. обучение работе в графических редакторах; 4. формирование дизайнерских, программистских навыков; 5. формирование универсальных метапредметных учебных компетентностей. 6 формирование навыка самостоятельного поиска информации в предоставленном перечне информационных онлайн-платформ, контенте, сайтах, блогах и т.д; 7. развитие умения работать дистанционно в команде и индивидуально, 9. развитие навыка использования социальных сетей в образовательных целях, 10. развитие умения самостоятельно анализировать и корректировать собственную деятельность Развивающие: 1. предоставление возможности самореализации в творчестве; выявление,

	развитие и поддержку талантливых обучающихся, 2. развитие творческого мышления, исследовательской активности; 3. развитие способности учащихся наиболее полно и эмоционально воспринимать окружающий мир через творческий процесс создания графического изображения; 4. развитие чувственных механизмов: наблюдательности, образного мышления; 5. развитие коммуникативных качеств; социализацию и адаптацию обучающихся к жизни в обществе; 6. создание и обеспечение необходимых условий для личностного развития, профессионального самоопределения и творческого труда обучающихся; профессиональная ориентация обучающихся Воспитательные: формирование мотивационно-ценностной сферы личности и развитие мотивов исследовательской деятельности; формирование приоритета поддержки, взаимопонимания в коллективе.
Срок реализации	1 год
Возраст обучающихся	9-14 лет
Уровень программы	Базовый
Тип программы	Модифицированная
Режим занятий	Занятия проводятся 1 раз в неделю, по 1 часу в день, 1 час в неделю. Продолжительность учебного часа 45 минут

Содержание

1. Пояснительная записка	4
1.1. Отличительные особенности программы	7

1.2. Актуальность, социальная востребованность программы.	8
1.3. Новизна и педагогическая целесообразность программы.	9
1.4. Специфика программы	11
1.5. Категории обучающихся	12
1.6. Цели и задачи программы	12
1.7. Объем программы - сроки реализации дополнительной общеобразовательной программы:	14
1.8. Формы организации образовательного процесса, виды занятий, режим занятий:	14
2. Ожидаемые результаты по уровням, разделам и темам программы и способы определения их результативности:.....	15
3. Формы подведения итогов реализации дополнительной общеобразовательной программы:	16
4. Учебный тематический план	20
5. Содержание программы.....	21
6. Методическое обеспечение программы.....	26
7. Материально-техническое обеспечение программы	32
8. Информационные источники	34
Приложение №1. Календарный график	35
Приложение №2. Оценочные материалы	37

1. Пояснительная записка

Программа разработана с учётом нормативно - правовой базы:

- Закон РФ "Об образовании в Российской Федерации" от 29 декабря 2012 г.
N 273-ФЗ;

- Федеральный закон от 31 июля 2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
- Указ Президента Российской Федерации от 7 мая 2018 г. № 204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года».
- Указ Президента Российской Федерации от 29 мая 2017 г. № 240 «Об объявлении в Российской Федерации Десятилетия детства»;
- Концепция развития дополнительного образования детей в Российской Федерации до 2030 года с изменениями и дополнениями (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 15 мая 2023 г. № 1230-р (изменения Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года).
- Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р.;
- Федеральный проект «Успех каждого ребенка» - ПРИЛОЖЕНИЕ к протоколу заседания проектного комитета по национальному проекту "Образование" от 07 декабря 2018 г. № 3;
- Федеральный проект «Патриотическое воспитание граждан РФ до 2024 года»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Национальный проект "Образование" - ПАСПОРТ УТВЕРЖДЕН президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24 декабря 2018 г. № 16)
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09 ноября 2018 N 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

- Приказ Министерства Просвещения от 27.07.2022 г. №629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам" (Зарегистрирован 26.09.2022 № 70226);
- Приказ Минобрнауки России от 23.08.2017 N 816 "Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ";
- Приказ Минпросвещения России от 05 августа 2020 г. № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ» (с изменениями на 21 февраля 2022 года);
- Приказ Минпросвещения России от 03.09.2019 №467 "Об утверждении Целевой модели развития региональных систем развития дополнительного образования детей";
- Письмо МП РФ от 20 февраля 2019 г. № ТС-551/07 "О сопровождении образования обучающихся с ОВЗ и инвалидностью»;
- Концепция развития системы воспитания в Костромской обл. на период до 2030 года (утв. приказом департамента образования и науки Костромской области 10.09.2021 г №1410) ;
- Муниципальная программа «Развития и модернизация системы образования города Нерехты и Нерехтского района на 2022 -2024гг. годы»;
- Муниципальная межведомственная программа гражданско-патриотического воспитания детей и молодежи, проживающих на территории муниципального района город Нерехта и Нерехтский район Костромской области на 2023 – 2025гг;
- Устав Муниципального учреждения дополнительного образования Дом детского творчества «Автограф» муниципального района город Нерехта и Нерехтский район Костромской области;
- Программа развития МУ ДО ДДТ «Автограф» на 2022 – 2025гг.

Данная программа имеет техническую направленность. Направление деятельности – графический дизайн.

1.1. Отличительные особенности программы

Программа реализуется в два потока с 15 сентября по 31 декабря и с 19 февраля по 31 мая. Отличие данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы состоит в изменении структуры подачи материала, более глубоком обучении детей младшего и среднего школьного возраста технологиям графического дизайна и полиграфии. Программа разделена на отдельные тематические разделы. Руководитель строит свою работу таким образом, чтобы не нарушать целостность педагогического и творческого процессов, учитывая индивидуальные потребности каждого обучающегося, а также цели, воспитательные задачи и конкретные перспективы развития коллектива.

Особенностью программы является индивидуальный стиль работы с каждым ребёнком. Такой вид работы позволяет оттачивать высокое техническое и художественное мастерство, самостоятельно вводить новшества и применять искусство графического дизайна, развивать талант, создавать собственные, дизайнерские продукты. В занятия включены упражнения по композиции, знакомство с основными продуктами графического дизайна (книжные макеты и иллюстрации, буклеты, брошюры, календари, открытки, афиши, рекламная полиграфическая продукция, упаковка и веб-дизайн)

Предполагаются экскурсии на полиграфическое производство с целью профориентации. Организуются мастер-классы с приглашёнными специалистами, мастерские, комиссии, где корректируется и шлифуется продукт до полной готовности презентации на различных уровнях.

Графический дизайн является современным направлением подготовки молодого поколения к будущей жизни, к творческому отношению к труду. Также эта область способствует воспитанию и развитию инициативной, творческой личности, ее самоопределению и самореализации.

1.2. Актуальность, социальная востребованность программы.

Программа ориентирована на овладение новыми технологиями. Современному обществу требуются высококвалифицированные, технически грамотные люди, о чем свидетельствует государственная политика в области дополнительного образования.

Графический дизайн становится всё более интегрирующей профессией, объединяющей в работе со сложным, многоуровневым предметом визуальной реальности, принципы и методы различных профессиональных дисциплин. Кроме визуального образа, текста, пространства, графический дизайн осваивает такие реальности, как интерактивность и оперирует разнообразными средствами экономических, маркетинговых и культурных коммуникаций. Главная миссия графического дизайнера упорядочить и визуализировать информацию.

Развитие цифровых технологий идет быстрыми темпами, поэтому данный вид технического творчества является очень востребованным. Графический дизайн — обширная сфера деятельности и неотъемлемая часть современного мира, создание визуального языка. Графический дизайн может использовать разные средства, быть цифровым или печатным, может включать фотографии, иллюстрации или другие виды графики

Программа предполагает овладение современными цифровыми технологиями, графическими и видеоредакторами. С помощью векторной графики создаются всевозможные: плакаты, постеры, верстаются флайеры, афиши и листовки, создаются визитки и всевозможные компоненты фирменного стиля.

Программа способствует развитию творческого потенциала в области компьютерной графики и дизайна, выявлению дальнейшего профессионального интереса обучающихся.

Работая над собственными проектами и созданием готовой печатной продукции, ребенок получает практические навыки профессиональной

деятельности. Программа предусматривает индивидуальные и групповые работы, включает организацию коллективного взаимодействия, способствует развитию навыков общения и социализации обучающихся.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа носит комплексный характер и включает разделы: 1. Растровая графика 2. Векторная графика 3. Айдентика 2. Практическое применение 3. Формы аттестации: итоговые занятия, презентация для родителей, мастер классы, участие в фестивалях, творческие сборы и мастерские.

1.3. Новизна и педагогическая целесообразность программы.

Современные программы графического дизайна требуют современного технического оборудования, что сможет расширить возможности учащихся.

- Предполагается практическое освоение комплекса видов деятельности, создание уникального творческого продукта, имеющего практическую социальную ценность.

- Необходимость привлечения интереса и формирования современной компьютерной грамотности, развитие умения мыслить креативно, и работать с информацией, организовывать собственное время, расставлять приоритеты, ориентироваться в динамично развивающемся и обновляющемся информационном пространстве.

- Программа (цели, задачи, содержание, технологии, ожидаемые результаты) полностью соответствует современной концепции образования (Закон об образовании, ФГОС) т.к формирует как многие метапредметные, так и личностные компетенции.

- Педагогические приемы дистанционного обучения, используемые формы, средства и методы образовательной деятельности в условиях электронного обучения находятся в соответствии с целями и задачами дополнительного образования.

- Программа профессионально - ориентирована, предусматривает взаимодействие со специалистами в области графического дизайна и полиграфии, от знакомства с опытом, до освоения через различные формы обучения, включая мастер - классы.

- Программа реализуется с применением дистанционных технологий

- Программа построена на основе следующих педагогических принципов:

- *современность* – графический дизайн используется как современное средство массовой информации, предоставляет возможность самовыражения и возможность получения продукта собственной деятельности.

- *доступность* – выразительные являются понятными и доступными для детского возраста, стимулируют творческую активность и раскрепощают мышление; освоение компьютерных технологий создает условия для создания собственного продукта;

- *разноплановость* – графический дизайн можно рассматривать с различных позиций: как вид творчества как средство обучения и условие педагогического воздействия.

- *индивидуальность* – заключается в возможности самовыражения с использованием разнообразных видов творческой деятельности.

- *комплексность* – ребёнку предоставляется возможность проявить свои способности в рисовании, работе с компьютерами и различным оборудованием.

- *воспитательная значимость* – программа имеет уникальные воспитательные возможности. В процессе деятельности создаётся уникальная среда для творческого взаимодействия.

, что способствует благоприятному микроклимату внутри групп.

- *социальная значимость* – одной из задач педагогики стала необходимость научить ребенка находить свое место в жизни и общении, т.е.

социализировать личность, развить чувство причастности к окружающему миру. Источником причастности, становится общая деятельность, опыт межличностного взаимодействия, в нашем случае - процесс работы над общественно-значимыми проблемами. Творческие продукты, созданные детьми, планируется использовать на фестивалях и акциях.

1.4. Специфика программы

- Программа практико-ориентированная. Воспитанники включаются в практическую деятельность с первых шагов обучения.
- Ориентация детей на создание собственных творческих продуктов и их презентация на различных уровнях.

Комплексный характер деятельности, ребенок осваивает все элементы процесса по созданию визуальной и печатной продукции

- Участие в конкурсах по графическому дизайну, как система роста студийцев;
- Активное применение ИКТ технологий;
- На основе нового вида деятельности внутри коллектива складываются новые традиции, коллективные дела, законы, совместные праздники.
- Включение родителей в образовательный процесс, активное сотворчество родителей и детей во всех видах деятельности.
- Возможность для воспитанника получения социального заказа в дальнейшем.
- Программа имеет возможность реализоваться в рамках сетевого взаимодействия.
- Программа реализуется в очно – дистанционном режиме, адаптирована для реализации в условиях отдаленного поселения или временного ограничения (приостановки) для обучающихся занятий в очной (контактной) форме по санитарно - эпидемиологическим и другим

основаниям и включает все необходимые инструменты электронного обучения.

1.5. Категории обучающихся

Программа разработана для обучающихся 9-14 лет, в том числе и для детей с ОВЗ проявляющих интерес к графическому дизайну.

1.6. Цели и задачи программы

Цель программы: Создание условий для развития комплексного технического потенциала личности ребенка, включение его в систему социального общения, и коммуникации в процессе обучения основным технологиям графического дизайна.

Задачи:

Образовательные:

1. формирование информационной компетентности;
2. знакомство с технологиями в книжном производстве и особенностями профессии дизайнера в издательской сфере;
3. формирование умений и навыков проектной и проектно- исследовательской деятельности, научить детей грамотно и творчески подходить к собственной работе над проектом;
4. формирование навыков технических приёмов работы с инструментами для макетирования, раскрыть выразительные возможности различных материалов;
5. развитие образного ассоциативного мышления, конструктивного видения, умения средствами графики и цвета передавать объем, форму, фактуру, взаимосвязь предметов в пространстве

6. обучение компьютерным программам и работе с инструментами в графических редакторах; изучение выразительных возможностей графических средств; - формирование компьютерной грамотности учащихся и навыков эффективной организации индивидуального информационного пространства
7. формирование дизайнерских и программистских навыков;
8. формирование универсальных метапредметных учебных компетентностей.
9. формирование навыка самостоятельного поиска информации в предоставленном перечне информационных онлайн-платформ, контентх, сайтах, блогах и т.д;
10. развитие умения работать дистанционно в команде и индивидуально,
11. развитие навыка использования социальных сетей в образовательных целях,
12. развитие умения самостоятельно анализировать и корректировать собственную деятельность

Развивающие:

1. предоставление возможности самореализации в творчестве; выявление, развитие и поддержку талантливых обучающихся.
2. развитие творческого мышления, исследовательской активности;
3. развитие способности учащихся наиболее полно и эмоционально воспринимать окружающий мир через творческий процесс создания графического изображения;
4. развитие чувственных механизмов: наблюдательности, образного мышления;
5. развитие коммуникативных качеств; социализацию и адаптацию обучающихся к жизни в обществе;

6. создание и обеспечение необходимых условий для личностного развития, профессионального самоопределения и творческого труда обучающихся; профессиональная ориентация обучающихся

Воспитательные:

формирование мотивационно-ценностной сферы личности и развитие мотивов исследовательской и социально-значимой и волонтерской деятельности;

формирование приоритета поддержки, взаимопонимания в коллективе.

1.7. Объем программы - сроки реализации дополнительной общеобразовательной программы:

Объем программы – 14 час. Сроки реализации – 14 учебных недель, занятия проводятся по 1 час в неделю.

Реализация программы предполагает одно полугодие. Первый поток начинается в сентябре и заканчивается в декабре, второй поток с февраля по май. По прохождении программы обучающиеся получают сертификат. По необходимости выстраиваются индивидуальные маршруты, проводятся профильные лагерные смены с привлечением студентов и специалистов ВУЗов. (в т.ч. выпускники СПбГИК факультета информационных технологий кафедры дизайна)

1.8. Формы организации образовательного процесса, виды занятий, режим занятий:

Деятельность осуществляется в разновозрастных учебных группах численностью 8-10 человек, для эффективности обучения разделённых на подгруппы. В 2024-2025 учебном году созданы 35 мест, для обучающихся по

программе «Графический дизайн». Все занятия включают в себя следующие элементы: организационный блок, информационный блок, исследование, творческие практические задания и упражнения, итоговый блок.

2. Ожидаемые результаты по уровням, разделам и темам программы и способы определения их результативности:

К концу обучения по программе, учащиеся овладевают следующими компетентностями:

Образовательные:

- знание правил композиции в полиграфии;
- умение правильно оформлять доклад, реферат, создавать мелкую печатную продукцию (флаер, приглаательный билет, конверт), открытку, афишу.
- умение работать со слоями и масками, составлять коллажные композиции и иллюстрации;
- навыки работы с графическим планшетом;
- умение использовать возможности векторных инструментов в растровой программе.
- умение выполнять художественную обработку фото, проектирование рекламных макетов, иконок, логотипов, создание анимации.

Развивающие:

- умение постановки проблемы и поиска творческих способов её решения;
- умение поиска необходимой информации из максимально большего числа источников;
- умение поставить и удержать цель в процессе деятельности;

- умение контролировать, оценивать и корректировать свою деятельность;
- умение работать в группе;
- навыки владения техникой общения в соответствии с принятыми нормами;
- умение интегрироваться в группу сверстников;
- умение строить продуктивное взаимодействие со сверстниками и взрослыми

Воспитательные:

- умение найти мотивацию к обучению,
- умение самосовершенствоваться и целенаправленно действовать в изучаемой сфере деятельности;
- навык межличностного общения и взаимодействия

По окончании курса ребята выполняют проектную работу, будут свободно пользоваться инструментами редакторов, создавать собственные арты и иллюстрации, обрабатывать фотографии и рисовать логотипы.

3. Формы подведения итогов реализации дополнительной общеобразовательной программы:

Вид контроля	Тема	Форма аттестации
--------------	------	------------------

Текущий контроль	1. Введение в дополнительную общеобразовательную программу. Инструктаж по ТБ. Основы истории и теории дизайна. Основы дизайна и композиции. - знание разделов программы; - знание основ истории и теории дизайна; - умение определять и создавать формы композиции	Тестирование
	2. Введение в издательскую деятельность. Подготовка текстовых материалов. Проектная деятельность. Подготовка растровых графических материалов.	Педагогическое наблюдение
	- знание правил подготовки текстовых материалов; - умение создавать растровые и графические материалы	Практическая работа.
Текущий контроль	3. Безопасность в интернете. Основы компьютерных технологий в дизайне. Векторная графика. - знание правил безопасности в интернете; - умение применять компьютерные	Практическая работа. Опрос

	технологии в дизайне	
Промежуточная аттестация	4. Композиция в полиграфии. Создание мелкой печатной продукции - знание основ композиции; - умение создавать макеты мелкой печатной продукции	Защита творческих, изобретательских и исследовательских работ и проектов
	5. Экскурсии и творческие встречи Итоговые занятия, выставки-просмотры. - умение придумать тематику и организовать выставку творческих работ	Конференция. Выставка работ
Аттестация по завершению реализации программы	- знание разделов программы; - умение определять и создавать формы композиции; - знание правил подготовки текстовых материалов; - умение создавать растровые и графические материалы; - знание основ композиции; - умение создавать макеты мелкой печатной продукции; - умение придумать тематику и организовать выставку творческих	Защита творческих, изобретательских и исследовательских работ и проектов. Презентация и выставка работ. Участие в конкурсах.

	работ	
--	-------	--

Конкурсы:

- 1.Международный конкурс детского и молодежного компьютерного творчества «Экология Планеты» Номинация «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»
2. Всероссийский конкурс компьютерной графики «ЦИФРОВАЯ ПАЛИТРА» Организаторами конкурса являются институт художественного образования РГПУ им. А. И. Герцена, факультет фотографии, дизайна и журналистики СПбГИКиТ, Союз художников Санкт-Петербурга, УМЦ Комитета по культуре Санкт-Петербурга, СПГХПА им. А. Л. Штиглица, Международный союз педагогов-художников
- 3.Всероссийский конкурс дизайна «Точка внимания» Организаторы: Министерство образования Пермского края
4. Конкурс «Цифровой АРТ» Институт цифрового образования МГПУ
5. Региональный конкурс компьютерного дизайна календарей «Юбилейные даты Костромской области в 2022 году» ГБУ ДО «Центр технического творчества», Департамент образования и науки Костромской области
6. Международная виртуальная Выставка – конкурс современного искусства Шадринский государственный педагогический университет

4. Учебно - тематический план

№ п/п	Разделы и темы занятий	количество часов			Форма аттестации обучающихся
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие. История дизайна	1	1	0	Наблюдение
2	Основы дизайна и композиции. Цветоведение.	1	0,25	0,75	Тестирование
3	Виды компьютерной графики Область применения. Особенности работы в векторных и растровых редакторах.	1	0,25	0,75	Анкетирование
4	Скетчинг. Работа на графическом планшете.	1	0,25	0,75	Упражнение
5	Фирменный стиль. Разработка идеи, создание эскиза. Айдентика.	1	0,25	0,75	Упражнение
6	Шрифт. История, эстетика, основные закономерности.	1	0,25	0,75	Упражнение
7	Рекламный и информационный дизайн.	1	0,25	0,75	Наблюдение Упражнение
8	Создание печатной продукции. Дизайн упаковки. Разработка идеи, создание эскиза	2	0,5	1, 5	Упражнение

9	Обработка фотографий в графических редакторах. (редактирование и цветокоррекция, ретушь)	1	0,25	0,75	Упражнение
10	Многостраничный дизайн Разработка идеи, эскиз. Оформление и финальная сборка дизайн-макетов. Подготовка к печати. Коллективная работа	2	0, 5	1, 5	Упражнение Контрольное занятие
11	Брошюровка. Основные способы скрепления страниц.	1	0,25	0,75	Сдача проекта
12	Итоговая аттестация	1			Презентация проектов. Выставка.
	Всего:	14			

5.Содержание программы

1.Тема: «История дизайна» – 1 час

Теория (1час): Введение. Ознакомление с историей становления и развития мирового дизайна. Современное искусство и дизайн. Поп-арт и хай тек.

Формы организации дизайнерской деятельности

Проверка освоенного материала посредством тестирования.

2.Основы дизайна и композиции. Цветоведение. – 1 час

Теория (0,25ч.): Ознакомление с основами дизайна и базовыми композиционными приёмами. Виды композиции. Композиционные приёмы. Базовые элементы композиции. Симметрия и асимметрия. Динамика и статика. Ритм. Контраст и нюанс. Пропорциональность и масштабность. Колорит и тональное единство. Цветоведение. Основы цветоведения. Цветовые ощущения человека. Восприятие цвета, основные характеристики цвета. Ахроматические и хроматические цвета. Цветовые контрасты.

Практика (0,75 часа): Упражнения. Отработка композиционных приёмов. Упражнения «Цветовой круг», «Цветовые растяжки».

3. Виды компьютерной графики. Область применения. – 1 час

Теория (0,25 ч.): Краткая история компьютерной графики. Виды компьютерной графики. Области применения компьютерной графики.

Двухмерная и трёхмерная компьютерная графика и их области применения.

Применение компьютерной графики в графическом дизайне. Основы работы в графических редакторах..Панель инструментов.

Практика (0,75 ч.): Создание новых файлов; Навигация по изображению и изменение его размеров; Инструменты преобразования и кадрирования изображения; Инструменты заливки; Инструменты рисования;

Основы работы в векторных редакторах.

Теория Возможности векторных редакторов; Панель инструментов; Окно изображения; Типы изображений; Разметка, линейки, направляющие и сетки; Палитра и холст; Контекстная панель управления; Работа с объектами; Заливки и обводки; Дублирование, выравнивание и распределение объектов; Основы и принципы формообразования. Дизайн и форма. Основы композиционно художественного формообразования. Геометрическая структура формы - плоская и объемная. Перемещение, масштабирование, поворот. Выбор нескольких объектов. Группировка объектов. Заливки и обводки. Дублирование, выравнивание и распределение объектов.

Практика: Создание векторных изображений. Работа с объектом; Быстрая маска, преобразование цвета; Инструмент градиент. Основы работы в растровых редакторах.

Теория: Возможности растрового графического дизайнера. Использование инструментов прямоугольник, окружность, заливка, линия, кисть, выделение, текст. Использование отката. Копирование и перемещение фрагментов изображения. Изменение рабочего и фоновых цветов. Стирание части изображения с помощью ластика.

Практика: Создание растровых изображений

4.Скетчинг. Работа на графическом планшете. – 1 час

Теория (0,25 ч.): .Работа со стилусом. Штриховка разными кистями. Работа со слоями. Инструменты для разных фактур и форм. Перспектива и объём. Особенности светотени в скетчах.

Практика (0,75 ч.): Создание зарисовок интерьера и окружающей среды.

5.Фирменный стиль. Айдентика. – 1 час

Теория (0,5 час): Фирменный стиль. Основные понятия. Стандартный пакет фирменного стиля. Основы проектной деятельности.. Айдентика (нейминг, логотип, фирменный стиль и брендбук). Логотип – основа фирменного стиля. Принцип разработки логотипа. Фирменный знак как символ. Принципы разработки фирменного знака. Фирменные цвета – визуальная характеристика объекта. Основы колористики. Фирменные шрифты – текст и работа с текстом. Основы леттеринга. Текстуры и паттерны – разнообразие визуального языка. Функции фирменного стиля. Носители фирменного стиля. Принципы разработки фирменного стиля. Упражнение «Логотип моей будущей компании».

Практика (0,75 ч.): Разработка идеи, создание эскиза. Выбор темы, эскизы. Проект «Моя фирменная визитка». Разработка продукта графического дизайна. Разработка идеи, создание простого эскиза. в графическом редакторе. Создание простого макета в графическом редакторе. Работа с референсами. Оформление готового макета. Подготовка к печати. С помощью инструментов айдентики создание вывески для организации, аватарки в социальной сети, этикетки, и т.д

6.Шрифт. История, эстетика, основные закономерности. – 1 час

Теория (0,25 ч.): Закономерности современной типографики. Классификационные признаки шрифтов. Анализ ведущих тенденций. Пример классификации по В. А. Фаворскому, который в основу закладывал зависимость начертания от цветовой моделировки. Эстетический образ шрифта.

Практика (0,75 ч.): Дизайн шрифтов разработка шрифтовой композиции. Шрифт, как самостоятельный арт-объект. «Шрифтовая композиция», «Объемная шрифтовая композиция».

7.Рекламный и информационный дизайн. Графика в рекламе. – 1 часа

Теория (0,25 час): Рекламный дизайн. Графика в рекламе. Выбор цвета. Иллюстрация.

Практика (0,75 ч.): Подготовка макета. Проект «Разработка дизайна вывески». Защита проекта. Обсуждение. «Композиция из цифр и знаков» .

Логотипы. Типы логотипов. «Логотип моей будущей компании». Выбор темы, эскизы. Практика. «Иллюстрированный логотип»

Виды медиадизайна и область применения. Основы инфографики. Визуальная коммуникация. Анатомия диаграмм. Типографика. Колористика. Расширенные списки и временные линии. Визуализация процессов и перспектив. Разработка продукта графического дизайна: Практика (0,75 ч.): Медиадизайн. Разработка идеи, создание эскиза. Работа с материалами. Создание эскиза в графическом редакторе. Создание простого макета в

графическом редакторе. Работа с референсами. Оформление готового макета. Подготовка к публикации в социальных сетях. Проект «Разработка дизайна вывески».

8.Создание печатной продукции. Дизайн упаковки. – 2 часа

Теория (0,5 час): Задачи и этапы создания полиграфического дизайна. Выбор форматов и стилей. Разработка идеи. Добавление фотографий и коллажей. Оформление готового макета. Подготовка к печати. Виды и особенности упаковки. Характеристика и подбор материала. Особенности элементов дизайна упаковки.

Практика (1,5 часа): Дизайн открытки. Типы открыток. Виды дизайна открыток. «Поздравительная открытка». Дизайн и макет открытки. Подбор фона, фото, шрифта, цветовое сочетание. «Календари.»

Сбор аналитических материалов. Самостоятельная разработка дизайна самых необычных упаковок.

9.Обработка фотографий в графических редакторах. – 1 час

Теория (0,25 ч.): Редактирование и цветокоррекция, ретушь. Хромакей. Секреты работы с зелёным фоном. преобразование RAW-файла в файл JPEG или иной; Коррекция параметров кадра; Художественные эффекты;

Практика (0,75 ч.): Упражнения. Реставрация старой фотографии. Современные тренды в обработке фотографий.

10.Многостраничный дизайн Разработка идеи, эскиз. Коллективная работа. Оформление и финальная сборка дизайн-макетов и подготовка их к печати. – 2 часа

Теория (0,5 час): Виды многостраничной продукции и область применения. Макетирование многостраничной продукции. Элементы дизайна многостраничной продукции. Типографика и леттеринг многостраничной продукции.

Разработка идеи, создание простого эскиза на бумаге. Работа с материалами. Создание эскиза в графическом редакторе. Создание простого макета в графическом редакторе. Работа с референсами. Оформление готового макета. Подготовка к печати. Размер и разрешение изображений. Практика: Проверка текста. Создание файла PDF в высоком разрешении. Защита проекта.

16. Брошюровка. Основные способы скрепления страниц. – 1 час

Теория (0,25 час): Отличия брошюровки книг от переплета. Основные Виды брошюровки книг. Способы брошюровки книг и другой типографической продукции. Нарезка листов после печати; Процесс брошюровки.

Практика (0,75 часа): Подготовка проектных работ к презентации. Брошюрование на пластиковую пружину.

17. Аттестация – 1 час

Защита индивидуальных творческих проектов. Показ и презентация фоторабот, дизайнерских проектов, подведение итогов участия в конкурсах и фестивалях. Оформление творческой выставки. Вручение сертификатов.

6. Методическое обеспечение программы

Спецификой использования современных форм работы в образовательной деятельности является интерактивная направленность, деятельная позиция воспитанников, диалог педагог-воспитанник, быстрый выход на индивидуальный образовательный маршрут.

По программе курса «Графический дизайн» осуществляется практическое включение воспитанников в профессиональную деятельность и создание мини-продуктов. Одновременно применяются объяснительно – иллюстративные технологии с демонстрацией конкретных примеров.

- наглядные методы:

(применение иллюстрационного и дидактического материалов, образцов продукции графических дизайнеров)

- демонстрации (демонстрация видео материалов, технических средств, необходимых при создании полиграфической продукции),

- наблюдение – (посещение полиграфических центров, мастер-классов профессиональных дизайнеров)

В процессе создания творческого продукта преобладают практические работы, задания, требующие творческого применения на практике полученных знаний и умений.

В программе преобладают продуктивные ИКТ технологии, проектные, исследовательские, которые характеризуются проблемными методиками обучения, повышением активности и мотивации учащихся, стимулированием и развитием их творческого мышления. Активно используются эвристические методики

- Стимулирующим фактором является создание ситуации успеха.
- Уделяется внимание взаимообучению, заинтересованности каждого в успешности других. (создание коллективных работ, выбор сферы деятельности)
- Развиваются навыки рефлексии, визуализации, а также образное, ассоциативное, эвристическое мышление деятельность;
- Саморазвитие, самообучение, взаимообучение (Дистанционные занятия, самостоятельный поиск информации, аналитика, отработка навыков владения графическими редакторами, фотоаппаратом, компьютерными программами. работа по индивидуальным образовательным маршрутам, создание персональных творческих продуктов)
- Представление своих работ на конкурсах и фестивалях федерального и международного уровней.

Формы деятельности:

- *занятия лекционного типа с демонстрацией наглядных пособий, афиш, рекламной и печатной продукции.*

- *практическая работа в творческих группах:* коллективные работы

- *самостоятельная работа с литературой, знакомство с жанрами:* сказка, басня, повесть, рассказ, поиск идей;

- *индивидуальные консультации* – каждый ребенок может получить помощь от педагога, если у него возникли сложности, или он хочет получить дополнительную информацию;

- *проектная деятельность* – практически, каждый обучающийся создает свой личный проект от начала до конца (от замысла до презентации готового продукта)

- *мастер – классы* с приглашенными специалистами.

- *беседы, диспуты, самопрезентации* - учитывается личностная траектория развития (обсуждаются идеи, эскизы, фотоматериалы и другие рабочие материалы по индивидуальным проектам, вырабатывается дальнейший план деятельности, что позволяет обучающимся на самопрезентациях четко выражать свои мысли, отстаивать свою точку зрения)

- *творческие поездки*, участие в мастер-классах и выездных экскурсиях, знакомство с профессией графического дизайнера

- *участие в фестивалях и конкурсах* , возможность расширить представление о графическом дизайне, расширить кругозор, увидеть творчество других ребят, получить оценку собственных работ, испытать ситуацию успеха; Во время поездок на фестивали налаживаются новые связи и выстраиваются партнерские отношения.

С введением ограничительных мер на массовые мероприятия, многие воспитательные проекты, направленные на совместное творчество детей и родителей, адаптированы под условия дистанционного формата.

Используются такие формы работы, как семейные мастер-классы, показы детских работ, с последующим обсуждением, участие в детском жюри всероссийских конкурсов, виртуальные экскурсии, онлайн - мероприятия, квесты, конкурсы.

Технологии

Личностно-ориентированные технологии: в центр всей образовательной системы ДДТ «Автограф» ставится личность ребенка, обеспечение комфортных, бесконфликтных и безопасных условий ее развития, реализация ее природных потенциалов. Личностно-ориентированные технологии имеют целью разностороннее, свободное, творческое развитие ребенка.

Технологии «Педагогика сотрудничества»: - «Человек есть мера всех вещей» (Протагор). В Студии сотрудничество – совместная развивающая деятельность взрослых и детей, скрепленная взаимопониманием, проникновением в духовный мир друг друга, совместный анализ хода и результатов этой деятельности. Личностные отношения являются важнейшим фактором, определяющим результаты образовательного процесса. Преобладает гуманное отношение к детям: педагогическая любовь к детям, вера в ребенка, мастерство общения, терпимость к детским недостаткам. Программа «Графический дизайн» является дополнительным курсом детского объединения «Студия экранного творчества», поэтому все обучающиеся, чувствуют себя членами общей творческой команды.

Проблемное обучение: – организация учебных занятий, предполагающая создание под руководством педагога проблемных ситуаций и активную самостоятельную деятельность воспитанников по их разрешению, в результате чего и происходит творческое овладение профессиональными знаниями, навыками, умениями и развитие мыслительных способностей.

Проблемное обучение применяется при создании новых дизайнерских разработок.

Технология индивидуального обучения: – «Каждый ребенок есть однажды случающееся чудо» (Э.Ильенков). Индивидуальное обучение – форма, модель организации образовательного процесса, при которой: педагог взаимодействует лишь с одним воспитанником, один воспитанник взаимодействует со средствами обучения: книги, компьютер и т.п. Главным достоинством индивидуального обучения является то, что оно позволяет полностью адаптировать содержание, методы и темпы образовательной деятельности ребенка к его особенностям, следить за каждым его действием при работе над созданием авторского продукта, следить за его продвижением, вносить вовремя необходимые коррективы.

Игровые технологии: - «Игра – пространство «внутренней социализации», средство усвоения социальных установок» (Л.С.Выготский). Особенности игровых технологий заключаются в том, что все возрастные периоды со своими ведущими видами деятельности не вытесняют игру, а продолжают включать ее в процесс. В образовательном процессе

Проектные и исследовательские технологии - Метод проектов как технология обучения является одним из путей повышения познавательного интереса воспитанников. В основе любого проекта стоит проблема, решение которой предполагает интеграцию знаний, умений, опыта воспитанников. Применение проектных технологий способствуют: увеличению доли самостоятельности воспитанников в поиске и обработке информации, повышению мотивации к освоению технологий экранного творчества, развитию творческих способностей ребят, вовлечению в презентации результатов своей работы с использованием ИКТ

В деятельности детского объединения преобладают исследовательские, творческие, практико-ориентированные проекты. По количеству участников - индивидуальные, парные, групповые.

ИКТ - технологии: - «Могущество разума беспредельно!» (И.Ефремов). ИКТ-технологии – это совокупность методов и приемов, основанных на использовании компьютера и средств телекоммуникаций, специального оборудования, программных и аппаратных средств для передачи информации обучаемому.

Технологии массовых досуговых коллективных дел: - Деятельность детского объединения предполагает большую воспитательную внеурочную деятельность, включение родителей в образовательный процесс, праздники, просмотры, совместные досуговые программы и поездки.

Здоровьесберегающие технологии: - «Здоровье - не отсутствие болезни, а физическая, социальная, психологическая гармония человека» (И.Т.Фролов)

Цель ЗСТ: обеспечить воспитанникам возможность сохранения здоровья за период обучения в ДДТ «Автограф», сформировать необходимые знания, умения и навыки в области здоровьесбережения, здорового образа жизни, научить использовать полученные знания в повседневной жизни. На занятиях используются профилактические методики, создается комфортная атмосфера, занятия чередуются с двигательной активностью. При работе за компьютером - обязательное соблюдение режима занятий с использованием компьютерных средств, выполнение комплексов упражнений для глаз.

Информационные технологии дистанционного обучения

Образовательные технологии - комплекс дидактических методов и приемов, используемых для передачи образовательной информации. (видео-лекции; лабораторные практикумы; электронные мультимедийные пособия; компьютерные обучающие и тестирующие системы созданные педагогом на платформе Googl; консультации и тесты. *Кейс-технологии*, когда учебные материалы комплектуются в специальный набор (кейс) и передаются (пересылаются обучаемому для самостоятельного изучения (с периодическими консультациями); *Сетевой технологии*, построенной на

использовании сети Интернет, как для обеспечения обучаемого учебно-методическим материалом, так и для интерактивного взаимодействия тьютора и обучаемого и обучаемых между собой.

Используются следующие средства организации дистанционного обучения

- Система дистанционного образования (СДО)
- электронная почта
- поисковые системы
- облачные приложения
- группа студии в соцсетях «Дистанционный курс»

Все используемые технологии можно по - праву считать здоровьесберегающими. В основе выбора методов и технологий в работе с творческим коллективом лежит, прежде всего, диалогический характер, опора на субъектную позицию ребенка. Стержнем технологичности является педагогическое желание поставить ребенка в активную позицию, создать мотивацию успеха. В процессе творческой деятельности происходит формирование доброжелательной атмосферы в коллективе воспитанников, устанавливаются доверительные отношения с педагогами. Укрепляются отношения взаимопомощи, формируется чувство радости за успехи товарищей.

7. Материально-техническое обеспечение программы

Для реализации программы имеется оборудованное необходимой мебелью, хорошо освещаемое помещение;

Наименование	Количество	
	Имеется	Приобретено для создания новых мест по Федеральному проекту

		«Успех каждого ребенка»
Цифровые фотоаппараты	2 шт	2 шт
Графический планшет	1 шт	
Ноутбук	1 шт	2 шт
Мультимедийный проектор	1шт	
Штативы	2 шт	
Персональные компьютеры	2 шт	
Мониторы	7 шт	
Телевизор	1 шт	
Магнитная доска	1шт	
Софтбоксы	2шт	
Принтер		1 шт
Жесткий диск	1 шт	
Фотобумага		
Стойка с экраном для хромокея (зелёный)	1 шт	
Резак для бумаги	1 шт	
Брошюровщик	1 шт	
Ламинатор	1 шт	

В условиях реализации программы в дистанционном формате, учащиеся пользуются домашними компьютерами или ноутбуками, графическими планшетами.

8. Информационные источники

Список литературы

1. Адамс Ш. Словарь цвета для дизайнеров / Ш. Адамс. — М.: КоЛибри, 2018. — 272 с.
2. Алексеев А. Г. Дизайн-проектирование. — М.: Юрайт, 2020. — 91 с.
3. Берман Д. Do Good Design: как дизайнеры могут изменить мир / Д. Берман. — М.: Символ, 2015. — 200 с.
4. Бионика для дизайнеров: учеб. пособие для вузов / Н. В. Жданов, А. В. Скворцов, М. А. Червонная, И. А. Черныйчук. — 2-е изд., испр. и доп. — М.: Юрайт, 2018. — 232 с.
5. Голомбински К. Добавь воздуха! Основы визуального дизайна для графики веб и мультимедиа / К. Голомбински, Р. Хаген; Пер. с англ. Н.А. Римицан.. — СПб.: Питер, 2013. — 272 с.
6. Графический дизайн. Современные концепции: учеб. пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.]; отв. ред. Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — М.: Юрайт, 2018. — 183 с.
7. Павловская Е. Э. Графический дизайн. Современные концепции. — М.: Юрайт, 2020. — 120 с.
8. Павловская Е. Э. Основы дизайна и композиции: современные концепции. — М.: Юрайт, 2020. — 120 с.
9. Панкина М. В. Графический дизайн. Выпускная квалификационная работа. — М.: Юрайт, 2020. — 198 с.

10. Чихольд Я. Новая типографика. Руководство для современного дизайнера / Я. Чихольд. — М.: Издательство Студии Артемия Лебедева, 2018. — 248 с.
11. Шокорова Л. В. Дизайн-проектирование: стилизация. — М.: Юрайт, 2020. — 111 с.
12. Шокорова Л. В. Стилизация в дизайне и декоративно-прикладном искусстве. — М.: Юрайт, 2020. — 111 с.
13. Эвами М. LOGO. Создание логотипов. Самые современные разработки — П.: 2009г. — 352 с.
14. Джон Т. Дрю Управление цветом в логотипах — Р.: Рип холдинг — 220 с.
15. Джеймс Феличи Типографика. Шрифт, вёрстка, дизайн, БВХ-Петербург, 2014.
16. Кимберли Элам Графический дизайн. Принцип сетки. — СПб.: Питер, 2014. — 120с.

Интернет ресурсы

1. Evgenev.ru Блог про обучение и финансы
2. Сайт «**Creativo**» Крупнейшая социальная сеть по Photoshop
3. <https://vk.com/club187914593> Дистанционный курс по анимации

Приложение №1. Календарный график

№	Месяц	Число	Инвариантная часть	Вариантная часть
1	Сентябрь	2-8	С	

		9-15		
		16-22	У	К
		23-29	У	
		30	У	М
2	Октябрь	1-6	У	К
		7-13	У	
		14-20	У	
		21-27	У	
		28-31	У	
3	Ноябрь	1-3	У	О
		4-10	У	К
		11-17	У	
		18-24	У	
		25-30	У	М
4	Декабрь	1-8	У	
		9-15	У	
		16-22	У	Ф
		23-31	А	К
5	Январь	9-19		К
		20-26		М
		27-31		К
6	Февраль	1-9	У	О
		10-16	У	
		17-23	У	
		24-28	У	К
7	Март	3-9	У	М
		10-16	У	К
		17-23	У	

		24-31	У	
8	Апрель	1-6	У	
		7-13	У	О
		14-20	У	К
		21-30	У	
9	Май	1-4	У	
		5-11	У	
		12-18	У	М
		19-25	А	К
		26-31	У	Ф

Условные обозначения

У - Учебные занятия	Ф - Конкурсы, фестивали
С - Стартовое собеседование	К - Культурно-массовые мероприятия, семейные мастерские, показы, выставки.
А - Аттестация	М - Мастер-классы
О - Образовательный туризм	

Приложение №2. Оценочные материалы

Тест для проведения проверки теоретической части

Тема «Векторная графика»

1.Элементарным объектом обработки в векторном графическом изображении является ...

- А) линия;
- Б) палитра цветов;
- В) символ;
- Г) точка изображения.

2. Векторное изображение – это...

- А) полноцветное изображение, обработанное особым образом и хранящееся в памяти компьютера;
- Б) изображение, создаваемое посредством математических вычислений, представляющее собой набор действий по созданию рисунка с помощью различных линий, фигур;
- В) чертежи, выполняемые графическими редакторами для проектных работ.

3. Большой размер файла — это недостаток ...

- А) фрактальной графики;
- Б) растровой графики;
- В) векторной графики.

4. Какие программы предназначены для работы с векторной графикой

- А) Компас3Д;
- Б) Photoshop;
- В) Corel Draw;
- Г) Blender;
- Д) Picasa;
- Е) Gmp.

5. В векторном редакторе можно выполнить следующие операции (выберите 2 варианта ответа):

- А) изменить разрешение изображения;
- Б) изменить размер объекта изображения;
- В) изменить форму объекта изображения;
- Г) изменить яркость (контрастность) изображения.

6. К достоинствам векторной графики можно отнести:

- А) фотографическое качество изображения;
- Б) возможность экспорт/импорт информации в различные графические форматы;
- В) возможность масштабирования изображения без потери качества;
- Г) относительно небольшой размер файлов.

7. Выберите один правильный ответ. Примитивом называются ...

- А) простые объекты;
- Б) точки на рисунке;
- В) простые карандаши;
- Г) картины, нарисованные ребенком.

8. Какие утверждения являются недостатками векторной графики?

- А) большой объем файлов;
- Б) сложности с выводом на печать;
- В) искажение при масштабировании;
- Г) невозможность создать изображение с фотографической точностью.

9. Укажите свойства присущие объекту "линия" в редакторе векторной графики:

- А) стиль, толщина, цвет;
- Б) цвет, длина, заливка;
- В) стиль, заливка, длина;
- Г) толщина, длина, кривизна.

10. Разрешение изображения измеряют в ...

- А) пикселях;
- Б) точках на дюйм (dpi);
- В) мм, см, дюймах.

Тема «Растровая графика»

1. Растровое изображение представляет из себя ...

- А) мозаику из очень мелких элементов — пикселей;
- Б) сочетание примитивов;

В) палитру цветов.

2. Векторное графическое изображение формируется из

А) красок

Б) пикселей

В) графических примитивов

3. Эффективно представляет изображения фотографического качества...

А) векторная графика;

Б) растровая графика.

4. Могут быть легко распечатаны на принтерах...

А) векторные рисунки;

Б) растровые изображения.

5. Векторное графическое изображение получается

А) при работе с системами компьютерного черчения

Б) при работе с фото и видеокамерами

В) при преобразовании графической информации из аналоговой формы в цифровую

6. Какой тип графического изображения вы будете использовать для разработки эмблемы организации, учитывая, что она должна будет печататься на малых визитных карточках и больших плакатах?

А) растровое изображение

Б) векторное изображение

7. К какой компьютерной графике вы отнесёте данное изображение, построенное в текстовом процессоре Microsoft Word?

А) Растровой.

Б) Векторной.

В) Трёхмерной

8. К числу достоинств векторного графического изображения относится

А) создание практически любого изображения, вне зависимости от сложности

- Б) наивысшая скорость обработки сложных изображений
- В) увеличение масштаба без увеличения размера файла ни на один байт

9.Файлы, с какой графикой имеют наименьший размер?

- А) Растровой.
- Б) Векторной.
- В) Трёхмерной

10.Изображения, какой графики состоят из массива точек (пикселей)?

- А) Растровой
- Б) Векторной.
- В) Трёхмерной.

На вопросы 11 и 12 требуется дать развернутый ответ

11.Перечислите основные параметры области рисования в графических редакторах

- А) Размер
- Б) Поля
- В) Ориентация

12.Какое определение подходит под результаты рисования в растровых графических редакторах, какое в векторных векторных?

- А) нарисованный объект перестает существовать как самостоятельный элемент после окончания рисования и становится лишь группой пикселей на рисунке.
- Б) Объект продолжает сохранять свою индивидуальность, его можно копировать, перемещать, изменять размеры, цвет и прозрачность.