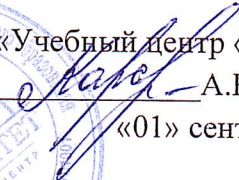


**Частное учреждение дополнительного  
профессионального образования  
«Учебный центр «Приоритет»**

Утверждаю:

Директор

ЧУ ДПО «Учебный центр «Приоритет»

 А.Н. Карсакова

«01» сентября 2022 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ  
ПРОГРАММА**

**«Adobe Illustrator»**

Срок обучения: 24 академических часов

Форма обучения: очная

Программа рассчитана на возраст от 18 лет

Иркутск, 2022

Программа разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми актами:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Минтруда России от 12 апреля 2013 г. № 148н «Об утверждении уровней квалификаций в целях разработки проектов профессиональных стандартов»;
- Приказ Минобрнауки России от 1 июля 2013 г. № 499 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам»;
- Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 12 апреля 2013 г. № 148н "Об утверждении уровней квалификации в целях разработки проектов профессиональных стандартов"
- Устав Частного учреждения дополнительного профессионального образования «Учебный центр «Приоритет» с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся на занятиях, направленности и спецификой работы учреждения.

**Организация-разработчик:** Частное учреждение дополнительного профессионального образования «Учебный центр «Приоритет», г. Иркутск

**Разработчик:** А.Н. Карсакова, директор ЧУ ДПО «Учебный центр «Приоритет»

## Оглавление

1. Паспорт программы _____	4
2. Содержание программы _____	8
3. Формы контроля и оценочные материалы _____	13
4. Организационно – педагогические условия реализации программы _____	14
5. Список литературы _____	15

## Паспорт программы

### 1.1 Актуальность программы

#### 1.2 Цель курса:

Цель реализации программы Целью реализации программы является формирование у слушателей компетенций, необходимых для выполнения нового вида профессиональной деятельности в соответствии с перечнем профессиональных компетенций

#### 1.3 Задачи Программы Обучающие:

- расширение представления обучающихся о возможностях компьютера, областях его применения;
- формирование системы базовых знаний и навыков для практической работы с векторной и растровой графикой;
- расширение базы для ориентации обучающихся в мире современных профессий, знакомство на практике с деятельностью художника, дизайнера. Развивающие:
- развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов школьников;
- развитие художественного вкуса, трудовой и творческой активности;
- формирование творческого подхода к поставленной задаче. Воспитательные:
- формирование навыков сознательного и рационального использования компьютера в своей повседневной и учебной жизни; 4
- формирование установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, на недопустимость действий, нарушающих правовые и этические нормы работы с информацией;
- ориентация на выбор технологического профиля обучения.

#### 1.4 Выдаваемые документы:

По окончании обучения Вы получите официальное подтверждение успешного завершения курса - Свидетельство о дополнительном образовании.

#### 1.5 Планируемые результаты обучения.

Слушатель, успешно завершивший обучение по данной программе, должен решать профессиональные задачи в соответствии с видом профессиональной деятельности и трудовыми функциями, закрепленными профессиональным стандартом. Результаты освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Adobe Illustrator» определяются формированием новых профессиональных компетенций выпускника:

1. Создание эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;
2. Проверка соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. В результате освоения программы слушатель должен приобрести следующие знания, умения и практический опыт

Вид деятельности	Профессиональные компетенции (трудовые функции)	В результате освоения курса слушатели должны приобрести:		
		знания	умения	практический опыт (навыки)

<p>1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>1. Создание эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>- Законы построения композиции; - Правила перспективы; - Законы светотени и способы передачи объема; - Теорию цвета и правила колористики; - Основные приемы и методы выполнения художественно-графических работ; - Основы каллиграфии и леттеринга; - Основы художественного конструирования и технического моделирования;</p> <p>- Цветоделение, цветокоррекция, художественное ретуширование изображений в соответствии с характеристиками воспроизводящего оборудования; - Основы технологии производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения;</p> <p>- Компьютерное программное обеспечение, используемое в</p>	<p>- Передавать пропорции предметов и человека в линейном рисунке; - Рисовать в технике акварели; - Рисовать в карандашной технике; - Выбирать грамотные цветовые решения объектов визуальной информации; - Выполнять каллиграфическое письмо широким пером; - Выполнять готическое письмо; - Работать с проектным заданием на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; - Использовать средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; - Использовать</p>	<p>- Изучение проектного задания на создание объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации; - Создание эскизов элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, согласование дизайн-макета основного варианта эскиза с руководителем дизайн-проекта; - Создание оригинала элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации и представление его руководителю дизайн-проекта; - Доработка оригинала элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации; - Построение строчных и прописных букв итальянским курсивом; - Построение строчных и</p>
---	--	--	--	---

		дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; - Профессиональная терминология в области изобразительного искусства и графического дизайна.	компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.	прописных букв английским курсивом
	2. Проверка соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	- Методики дизайнерской проверки объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации на соответствие оригиналу; - Типографика; - Цветоделение, показатели качества воспроизведения изображения объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; - Профессиональная терминология в области изобразительного искусства и графического дизайна.	- Выявлять несоответствия верстки изготовленных образцов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации оригиналу; - Оценивать параметры цветопередачи изображений объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; - Оформлять отчет по результатам проверки изготовления в производстве элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	- Контроль результатов верстки на соответствие дизайн-макету элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации; - Проверка изготовленных образцов элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации на точность цветопередачи изображений; - Подготовка заключения о проверке на соответствие оригиналу изготовленных образцов элемента объекта визуальной информации,

				идентификации и коммуникации.
--	--	--	--	-------------------------------

### **1.5 Срок обучения**

Трудоемкость программы 24 академических часов аудиторных. Форма обучения очная.

## Содержание программы

### 1. Учебный план

№	Темы:	Трудоемкость, академический час.	Аудиторные занятия, час.		
			всего	лекция	практика
<b>1</b>	<b>Интерфейс программы Adobe Illustrator</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	
1.1	Назначение и возможности программы	1	1	1	
1.2.	Основные инструменты, меню программы	1	1	1	
<b>2.</b>	<b>Работа с объектами</b>	<b>3</b>	<b>3</b>		<b>3</b>
2.1	Выделение и выравнивание	1	1	1	
2.2	Создание и редактирование фигур	1	1		1
2.3	Трансформирование объектов	1	1		1
<b>3</b>	<b>Рисование и цвет в программе</b>	<b>5</b>	<b>6</b>		<b>6</b>
3.1	Рисование с помощью инструментов Pen и Pencil	2		2	
3.2	Работа с цветом и раскрашивание	3	3		3
<b>4</b>	<b>Работа с текстом и слоями</b>	<b>13</b>	<b>13</b>		<b>13</b>
4.1	Работа с текстом	2	2		2
4.2	Работа со слоями	2	2		2
4.3	Рисование перспективы	2	2		2
4.4	Создание переходов между цветами и фигурами	2	2		2
4.5	Работа с кистями Работа с символами	2	2		2
4.6	Работа с эффектами. Применение эффектов. Применение атрибутов оформления и стилей графики	3	3		3
4.7	Итоговое занятие. Подготовка индивидуального проекта	1			1
	Всего	24	24	3	21

### Раздел 1: Интерфейс программы Adobe Illustrator

Тема 1.1. Назначение и возможности программы

Теория. Основные возможности программы Adobe Illustrator. Области применения.

Тема 1.2. Основные инструменты, меню программы



Теория. Рабочее окно программы Adobe Illustrator. Основы работы с объектами. Обзор рабочей среды. Настройка яркости пользовательского интерфейса приложения. Панель Tools. Панель Control. Работа с палитрами. Панели инструментов, палитр, режимы отображения, способы масштабирования. Практика. Исследование основного меню программы.

## **Раздел 2: Работа с объектами**

### Тема 2.1. Выделение и выравнивание

Теория. Способы использования инструментов Selection (Выделение), Direct Selection (Прямое выделение), Group Selection (Выделение в группе). Выделение с помощью прямоугольной области. Выделение объектов с помощью инструмента Magic Wand (Волшебная палочка) и по их схожим свойствам. Практика. Работа с инструментами выделения и выравнивания.

### Тема 2.2. Создание и редактирование фигур

Создание нового документа. Работа с базовыми фигурами. Представление о режимах рисования. Создание прямоугольников, прямоугольников со скругленными углами, эллипсов, многоугольников. Рисование за объектами. Создание звезд. Изменение ширины и выравнивания обводки. Работа с сегментами линии. Соединение контуров. Использование инструмента Width. Преобразование обводки в кривые. Комбинирование и редактирование фигур. Работа с инструментом Shape Builder, с эффектами палитры Pathfinder, с режимами фигуры. Использование режима рисования Draw Inside. Редактирование фигур, расположенных внутри других фигур. Использование инструмента Eraser. Трассировка изображения для создания фигур.

Практика. Практическая работа с инструментами редактирования фигур.

### Тема 2.3. Трансформирование объектов

Управление, добавление, редактирование, переименование и переупорядочивание монтажными областями. Трансформирование объектов. Работа с линейками и направляющими. Масштабирование, отражение, вращение, искажение, точное позиционирование объектов. Изменение перспективы. Выполнение нескольких трансформаций. Использование эффекта Free Distort. Практика.

Практическая работа с монтажными областями и объектами.

## **Раздел 3: Рисование и цвет в программе**

### Тема 3.1. Рисование с помощью инструментов Pen и Pencil

Теория. Знакомство с инструментом Pen. Рисование прямых линий. Использование слоев-шаблонов. Завершение отрезков путей и разъединение линий. Рисование кривых. Выделение и настройка криволинейных отрезков. Рисование различных типов кривых: плавных и заостренных. Редактирование кривых путем замены плавной кривой заостренной и наоборот. Добавление указателей стрелок. Создание пунктирных линий. Добавление, удаление и модификация опорных точек. Новые средства Illustrator CS для

работы с опорными точками. Использование инструмента Pencil (Карандаш). Настройка контура инструментом Pencil (Карандаш). Сглаживание линий инструментом Smooth (Сглаживание). Практика. Практическая работа: рисование с помощью инструментов Pen и Pencil.

### Тема 3.2. Работа с цветом и раскрашивание

Представление о цвете. Цветовые режимы. Представление об элементах управления цветом. Создание цвета. Создание и сохранение пользовательского цвета. Редактирование образца цвета. Использование библиотек образцов. Создание плашечного цвета. Использование палитры цветов. Создание и сохранение оттенка цвета. Копирование атрибутов оформления. Создание цветовых групп. Работа с палитрой Color Guide. Редактирование цветовой группы. Редактирование цветов графического объекта. Работа с палитрой Kuler. Назначение цветов графическому объекту. Коррекция цвета. Раскрашивание с помощью узоров. Применение существующих узоров. Создание, применение и редактирование узора. Работа с быстрой заливкой. Создание группы с быстрой заливкой. Редактирование областей быстрой заливки. Настройка зазоров. Практика. Практическая работа: раскрашивание картинки по выбору

## **Раздел 4: Работа с текстом и слоями**

### Тема 4.1. Работа с текстом

Работа с текстом. Создание текста из точки. Создание текста в текстовой области. Импорт текстовых файлов в текстовую область. Работа с переполнением текста и повторным заполнением текста. Связывание текста. Создание столбцов текста. Форматирование текста. Изменение размера, цвета шрифта. Изменение дополнительных атрибутов текста. Работа с глифами. Изменение размеров текстовых объектов. Изменение атрибутов абзаца. Создание и использование стилей текста. Создание и использование стиля 14 абзаца. Редактирование стиля абзаца. Копирование атрибутов текста. Создание и применение стиля символов. Редактирование стиля символов. Изменение формы текста путем искажения оболочки. Изменение формы текста в оболочке. Обтекание объекта текстом. Создание текста по открытому контуру. Создание текста по закрытому контуру. Преобразование текста в кривые. Практика. Практическая работа: работа с текстом.

### Тема 4.2. Работа со слоями

Создание слоев. Выделение и перемещение объектов и слоев. Копирование содержимого слоев. Перемещение, закрепление, просмотр, вставка, поиск слоев. Применение к слоям атрибутов оформления. Изоляция слоев. Практика. Работа со слоями.

### Тема 4.3 Рисование перспективы

Понятие о перспективе. Представление о сетке перспективы. Работа с сеткой перспективы. Редактирование сетки перспективы. Рисование, выделение и трансформирование объектов в перспективе. Прикрепление объектов к перспективе. Редактирование плоскостей вместе с объектами. Добавление и редактирование текста в перспективе. Работа с символами в перспективе. Добавление символов на сетку перспективы. Трансформирование символов в

перспективе. Открепление содержимого от перспективы. Работа с горизонтальной плоскостью. Практика. Работа с перспективами.

#### Тема 4.4. Создание переходов между цветами и фигурами

Работа с градиентами. Создание и применение линейного градиента. Изменение направления и угла градиентного перехода. Применение градиента к обводке. Редактирование градиентной обводки. Создание и применение радиального градиента. Настройка радиального градиента. Применение градиента к нескольким объектам. Другие методы редактирования цветов градиента. Добавление прозрачности к градиентам. Создание переходов между объектами. Создание перехода с заданным числом шагов. Модификация перехода. Создание и редактирование плавных цветовых переходов.

Практика. Работа с переходами между цветами и фигурами.

#### Тема 4.5. Работа с кистями

Работа с кистями. Использование каллиграфических кистей. Редактирование кисти. Использование цвета заливки с кистями. Удаление мазков кисти. Использование объектных кистей. Рисование с помощью инструмента Paintbrush. Редактирование контуров с помощью инструмента Paintbrush. Создание объектной кисти. Редактирование объектной кисти. Использование кистей из щетины. Рисование кистью из щетины. Использование узорчатых кистей. Создание узорчатой кисти. Применение узорчатой кисти. Изменение атрибутов цвета кистей. Практика. Работа с различными кистями.

#### *Работа с символами*

Работа с символами. Использование библиотек символов программы Illustrator. Создание, редактирование символа. Замена экземпляра символа другим символом. Изоляция отдельных экземпляров символа. Изменение дополнительных параметров символов. Использование инструментов для работы с символами. Распыление экземпляров символов. Редактирование наборов символов с использованием инструментов для работы с символами. Копирование и редактирование наборов символов. Сохранение иллюстраций в палитре Symbols и извлечение их оттуда. Проецирование символа на трехмерный объект. Символы и интеграция с Adobe Flash. Практика. Работа с символами

Тема 4.6. Применение эффектов Теория. Использование интерактивных эффектов. Применение эффекта. Редактирование эффекта. Стилизация текста с помощью эффектов. Редактирование фигур с помощью эффекта Pathfinder. Применение эффекта Offset Path. Создание трехмерных объектов. Модификация трехмерных объектов, построенных различными способами. Настройка освещения. Отображение символов на поверхности трехмерных объектов. Практика. Работа с эффектами.

#### *Применение атрибутов оформления и стилей графики*

Использование атрибутов оформления. Редактирование и добавление атрибутов оформления. Добавление дополнительной обводки. Добавление дополнительной заливки. Переупорядочение атрибутов оформления. Применение атрибутов оформления к слою. Использование стилей графики. Создание и сохранение стиля графики. Применение стиля

графики к объекту. Замена атрибутов стиля графики. Применение стиля графики к слою. Изменение стиля графики, примененного к слою. Применение существующих стилей графики. Применение нескольких стилей графики. Применение стиля графики к тексту. Копирование и удаление стилей графики. Создание графики для Всемирной паутины. Выравнивание объектов по пиксельной сетке. Фрагментация изображения. Выделение и редактирование фрагментов. Использование команды Save for Web. Практическая работа с применением атрибутов оформления и стилей графики «Мой логотип».

**Итоговое занятие.**

Подготовка индивидуального проекта Практика. Выполнение творческого задания (итогового проекта) «Афиша праздничного концерта» и его защита.

## ***Формы контроля и оценочные материалы***

Результативность обучения выявляется по трем параметрам и определяется как минимальный, общий, продвинутый.

### **1. Теоретические знания.**

Критериями оценки являются: усвоение теоретического материала, системность теоретических знаний, грамотное использование компьютерных терминов. Контроль теоретических знаний проводится в течение всего обучения в процессе обсуждения и практических заданий

### **2. Овладение практическими умениями и навыками.**

Критериями являются: разнообразие умений и навыков, грамотность (соответствие существующим нормативам и правилам, технологиям) практических действий, свобода владения специальным компьютерным оборудованием и программным обеспечением, качество творческих проектов слушателя: грамотность исполнения, использование творческих элементов.

3. Методы определения результативности обучения: беседа, опрос, практические задания, тестирование, открытое занятие, защита проекта. Текущий контроль уровня усвоения материала должен осуществляться по результатам выполнения учащимися практических заданий. Итоговый контроль реализуется по результатам выполнения и защиты итогового проекта. Формы проведения занятий: лекции, беседы, демонстрация, самостоятельная практическая работа. Задания носят творческий характер и рассчитаны на индивидуальную скорость выполнения.

## *Организационно – педагогические условия реализации программы*

Основной формой проведения занятий являются аудиторные занятия: лекции, практические работы, защита проекта.

Принцип реализации Программы: «от простого к сложному».

На первых занятиях используется метод репродуктивного обучения (объяснение, демонстрация наглядных пособий). На этом этапе обучающиеся выполняют задания точно по образцу. В течение дальнейшего обучения постепенно усложняя технический материал, подключаются методы продуктивного обучения, такие как метод проблемного изложения, частично-поисковый метод, метод проектов. Творчески активным обучающимся предлагаются дополнительные или альтернативные задания, с более слабыми обучающимися порядок выполнения работы разрабатывается вместе с педагогом.

Материально-технические условия реализации Программы.

При реализации Программы используются методические пособия, дидактические материалы, материалы на электронных носителях. Аппаратное обеспечение:

- Компьютеры (ноутбуки) обучающихся.
- Компьютер преподавателя.
- Проектор.
- Интерактивная доска.
- Принтер.
- Сканер.

Программное обеспечение

- операционная система Windows и ПО - Adobe Illustrator CS.

## *Список литературы*

### Список литературы, используемой при написании Программы

1. Adobe Illustrator CS. Официальный учебный курс / пер. с англ. – Москва: Эксмо, 2014.
2. Айсманн К. Ретуширование и обработка изображений в Photoshop. – Москва: Издательский дом «Вильямс», 2006.
3. Визуальный дизайн: основы графики и предпечатной подготовки с помощью инструментов Adobe / под ред. М. А. Райтмана; пер. с англ. – Москва: Рид Групп, 2011.
4. Кэлби С. Хитрости и секреты работы в Photoshop 7/Пер с англ. – Москва: Издательский дом «Вильямс», 2007.
5. Кэплин С. Секреты создания спецэффектов в Photoshop CS. Руководство дизайнера, 3-е издание/ Стив Кэплин. – Москва: Эксмо, 2007.
6. Леонтьев Б. К. Adobe Illustrator 10: Учебное пособие по созданию публикаций для печати и Internet / Б. К. Леонтьев, А. С. Лясин, Э. В. Коровченко. – Москва: Бук-пресс, 2006.
7. Мануйлов В.Г. Ретуширование и обработка цифровых изображений в Adobe Photoshop. Информатика в школе: Приложение к журналу «Информатика и образование». №7 – 2006.
8. Официальный учебный курс Adobe Photoshop CS. Москва: Изд-во ТРИУМФ, 2006.
9. Тучкевич Е. И. Самоучитель Adobe Illustrator CS / Е. И. Тучкевич. – Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2015.

### Список рекомендуемой литературы обучающимся

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011. Интернет-ресурсы 1. Фотошоп онлайн на русском бесплатно: [Электронный ресурс]// URL:<https://photoshop-com.ru/online.html> (Дата обращения: 12.10.2020).
2. Видео уроки по фотошопу для начинающих: [Электронный ресурс]//сайт YouTube. URL: <https://www.youtube.com/playlist?list=PL0XUBaGiS6xjofSYnU4yKbdqmGY6RyE68> . (Дата обращения: 12.10.2020).
3. Видео уроки Adobe Illustrator: [Электронный ресурс]//сайт YouTube. URL: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLACB440C8DD16BA91>. (Дата обращения: 12.10.2020).