

Министерство образования и науки Самарской области. Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области средняя школа № 1 «Образовательный центр» имени Героя Советского Союза В.И. Фокина с. Большая Глушица муниципального района Большеглушицкий Самарской области.  
Структурное подразделение государственного бюджетного общеобразовательного учреждения Самарской области средней школы № 1 «Образовательный центр» имени Героя Советского Союза В.И. Фокина с. Большая Глушица муниципального района Большеглушицкий Самарской области «Дом детского творчества», реализующее дополнительные общеобразовательные общеразвивающие программы

**СОГЛАСОВАНО**

Начальник СП «Дом детского творчества» ГБОУ СОШ № 1 «ОЦ»  
с. Большая Глушица  
\_\_\_\_\_ О.М. Орехова

**УТВЕРЖДЕНО**

и. о. директора ГБОУ СОШ № 1 «ОЦ»  
им. В.И. Фокина с. Большая Глушица  
\_\_\_\_\_ О.А. Соколова

Программа принята на основании  
решения методического совета  
Протокол № 1 от 31.07.2023г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

**«Векторная иллюстрация»**  
направленность – техническая  
возраст – 12- 18 лет  
срок реализации – 1 год

Разработчик:  
Д.С. Терехова - педагог  
дополнительного образования

с. Большая Глушица  
2023 г.

## ОГЛАВЛЕНИЕ

Пояснительная записка.....	2
Учебный план.....	5
Учебно-тематический план модуля «Основы работы в Photoshop и интерфейс программы».....	6
Содержание программы модуля «Основы работы в Photoshop и интерфейс программы».....	7
Учебно-тематический план модуля «Этапы работы над иллюстрацией».....	9
Содержание программы модуля «Этапы работы над иллюстрацией».....	9
Учебно-тематический план модуля «Основы цвета».....	11
Содержание программы модуля «Основы цвета».....	11
Учебно-тематический план модуля «Персонаж».....	13
Содержание программы модуля «Персонаж».....	13
Учебно-тематический план модуля «Разработка своего персонажа».....	14
Содержание программы модуля «Разработка своего персонажа».....	15
Ресурсное обеспечение программы.....	15
Методические материалы.....	16
Список используемой литературы.....	17
Календарный учебный график программы.....	18

## **Краткая аннотация**

Программа «Векторная иллюстрация» знакомит ребенка с возможностями векторного редактора и позволяет освоить основы векторной графики. Знания, полученные во время прохождения обучения могут пригодиться подросткам и юношам в дальнейшей профессиональной карьере. Обучение по программе является актуальным, так как даёт возможность познакомиться с приёмами работы графического дизайнера с использованием информационных технологий в области векторной графики.

## **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

**Направленность программы:** техническая

**Актуальность:** В современном мире графический дизайн и компьютерная графика окружает нас повсеместно, все более популярной и востребованной становится профессия графического дизайнера. Мобильные приложения, оформление сайтов, реклама (плакаты, брошюры, буклеты, баннеры, постеры), мультипликация, кино и видеоигры – все это может быть сферой деятельности графического дизайнера.

**Новизна:** Особенностью программы является интеграция с такими учебными занятиями как: информатика, изобразительное искусство, английский язык. В рамках этого курса ученики будут создавать графические изображения, выполненные в среде векторного графического редактора, т.е. основанные на различных геометрических примитивах. Обучение проходит в программной среде Adobe Photoshop.

**Педагогическая целесообразность программы** в том, что в процессе обучения у учащихся пробуждается интерес к изучению новых видов изобразительного искусства, пробуждает интерес к новой практической самостоятельной деятельности.

**Цель:** изучить основы графического дизайна, создание рисунков и иллюстраций в среде векторного графического редактора, изучить основы векторной графики.

**Задачи:**

**Обучающие:**

- Познакомить с основами векторного графического дизайна;
- Обучать основам композиции;
- Обучать основам теории цвета;
- Обучать созданию векторных изображений.

***Развивающие:***

- Развивать творческое мышление;
- Развивать познавательный интерес к знаниям, стремление применять знания на практике;
- Развивать творческий подход к работе за компьютером.

***Воспитательные:***

- Формировать уважительное отношение к окружающим, своему и чужому труду;
- Формировать современную информационную культуру учащихся.

**Возраст детей, участвующих в реализации программы:** 12-18 лет.

**Наполняемость группы:** 15 человек.

**Сроки реализации:** программа рассчитана на 1 год обучения.

**Формы организации деятельности:**

- Групповая (выполнение определённой работы по группам);
- Индивидуальная (ребёнок получает самостоятельное задание с учётом его способностей и возможностей).

**Режим занятий:** 2 раза в неделю, 1 и 2 академических часа. Количество часов для конкретной темы программы определяется исходя из сложности и объема образовательного материала и практических заданий.

**Ожидаемые результаты:**

***Личностные:***

- разовьют самостоятельность в поиске решения различных изобразительных задач;
- выработают настойчивость, целеустремленность, умения преодолевать трудности, способность к саморазвитию, умение

доброжелательно и уважительно строить свое общение со сверстниками и взрослыми;

- разовьют волевые качества: усидчивость, трудолюбие, аккуратность, умение доводить работу до конца.

### ***Метапредметные:***

- умеют пользоваться языком ИКТ, оформляя свои мысли с помощью компьютерных технологий;
- ориентируются в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью педагога;
- осуществляют отбор и преобразование источников информации из одной формы в другую, самостоятельно выполнять творческие задания;
- добывают новые знания: находить ответы на вопросы, используя дополнительный материал, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятиях;
- применяют приобретенные знания на практике и в повседневной жизни.

В процессе обучения по программе проводятся разные виды контроля за результативностью освоения программного материала: текущий, периодический, итоговый.

Текущий контроль регулярно проводится на занятиях в виде наблюдения за работой каждого обучающегося, а также в форме краткого обсуждения её результатов.

Периодический контроль за результатами обучения проводится в различных формах: в форме участия в конкурсах, выставках.

Итоговый контроль проводится в конце обучения в виде выставки итоговых работ всех учащихся, изготовления портфолио.

**Критериями оценки результативности** обучения являются: уровень владения основами программы «Adobe Photoshop», уровень развития творческих дизайнерских способностей, а также результаты участия учащихся в конкурсах, выставках и т.п.

### **Формы подведения итогов реализации программы.**

Подведение итогов подводится путем подготовки базы индивидуальных проектов, участием в выставках и конкурсах.

### **УЧЕБНЫЙ ПЛАН**

<b>№ модуля</b>	<b>Название модуля</b>	<b>Количество часов</b>		
		<b>Всего</b>	<b>Теория</b>	<b>Практика</b>
1	Основы работы в Photoshop и интерфейс программы	27	9	18
2	Этапы работы над иллюстрацией	23	7	16
3	Основы цвета	25	7	18
4	Персонаж	18	3	15
5	Разработка своего персонажа	15	1	14
	<b>ИТОГО</b>	<b>108</b>	<b>27</b>	<b>81</b>

### **Модуль «Основы работы в Photoshop и интерфейс программы»**

**Цель:** Пробудить интерес к графической иллюстрации

**Задачи:**

- Познакомить с графической иллюстрацией;
- Ознакомить с основами работы в графическом редакторе Adobe Photoshop;
- Сформировать базовые навыки.

**Предполагаемые ожидаемые результаты:**

**Предметные:**

- Умение развития познавательного интереса;
- Опыт развития воображения, фантазии и памяти;
- Наличие творческих способностей.

**Учебно-тематический план**

№	Тема занятия	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Вводное занятие	1			Объяснение, показ.
2	Понятие растровой и векторной графики	1	1	2	Объяснение, показ.
3	История графического редактора Adobe Photoshop.	1	1	2	Объяснение, показ.
4	Интерфейс графического редактора.	-	3	3	Текущий контроль: фронтальный
5	Творческая работа “Горный пейзаж”.	-	2	2	Творческая работа
6	Разрешение картинки, формат сохранения изображения.	2	2	4	Текущий контроль: фронтальный
7	Творческая работа “Море”.	-	2	2	Творческая работа
8	Рисование простых фигур.	3	4	7	Текущий контроль:

					фронтальный, творческая работа
9	Итоговое занятие		2		Анализ
	ИТОГО	9	18	27	

## Содержание модуля «Основы работы в Photoshop и интерфейс программы»

### **Тема 1. Вводное занятие**

Теория: Техника безопасности в компьютерном кабинете и при работе на компьютере. Назначение и области использования компьютерной техники.

### **Тема 2. Понятие растровой и векторной графики**

Теория. Разбор понятий растровой и векторной графики, области применения.

Практика. Демонстрация растровой и векторной графики.

### **Тема 3. История графического редактора Adobe Photoshop.**

Теория: История развития и значение графического редактора Adobe Photoshop в современном искусстве.

Практика: Демонстрация возможностей редактора.

### **Тема 4. Интерфейс графического редактора.**

Практика: Разбор структуры окна программы. Панели инструментов. Палитра. Работа с слоями.

### **Тема 5. Творческая работа “Горный пейзаж”.**

Практика: Учимся работать с интерфейсом, рисуем пейзаж.

### **Тема 6. Разрешение картинки, формат сохранения изображения.**



Теория: Пиксель и разрешение. Особенности, параметры растровых и векторных изображений. Основные форматы JPG, GIF, PSD, PNG, PDF. Их достоинства и недостатки, целесообразность применения.

Практика: Просмотр файлов различных форматов и разрешения. Просмотр изображений в разном масштабе.

### **Тема 7. Творческая работа “Море”.**

Практика: Рисуем иллюстрацию “море”.

### **Тема 8. Рисование простых фигур.**

Теория: Построение и преобразование базовых геометрических объектов (прямоугольник, эллипс, спираль, сетка, многоугольники). Упорядочение объектов. Команды группировки объектов. Блокирование и разблокирование объектов. Дублирование объектов. Объединение объектов. Порядок расположения объектов. Выравнивание и равномерное распределение объектов на рабочей странице. Логические операции с объектами: объединение, пересечение, вычитание.

Практика: Набор практических работ:

- Способы выделения объектов.
- Перемещение и удаление объектов.
- Изменение размеров и формы объектов.
- Поворот объектов. Скос объектов.
- Отражение объектов.
- Применение цвета к объекту и контуру с помощью экранной палитры цветов.
- Создание орнамента из геометрических фигур.
- Использование логических операций с объектами.
- Творческая работа

### **Тема 9. Итоговое занятие.**

Практика: Подведение итогов, устный опрос на знание пройденного материала.

## **Модуль «Этапы работы над иллюстрацией»**

**Цель:** Сформировать творческий интерес и потребность в изучении графической иллюстрации.

**Задачи:**

- Дать базовые знания изобразительного искусства;
- Привить художественный вкус;
- Научить самостоятельности.

**Предполагаемые ожидаемые результаты:**

**Предметные:**

- Результат развития интереса к творческим профессиям;
- Умение самостоятельно заниматься учебной деятельностью;
- Опыт расширения кругозора в творческой деятельности.

#### Учебно-тематический план

№	Тема занятия	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Вводное занятие	1	-	1	Объяснение, показ
2	Перспектива	2	4	6	Объяснение, демонстрация, творческая работа
3	Композиция	2	4	6	Объяснение, демонстрация, творческая работа
4	Сбор информации	2	5	7	Объяснение, творческая работа
5	Творческая работа” Рыбка в аквариуме”.	-	2	2	Творческая работа
6	Итоговое занятие	-	1	1	Анализ
	<b>ИТОГО</b>	7	16	23	

## **Содержание модуля «Этапы работы над иллюстрацией»**

### **Тема 1. Вводное занятие**

Теория: Техника безопасности в компьютерном кабинете и при работе на компьютере. Назначение и области использования компьютерной техники.

### **Тема 2. Перспектива.**

Теория: Разные виды перспективы ( из одной точки, двух, трёх).

Перспективное искажение предметов.

Практика: Построение простых фигур из одной, двух, трёх точек.

Творческая работа.

### **Тема 3. Композиция.**

Теория: Особенности зрительного восприятия человека. Виды композиции.

Композиционные приемы в изображении.

Практика: Творческая работа.

### **Тема 4. Сбор информации.**

Теория: Разбираем этапы работы над иллюстрацией. Сбор информации, подбор референсов. Зачем нужны эскизы?

Практика: Учимся составлять рефборд и мудборд, рисуем эскиз и переносим в графический редактор, творческая работа.

### **Тема 5. Творческая работа” Рыбка в аквариуме”.**

Практика: Рисуем иллюстрацию “Рыбка в аквариуме”.

### **Тема 6. Итоговое занятие.**

Практика: Подведение итогов, устный опрос на знание пройденного материала.

## **Модуль «Основы цвета»**

**Цель:** Показать красочность и многогранность иллюстрации, пробудить желание к изучению компьютерной графики.

**Задачи:**

- Дать базовые понятия цветоведения;
- Научиться различать теплые и холодные тона;
- Пробудить интерес к самостоятельной работе.

**Предполагаемые ожидаемые результаты:**

**Предметные:**

- Освоение умений применять в художественно—творческой деятельности основ цветоведения;
- Формирование творческого мышления;
- Развитие аналитических способностей;

Формирование самостоятельности в поиске оптимального решения для достижения поставленной цели.

**Учебно-тематический план**

№	Тема занятия	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Вводное занятие	1	-	1	Объяснение, показ
2	Холодные и теплые цвета	2	4	6	Объяснение, творческая работа
3	Цветовой круг	3	5	8	Объяснение, творческая работа
4	Творческая работа” Попугай”.	-	2	2	Творческая работа
5	Свет и тень	1	3	4	Объяснение, творческая работа

<b>6</b>	Иллюстрация с самостоятельным подбором палитры	-	3	3	Творческая работа
<b>7</b>	Итоговое занятие	-	1	1	Анализ
	<b>ИТОГО</b>	<b>7</b>	<b>18</b>	<b>25</b>	

### **Содержание модуля «Основы цвета»**

#### **Тема 1. Вводное занятие**

Теория: Техника безопасности в компьютерном кабинете и при работе на компьютере. Назначение и области использования компьютерной техники.

#### **Тема 2. Холодные и теплые цвета.**

Теория: Выявление холодных и теплых цветов в иллюстрации.

Практика: Рисуем иллюстрации в холодных и теплых тонах.

#### **Тема 3. Цветовой круг.**

Теория: Сочетание цветов. Понятия светлота и насыщенность.

Практика: Самостоятельный подбор палитры. Рисуем иллюстрацию, где главный герой- цвет.

#### **Тема 4. Творческая работа” Попугай”.**

Практика: Рисуем иллюстрацию “Попугай”.

#### **Тема 5. Свет и тень.**

Теория: Разбор понятий: падающая тень, рефлекс, собственная тень, полутень, свет, блик, окклюзия.

Практика: Рисуем куб и шар.

#### **Тема 6. Иллюстрация с самостоятельным подбором палитры.**

Практика: Срисовываем эскиз и самостоятельно подбираем цветовую палитру.

#### **Тема 7. Итоговое занятие.**

Практика: Подведение итогов, устный опрос на знание пройденного материала.

## Модуль «Персонаж»

**Цель:** Создать условия для развития творческого потенциала детей.

**Задачи:**

- Изучить основу строения человека;
- Развить фантазию детей;
- Расширить кругозор в области применения компьютера.

**Предполагаемые ожидаемые результаты:**

**Предметные:**

- Знание упрощения сложных форм до простых;
- Составление правильных пропорций человека,
- Составление композиции иллюстрации.

### Учебно-тематический план

№	Тема занятия	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Вводное занятие	1	-	1	Объяснение, показ
2	Учимся рисовать персонажа	2	4	6	Объяснение, творческая работа
3	Выбираем персонажа и готовим эскиз	-	4	4	Творческая работа
4	Фон будущей иллюстрации	-	2	2	Творческая работа
5	Работа над иллюстрацией	-	4	4	Творческая работа
6	Итоговое занятие		1	1	Анализ
	ИТОГО	3	15	18	

### Содержание модуля «Персонаж»

### **Тема 1. Вводное занятие**

Теория: \_Техника безопасности в компьютерном кабинете и при работе на компьютере. Назначение и области использования компьютерной техники.

### **Тема 2. Учимся рисовать персонажа**

Теория: Как упрощать фигуру человека до простых фигур.

Практика: Рисуем отдельные части тела, учимся упрощать.

### **Тема 3. Выбираем персонажа.**

Практика: Выбираем персонажа для срисовки из любимого мультфильма, учимся упрощать форму, делаем эскиз.

### **Тема 4. Фон будущей иллюстрации.**

Практика: Рисуем фон.

### **Тема 5. Работа над иллюстрацией.**

Практика: Переносим эскиз в графический редактор, работаем над иллюстрацией.

### **Тема 6. Итоговое занятие.**

Практика: Подведение итогов, устный опрос на знание пройденного материала.

## **Модуль «Разработка своего персонажа»**

**Цель:** Помочь в развитии фантазии детей, повысить учебную мотивацию.

**Задачи:**

- Пробудить фантазию для создания проекта, привлекая интересы детей;
- Помочь в реализации собственного проекта;
- Повысить самооценку детей подчеркивая обретённые умения.

**Предполагаемые ожидаемые результаты:**

**Предметные:**

- Умение создать собственного персонажа со своей историей;
- Развитие творческого интереса;
- Развитие самостоятельности в поиске решения сложных задач.

## Учебно-тематический план

№	Тема занятия	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Вводное занятие	1	-	1	Объяснение, показ
2	Описание персонажа, подбор референсов	-	4	4	Творческая работа
3	Эскиз	-	3	3	Творческая работа
4	Работа над иллюстрацией	-	5	5	Творческая работа
5	Итоговое занятие		2	2	Анализ
	ИТОГО	1	14	15	

### Содержание модуля «Разработка своего персонажа»

#### **Тема 1. Вводное занятие**

Теория: Техника безопасности в компьютерном кабинете и при работе на компьютере. Назначение и области использования компьютерной техники.

#### **Тема 2. Описание персонажа, подбор референсов.**

Практика: Придумываем персонажа, пишем его историю, придумываем его среду обитания, подбираем референсы.

#### **Тема 3. Эскиз.**

Практика: Готовим эскиз будущей иллюстрации.

#### **Тема 4. Работа над иллюстрацией.**

Практика: Переносим эскиз в графический редактор, работаем над иллюстрацией.

#### **Тема 5. Итоговое занятие.**

Практика: Подведение итогов, устный опрос на знание пройденного материала.



## **РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ**

### **Материально-техническое обеспечение:**

Кабинет компьютерного обучения оснащен по всем требованиям безопасности и охраны труда. В кабинете имеются:

- ученические столы;
- стулья;
- персональные компьютеры;
- интернет .

### **Программное обеспечение:**

- Операционная система Windows 8, 10
- Приложение Adobe Photoshop CC.

### **Информационное обеспечение:**

Для более доступного объяснения учебного материала педагог имеет:

- видеофрагменты и другие информационные объекты, отражающие темы программы;
- мультимедийные образовательные ресурсы, соответствующие содержанию обучения;
- дидактический материал.

## **МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ**

Для достижения поставленной цели и получения ожидаемого результата используется комплекс разнообразных методов, приёмов, форм, средств обучения с учетом возрастных и психологических особенностей учащихся.

Теоретическую и практическую часть программы изучается параллельно, чтобы сразу же закреплять теоретические вопросы на практике. Обучающиеся изучают новый материал с целью создания творческих работ. Такая деятельность ведет к закреплению знаний и служит регулярным индикатором успешности процесса обучения.

Методы обучения – словесный, наглядный, практический, объяснительно-иллюстративный, частично-поисковый.

Методы воспитания – убеждение, поощрение, стимулирование, мотивация.

Формы организации образовательного процесса - групповая, индивидуально-групповая.

Для развития навыков творческой работы, обучающихся программой предусмотрены методы дифференциации и индивидуализации на различных этапах обучения, что позволяет педагогу полнее учитывать индивидуальные возможности и личностные особенности ребенка.

Применяются следующие средства дифференциации:

- разработка заданий различной трудности и объема;
- разная мера помощи преподавателя учащимся при выполнении учебных заданий;
- индивидуальные и дифференцированные задания.

Основной задачей дифференциации и индивидуализации при объяснении материала является формирование умения у учеников применять полученные ранее знания. При этом на этапе освоения нового материала обучающимся предлагается воспользоваться ранее полученной информацией.

Формы организации учебного занятия: практические занятия, выполнение самостоятельной работы, конкурсы.

## **СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ**

1. Васильев Н. П. Компьютерная геометрия и графика в web-разработке. 2023.- 156с.
2. Поляков Е. Ю. Введение в векторную графику: учебное пособие для вузов. 2023.- 256с.
3. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие / Р. Арнхейм. -- М.: Прогресс, 1974. - 392 с.
4. Панов В.П. Работа над иллюстрацией / В.П. Панов. - М.: Юный художник - 1988 - №11.

5. Волков И.И. Приобщение школьников к творчеству / И.И. Волков. - М.: Просвещение, 1982. - 144 с.
6. Бермус А. Г. Практическая педагогика. Учебное пособие. М.: Юрайт, 2020. 128 с.
7. Бороздина Г. В. Основы педагогики и психологии. Учебник. М.: Юрайт, 2016. 478 с.

### Электронные источники:

1. Сайт собирает со всего интернета уроки Photoshop на русском языке. - URL: <https://www.photoshop.demiart.ru>
2. Уроки фотошопа с нуля | PS введение | Adobe Photoshop | Уроки фотошоп для начинающих. <https://www.youtube.com/watch?v=KR21zNW-410>
3. Всё про векторную графику для художника! Рисуем в векторе в Фотошопе <https://www.youtube.com/watch?v=PYk-uw2fFiE&t=1s>

## КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК ПРОГРАММЫ

**Место проведения занятий:** КОЦ “Космос”, кабинет 326.

№ п/п	Дата проведения занятия	Время проведения занятия	Количество часов	Тема занятия	Форма занятия	Форма контроля
1	05.09.23	15:00-16:00	2	Знакомство, техника безопасности на занятиях	Вводное занятие	Объяснение, показ.
2	06.09.23	15:00-17:00	1	Понятие растровой и векторной графики	Практикум	Объяснение, показ.

3	12.09.23	15:00-16:00	1	Понятие растровой и векторной графики	Практикум	Объяснение, показ.
4	13.09.23	15:00-17:00	2	История графического редактора Adobe Photoshop.	Практикум	Объяснение, показ.
5	19.09.23	15:00-16:00	1	Интерфейс графического редактора.	Практикум	Текущий контроль: фронтальный
6	20.09.23	15:00-17:00	2	Интерфейс графического редактора.	Практикум	Текущий контроль: фронтальный
7	26.09.23	15:00-16:00	2	Творческая работа "Горный пейзаж".	Практикум	Творческая работа
8	27.09.23	15:00-17:00	1	Разрешение картинки, формат сохранения изображения.	Практикум	Текущий контроль: фронтальный
9	03.10.23	15:00-16:00	1	Разрешение картинки, формат сохранения изображения.	Практикум	Текущий контроль: фронтальный
10	04.10.23	15:00-17:00	2	Разрешение картинки, формат сохранения изображения.	Практикум	Текущий контроль: фронтальный
11	10.10.23	15:00-16:00	2	Творческая работа "Море".	Практикум	Творческая работа
12	11.10.23	15:00-17:00	1	Рисование простых фигур.	Практикум	Текущий контроль: фронтальный, творческая работа
13	17.10.23	15:00-16:00	1	Рисование простых фигур.	Практикум	Текущий контроль: фронтальный, творческая работа
14	18.10.23	15:00-17:00	2	Рисование простых фигур.	Практикум	Текущий контроль: фронтальный, творческая работа
15	24.10.23	15:00-16:00	1	Рисование простых	Практикум	Текущий

				фигур.		контроль: фронтальный , творческая работа
16	25.10.23	15:00-17:00	2	Рисование простых фигур.	Практикум	Текущий контроль: фронтальный , творческая работа
17	31.10.23	15:00-16:00	1	Перспектива	Практикум	Объяснение , демонстраци я, творческая работа
18	01.11.23	15:00-17:00	2	Перспектива	Практикум	Объяснение , демонстраци я, творческая работа
19	07.11.23	15:00-16:00	1	Перспектива	Практикум	Объяснение , демонстраци я, творческая работа
20	08.11.23	15:00-17:00	2	Перспектива	Практикум	Объяснение , демонстраци я, творческая работа
21	14.11.23	15:00-16:00	1	Композиция	Практикум	Объяснение , демонстраци я, творческая работа
22	15.11.23	15:00-17:00	2	Композиция	Практикум	Объяснение , демонстраци я, творческая работа
23	21.11.23	15:00-16:00	1	Композиция	Практикум	Объяснение , демонстраци я, творческая работа
24	22.11.23	15:00-17:00	2	Композиция	Практикум	Объяснение , демонстраци я, творческая работа
25	28.11.23	15:00-16:00	1	Сбор информации	Практикум	Объяснение, творческая работа
26	29.11.23	15:00-17:00	2	Сбор информации	Практикум	Объяснение,

						творческая работа
27	05.12.23	15:00-16:00	1	Сбор информации	Практикум	Объяснение, творческая работа
28	06.12.23	15:00-17:00	1	Сбор информации	Практикум	Объяснение, творческая работа
29	12.12.23	15:00-16:00	2	Сбор информации	Практикум	Объяснение, творческая работа
30	13.12.23	15:00-17:00	2	Творческая работа” Рыбка в аквариуме”.	Практикум	Творческая работа
31	19.12.23	15:00-16:00	1	Холодные и теплые цвета	Практикум	Объяснение, творческая работа
32	20.12.23	15:00-17:00	2	Холодные и теплые цвета	Практикум	Объяснение, творческая работа
33	26.12.23	15:00-16:00	1	Холодные и теплые цвета	Практикум	Объяснение, творческая работа
34	27.12.23	15:00-17:00	2	Холодные и теплые цвета	Практикум	Объяснение, творческая работа
35	09.01.24	15:00-16:00	1	Цветовой круг	Практикум	Объяснение, творческая работа
36	10.01.24	15:00-17:00	2	Цветовой круг	Практикум	Объяснение, творческая работа
37	16.01.24	15:00-16:00	1	Цветовой круг	Практикум	Объяснение, творческая работа
38	17.01.24	15:00-17:00	2	Цветовой круг	Практикум	Объяснение, творческая работа
39	23.01.24	15:00-16:00	2	Цветовой круг	Практикум	Объяснение, творческая работа
40	24.01.24	15:00-17:00	1	Творческая работа” Попугай”.	Практикум	Творческая работа
41	30.01.24	15:00-16:00	1	Творческая работа” Попугай”.	Практикум	Творческая работа

42	31.01.24	15:00-17:00	2	Свет и тень	Практикум	Объяснение, творческая работа
43	06.02.24	15:00-16:00	1	Свет и тень	Практикум	Объяснение, творческая работа
44	07.02.24	15:00-17:00	1	Свет и тень	Практикум	Объяснение, творческая работа
45	13.02.24	15:00-16:00	2	Иллюстрация с самостоятельным подбором палитры	Практикум	Творческая работа
46	14.02.24	15:00-17:00	1	Иллюстрация с самостоятельным подбором палитры	Практикум	Творческая работа
47	20.02.24	15:00-16:00	2	Учимся рисовать персонажа	Практикум	Объяснение, творческая работа
48	21.02.24	15:00-17:00	1	Учимся рисовать персонажа	Практикум	Объяснение, творческая работа
49	27.02.24	15:00-16:00	2	Учимся рисовать персонажа	Практикум	Объяснение, творческая работа
50	28.02.24	15:00-17:00	1	Учимся рисовать персонажа	Практикум	Объяснение, творческая работа
51	05.03.24	15:00-16:00	2	Выбираем персонажа и готовим эскиз	Практикум	Творческая работа
52	06.03.24	15:00-17:00	2	Выбираем персонажа и готовим эскиз	Практикум	Творческая работа
53	12.03.24	15:00-16:00	1	Фон будущей иллюстрации	Практикум	Творческая работа
54	13.03.24	15:00-16:00	1	Фон будущей иллюстрации	Практикум	Творческая работа
55	19.03.24	15:00-16:00	1	Работа над иллюстрацией	Практикум	Творческая работа
56	20.03.24	15:00-17:00	2	Работа над иллюстрацией	Практикум	Творческая работа
57	26.03.24	15:00-16:00	1	Работа над иллюстрацией	Практикум	Творческая работа
58	27.03.24	15:00-16:00	2	Описание персонажа, подбор	Практикум	Творческая работа

				референсов		
59	02.04.24	15:00-16:00	1	Описание персонажа, подбор референсов	Практикум	Творческая работа
60	03.04.24	15:00-17:00	1	Описание персонажа, подбор референсов	Практикум	Творческая работа
61	09.04.24	15:00-16:00	2	Эскиз	Практикум	Творческая работа
62	10.04.24	15:00-17:00	1	Эскиз	Практикум	Творческая работа
63	16.04.24	15:00-16:00	2	Работа над иллюстрацией	Практикум	Творческая работа
64	17.04.24	15:00-16:00	1	Работа над иллюстрацией	Практикум	Творческая работа
65	23.04.24	15:00-16:00	2	Работа над иллюстрацией	Практикум	Творческая работа
66	24.04.24	15:00-17:00	1	Подбор референсов	Практикум	Творческая работа
67	30.04.24	15:00-16:00	1	Подбор референсов	Практикум	Творческая работа
68	07.05.24	15:00-17:00	2	Эскиз	Практикум	Творческая работа
69	08.05.24	15:00-16:00	1	Эскиз	Практикум	Творческая работа
70	14.05.24	15:00-16:00	1	Эскиз	Практикум	Творческая работа
71	15.05.24	15:00-16:00	1	Работа над иллюстрацией	Практикум	Творческая работа
72	21.05.24	15:00-17:00	2	Работа над иллюстрацией	Практикум	Творческая работа
73	22.05.24	15:00-16:00	1	Работа над иллюстрацией	Практикум	Творческая работа
74	28.05.24	15:00-17:00	1	Работа над иллюстрацией	Практикум	Творческая работа
75	29.05.24	15:00-16:00	1	Работа над иллюстрацией	Практикум	Творческая работа