

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЕ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования Свердловской области

Администрация Серовского муниципального округа

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение основная общеобразовательная школа
села Филькино

Рассмотрена:

Председателем педагогического совета

А.Г. Бакировой

Протокол № 8 от 28.08.2025 г.

УТВЕРЖДЕНА:

Директором

МБОУ ООШ села Филькино

Русских А.С.

Приказ № 51 от 29.08.2025г

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

технической направленности

«Графический дизайн»

Возраст обучающихся: 10-16 лет

Срок реализации: 1 год

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Работа с компьютерной графикой – одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера, причем занимаются этой работой не только профессиональные художники и дизайнеры. Люди самых разных профессий применяют компьютерную графику в своей работе. Без компьютерной графики не обходится ни одна современная мультимедийная программа. На сегодняшний день компьютерная графика приобрела колоссальную популярность. При помощи различных редакторов создаются всевозможные: плакаты, постеры, верстаются флайеры и листовки, создаются визитки и всевозможные компоненты фирменного стиля.

Программа «Графический дизайн» разработана с целью повышения интереса к информационным технологиям, развитию творческого потенциала в области компьютерной графики и дизайна.

Изучение программы GIMP в настоящее время становится очень актуальным, в виду того, что она является доступными для многих операционных систем. GIMP входит в состав большинства дистрибутивов GNU/Linux., также доступны и для других операционных систем таких как Microsoft Windows или Mac OS от Apple (Darwin).

В данной программе дополнительного образования предполагается разработка творческих проектов, а также полиграфической продукции, созданной при помощи программ компьютерной графики GIMP, пакета Microsoft Office (буклетов, календарей, визиток, коллажей и т.д.).

Также в ходе работы по дополнительной образовательной программе решается проблема профессионального выбора. Учащиеся начинают ориентироваться в мире профессий, связанных с передовыми компьютерными технологиями, их разновидностями. Знакомятся с узкими направлениями деятельности по профессиям, связанным с компьютерной графикой

Направленность программы «Графический дизайн» - техническая.

Рабочая дополнительная общеразвивающая программа «Графический дизайн» разработана в соответствии:

- Федеральный закон РФ от 29.12.2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей и признании утратившим силу Распоряжения Правительства РФ от 04.09.2014 №1726-р» (вместе с «Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года»).

Уровень освоения содержания программы: стартовый.

Актуальность программы.

Актуальность программы «Графический дизайн» очевидна и заключается в том, что она может быть использована для удовлетворения познавательных интересов учащихся и получения знаний и умений в области графического дизайна. А так же даёт учащимся возможность познакомиться с приемами работы художника-дизайнера, художника-оформителя с использованием информационных технологий в области растровой и векторной графики.

Педагогическая целесообразность программы в том, что осваивая данную программу,

происходит развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов учащихся; воспитание правильных моделей деятельности в областях применения растровой и векторной компьютерной графики; профессиональная ориентация.

Цель программы: Обучить навыкам и умениям использования графических редакторов и сопутствующих приложений как средствами решения практических задач в области графического дизайна.

Образовательные (программные):

- знакомство с видами компьютерной графики и формирование системы базовых знаний и навыков для работы с векторной и растровой графикой;
- расширение базы для ориентации учащихся в мире современных профессий, знакомство на практике с деятельностью художника-дизайнера, художника-оформителя.
- обучение созданию собственных проектов с использованием современных информационных технологий и изучаемых программ.

Метапредметные:

- развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов учащихся;
- развитие художественного вкуса, трудовой и творческой активности,
- формирование навыков сознательного и рационального использования компьютера в своей повседневной, учебной, а затем профессиональной деятельности;
- формирование творческого подхода к поставленной задаче;
- формирование установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, на недопустимость действий, нарушающих правовые и этические нормы работы с информацией;
- ориентация на выбор информационно-технологического профиля обучения.

Личностные:

- формирование коммуникативных и познавательных учебных умений;
- формирование личных качеств, необходимых для совместной деятельности;
- формирование личностного взгляда на окружающий мир;
- формирование культуры общения и поведения;
- формирование эстетических качеств;
- развитие эмоциональных и интеллектуальных задатков.

Планируемые результаты реализации программы

Программные результаты:

знать/понимать:

- сущность и особенности растрового и векторного способов представления графической информации;
- возможности и области применения, достоинства и недостатки растровой и векторной графики, виды современных графических редакторов;
- различные форматы документов точечных рисунков;
- назначение и возможности программ векторной и растровой графики;
- элементы пользовательского интерфейса: назначение инструментов, панелей и палитр, правила выбора инструмента или команды меню программ графических редакторов;
- устройства ввода и вывода изображений;
- способы представления изображения для различных устройств; способы создания и обработки графической информации
- единицы измерения физического размера изображения;
- виды и особенности использования инструментов ретуширования изображения;
- способы работы с инструментами, предназначенными для выделения областей, способы изменения границ выделения, виды и возможности преобразований выделенной области, способы работы с основными графическими объектами их заливками и контуром;
- способы повышения резкости изображения, осветления и затемнения фрагментов изображения.

- особенности создания компьютерного коллажа;
- сущность и специфику слоя, фоновых слоев;
- особенности формирования многослойных изображений;
- особенности работы с текстовыми слоями и использования текстовых надписей в графическом документе;
- назначение и виды спецэффектов;
- назначение и виды фильтров.

уметь:

- следовать требованиям техники безопасности, гигиены, эргономики и ресурсосбережения при работе со средствами информационных и коммуникационных технологий;
- определять наиболее предпочтительный способ представления графической информации для решения конкретной задачи;
- создавать графические документы и задавать их параметры, сохранять документы в различных форматах, копировать информацию из одного документа в другой;
- находить нужные палитры в окне программ графических редакторов, открывать и скрывать палитры;
- выбирать и использовать основные инструменты графического редактора для создания и обработки простейших изображений.
- применять в работе кривые Безье, работать с заливками и обводками;
- управлять окном просмотра документа, в том числе масштабом просмотра;
- определять наиболее предпочтительные устройства ввода-вывода для представления изображения;
- определять физический размер изображения по заданному размеру в пикселях и разрешению;
- настраивать яркость и контрастность изображения, цветовой баланс изображения, осуществлять цветовую коррекцию;
- изменять размеры изображения, кадрировать изображение;
- применять различные инструменты выделения, перемещать и изменять границы выделения, преобразовывать выделенную область;
- использовать режим быстрой маски;
- применять и редактировать маску слоя;
- сохранять выделенную область в каналах;
- применять различные возможности для восстановления старых или испорченных фотографий;
- оперировать с многослойными изображениями, создавать, редактировать и трансформировать слои;
- использовать инструмент «Текст» для ввода текста, редактировать введенный текст.

Отличительные особенности данной программы в том, что она дает учащимся комплексное понимание компьютерной графики как вида искусства, учит совмещать возможности растровой и векторной информации. Открывает возможности не только изучить основные инструменты работы, но и увидеть, как их можно использовать для решения разнообразных задач, максимально реализовав именно творческие способности.

Адресат программы: 10-16 лет.

Объем и срок освоения программы: срок реализации программы - 1 год, количество учебных часов по программе – 68 часов

Условия набора в учебное объединение: принимаются все желающие.

Форма обучения: очная, очная с применением дистанционных технологий.

Режим занятий. Форма занятий - групповая. Состав групп постоянный, разновозрастный.

Продолжительность одного занятия составляет 40 мин. Перерыв между учебными занятиями - 10 минут. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа.

Наполняемость групп: 10-12 учащихся.

Календарный учебный график

- 1 четверть – 8 учебных недель, 16 учебных часов;
- 2 четверть – 8 учебных недель, 16 учебных часов;
- 3 четверть – 10 учебных недель, 20 учебных часов;
- 4 четверть – 8 учебных недель, 16 учебных часов.

Продолжительность учебных периодов - 4 учебные четверти.

Сроки и продолжительность обучения и каникул определяется ежегодно в соответствии календарного учебного графика Муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения основной общеобразовательной школы села Филькино.

2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

2.1. Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Microsoft PowerPoint	12	1	11	
1.1	Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с программой «Графический дизайн». Графические редакторы. Сравнительный анализ особенностей и возможностей графических редакторов. Назначение и возможности MS PowerPoint.	1	1	0	Практические задания, анализ
1.2	Работа в MS PowerPoint.	9		9	Практические задания, наблюдение
1.3	<i>Творческий проект.</i>	2		2	Творческий проект, защита проектов
2	Microsoft Publisher	22	3	19	
2.1	Назначение и возможности Microsoft Publisher.	2	1	1	Практические задания, опрос
2.2	Работа в Microsoft Publisher.	10	2	8	Практические задания, оценивание
2.3	Промежуточная аттестация.	1		1	Практическое занятие, оценивание
2.4	Практические работы.	7		7	Практические творческие задания.
2.5	<i>Творческий проект.</i>	2		2	Творческий проект, защита проектов
3	Растровый графический редактор Gimp.	30	9	21	
3.1	Знакомство с графическим пакетом. История Gimp. Возможности применения программы GIMP. Панель инструментов. Окно изображения.	2	1	1	Практические задания, наблюдение
	Диалоги и панели				
3.2	Обзор Меню окна изображения и контекстного меню изображения. Вспомогательные элементы.	2	1	1	Практические задания, опрос, анализ

3.3	Работа с изображением (изменение размера изображения, сжатие изображения, кадрирование изображения).	4	1	3	Практические задания
3.4	Инструменты рисования на панели инструментов (кисти, карандаш, распылитель, штамп и т.д). Градиент.	6	2	4	Практическая работа, взаимоконтроль
3.5	Инструменты выделения изображения.	4	1	3	Практические задания, наблюдение
3.6	Слои, свойство слоя. История действий.	5	1	4	Практические задания, опрос
3.7	Инструменты цветокоррекции. Цветовые модели изображения.	2	1	1	Практические задания, наблюдение
3.8	Инструмент Текст, работа со шрифтами. Творческая практическая работа «Календарь».	3	1	2	Практическая работа, опрос
3.9	Промежуточная аттестация Творческий проект.	2		2	Творческий проект, защита проектов
4	Работа с использованием искусственного интеллекта	4	1	3	
4.1	Работа с использованием искусственного интеллекта	1		3	Практические задания
Итого		68	14	54	

3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Содержание программы

1. Введение в предмет

Microsoft PowerPoint

1.1. Назначение и возможности MS PowerPoint.

Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с программой «Графический дизайн».

Графические редакторы. Сравнительный анализ особенностей и возможностей графических редакторов.

Теория. Обзор возможностей MS PowerPoint.

Практика. Практическое назначение программы MS PowerPoint.

Формы, методы и приемы: наглядный, словесный, физминутка, практическая работа.

Форма контроля: практические задания, анализ.

1.2. Работа в MS PowerPoint.

Теория. Обзор возможностей MS PowerPoint.

Практика. Создание слайдов. Структура презентации. Редактирование слайдов.

Форматирование презентации. Добавление графических объектов, видеофайлов и звука. Анимация в MS PowerPoint.

Формы, методы и приемы: наглядный, словесный, физминутка, практическая работа.

Форма контроля: практические задания, наблюдение.

1.3. Творческий проект.

Практика. Работа над индивидуальными творческими проектами в MS PowerPoint. *Формы, методы и приемы:* проектный, наглядный, словесный, физминутка, практическая работа, оценивание, анализ, взаимоконтроль.

Форма контроля: творческий проект.

2. Microsoft Publisher

2.1. Назначение и возможности Microsoft

Publisher. Теория. Обзор возможностей

Microsoft Publisher. *Практика.* Панели инструментов приложения.

Формы, методы и приемы: наглядный, словесный, физминутка, практическая работа, анализ, наблюдение.

Форма контроля: практическое задание, опрос.

2.2. Работа в Microsoft Publisher.

Теория. Работа с Мастером создания буклета. Панели инструментов приложения. Заполнение буклета. Добавление текста к публикации.

Практика. Работа с Мастером создания буклета. Панели инструментов приложения. Заполнение буклета. Добавление текста к публикации. Редактирование и форматирование. Создание и сохранение публикации. Вставка изображений в публикацию. Добавление стандартных блоков в публикацию.

Формы, методы и приемы: наглядный, словесный, физминутка, практическая работа, анализ, наблюдение.

Форма контроля: практические задания, оценивание.

2.3. Промежуточная аттестация.

Практика. Уверенное пользование пакетом Microsoft Office и Microsoft Publisher. Создание и преобразование информации, представленной в виде текста, таблиц, графиков, диаграмм. Подбор необходимых инструментов и построение алгоритма действий для воплощения поставленных творческих задач.

Формы, методы и приемы: опрос, оценивание, словесный, практическая работа.

Форма контроля: практическое занятие, оценивание.

2.4. Практические работы.

Практика. Создание рекламы. Создание поздравительной открытки. Создание программы школьного театрального спектакля. Создание «памятки» для родных и друзей.

Формы, методы и приемы: проектный, опрос, оценивание, словесный, практическая работа.

Форма контроля: практические творческие задания.

2.5. Творческий проект.

Практика. Работа над индивидуальными творческими проектами в Microsoft Publisher. *Формы, методы и приемы:* проектный, наглядный, словесный, физминутка, практическая работа, оценивание, анализ, взаимоконтроль.

Форма контроля: творческий проект.

3. Растровый графический редактор Gimp.

3.1. Знакомство с графическим пакетом.

Теория. Знакомство с программой Gimp: запуск программы, интерфейс, меню программы, обзор панели инструментов, диалоги и панели в Gimp.

Практика. Знакомство с программой Gimp: запуск программы, интерфейс, меню программы, обзор панели инструментов, диалоги и панели в Gimp.

Формы, методы и приемы: наглядный, словесный, физминутка, практическая работа.

Форма контроля: практические задания, наблюдение.

3.2. Обзор Меню окна изображения и контекстного меню изображения.

Теория. Обзор Меню окна изображения и контекстного меню изображения.

Практика. Настройки окна изображения. Вспомогательные элементы (сетка, направляющие). Параметры сетки. Прилипание к направляющим и сетке. Отмена действий, неотменяемые операции. Настройки изображения по умолчанию.

Формы, методы и приемы: наглядный, словесный, физминутка, практическая работа, наблюдение.

Форма контроля: практические задания, опрос, анализ.

3.3. Работа с изображением.

Теория. Работа с изображением - основным объектом GIMP.

Практика. Возможность работы с несколькими изображениями одновременно. Изменение размера изображения, сжатие изображения, кадрирование изображения. Работа инструментами преобразования (отражение, поворот, масштаб, искривление перспектива и т.д.). Настройка параметров инструментов преобразования.

Формы, методы и приемы: наглядный, словесный, физминутка, практическая работа, опрос, анализ, наблюдение.

Форма контроля: практические задания.

3.4. Инструменты рисования на панели инструментов.

Теория. Инструменты рисования и редактирования.

Практика. Рисование, стирание, копирование, размытие, осветление, затемнение. Инструмент (Кисть); Диалог выбора кисти; простые кисти, цветные кисти, анимированные кисти, параметрические кисти. Создание собственных кистей. Изменение размеров кистей. Рисование градиентом. Редактор градиентов. Рисование простых объектов. Практическая работа «Рисуем портрет друга», «Космическая экспедиция».

Формы, методы и приемы: наглядный, словесный, физминутка, практическая работа.

Форма контроля: практическая работа, взаимоконтроль.

3.5. Инструменты выделения изображения.

Теория. Механизм выделения областей изображения.

Практика. Работа со средствами выделения: инструменты создания выделений, операции над выделениями, а также возможность переключения в режим быстрой маски, т.е. «рисование» выделений. Растушевка. Инструмент «Контур». Создание контуров.

Формы, методы и приемы: наглядный, словесный, физминутка, практическая работа.

Форма контроля: практические задания, наблюдение.

3.6. Слои, свойство слоя. История действий.

Теория. Слои в GIMP.

Практика. Структура слоёв в изображении в диалоге «Слои». Создание нового слоя, копирование слоя. Работа с многослойными изображениями. Свойства слоя, типы слоёв, видимость, связь с другими слоями, настройки и режимы слоев («режимы смешивания»). Создание групп слоёв. «Историю» действий в GIMP. Практическая работа «Коллаж» с использованием нескольких изображений. Тема по выбору учащегося.

Формы, методы и приемы: наглядный, словесный, физминутка, практическая работа, анализ, наблюдение.

Форма контроля: практические задания, опрос.

3.7. Инструменты цветокоррекции. Цветовые модели изображения.

Теория. Управление цветом в GIMP. Цветовые модели.

Практика. Использование инструментов цветокоррекции: яркость/контраст, уровни, кривые, тон/насыщенность.

Формы, методы и приемы: наглядный, словесный, физминутка, практическая работа.

Форма контроля: практические задания, наблюдение.

3.8. Инструмент Текст, работа со шрифтами.

Теория. Панель инструментов текста.

Практика. Текст; изменение вида текста (приукрашивание текста). Работа со шрифтами, добавление новых шрифтов. Упражнение на закрепление материала «Шрифтовая композиция». Творческая практическая работа «Календарь».

Формы, методы и приемы: наглядный, словесный, физминутка, практическая работа.

Форма контроля: практическая работа, опрос.

3.9 Промежуточная аттестация. Творческий проект.

Практика. Использование базового набора инструментов и возможности программы Gimp для создания собственных изображений, на основе знаний законов и средств композиции, цветоведению и колористке. Возможности работы с цветом, специальными эффектами и цветокоррекцией в Gimp. Работа со слоями и масками, составлять коллажные композиции. Творческий проект.

Практика. Работа над индивидуальными творческими проектами в Gimp.

Формы, методы и приемы: проектный, физминутка, практическая работа, оценивание, анализ, взаимооценивание.

Форма контроля: творческий проект, защита проектов.

4. Работа с использованием искусственного интеллекта.

Теория. Знакомство с возможностями искусственного интеллекта

Практика. Запуск программы, интерфейс, меню, обзор инструментов.

Формы, методы и приемы: наглядный, словесный, практическая работа.

Форма контроля: практические задания, наблюдение.

4. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

При составлении общеразвивающей программы в основу положены следующие принципы:

- единство обучения, развития и воспитания;
- последовательность: от простого к сложному;
- систематичность;
- активность;
- наглядность;
- интеграция;
- прочность;
- связь теории с практикой.

-методы обучения:

- словесный (рассказ, беседа, лекция, объяснение);
- наглядный (использование иллюстраций, видеофрагментов, презентаций);
- практический (практические задания, работа со словарями, работа с книгой, практикум);
- объяснительно-иллюстративный (рассказ, чтение книги, демонстрация с последующей беседой, объяснение в ходе демонстрации);

- репродуктивный (работа по образцу, тренировочные упражнения);
- игровой (игра, конкурс, викторина, и т.д.);
- дискуссионный (спонтанные и специально организованные дискуссии);
- проектный (творческие проекты)

и воспитания: убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация и др.;

- **формы организации образовательной деятельности:** групповая.

- **формы организации учебного занятия:**

- беседа, литературная гостиная, защита проектов, игра, концерт, конкурс, лекция, наблюдение, практическое занятие, спектакль, экзамен.

- **педагогические технологии:**

- технология дифференцированного обучения,
- технология разноуровневого обучения,
- технология развивающего обучения,
- технология игровой деятельности,
- здоровьесберегающая технология, и др.

5. Контроль освоения программы

Текущий контроль проводится систематически на занятиях в процессе всего периода обучения по программе.

Начальный контроль проводится в форме практических заданий. Используемый метод – практический контроль, опрос.

Промежуточная аттестация - в форме практических занятий. Используемые методы – комбинированный (устный и практический) контроль.

Аттестация по завершении реализации программы проводится в форме разработки и защиты творческого проекта. Используемые методы – проектный, комбинированный (устный и практический) контроль.

Критерии оценки результатов освоения

программы Начальный контроль

- начальные умения пользования пакетом Microsoft Office;
- начальные умения пользования Microsoft PowerPoint, Microsoft Publisher;
- начальные умения работы в простых графических редакторах.

2) Промежуточная аттестация

- уверенно пользоваться пакетом Microsoft Office и Microsoft Publisher;
- создавать и преобразовывать информацию, представленную в виде текста, таблиц, графиков, диаграмм;
- готовить к защите и защищать небольшие творческие проекты по заданной теме;
- подбирать необходимые инструменты и строить алгоритм действий для воплощения поставленных творческих задач.

3) Промежуточная аттестация

- знать основные инструменты растрового редактора Gimp;
- использовать базовый набор инструментов и возможности программ растровой графики для создания собственных изображений, на основе знаний законов и средств композиции, цветоведению и колористике;
- использовать возможности работы с цветом, специальными эффектами и цветокоррекцией в Gimp;
- уметь работать со слоями и масками, составлять коллажные композиции;
- освоить навыки работы с графическим планшетом.

6. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

- столы ученические;
- стол письменный;
- ноутбуки;
- интерактивная доска;
- проектор;
- ламинатор
- графические планшеты;
- МФУ;
- шкафы;
- стулья.

Кадровое обеспечение: педагог дополнительного образования.

7. Список литературы

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010.
2. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс. Практикум / Л.А.
3. Немчанинова Ю.П. Обработка и редактирование векторной графики в Inkscape Учебное пособие. – М., 2008 – 52с.
Залогова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005 г. – 245 с.
4. Яцюк О. Компьютерные технологии в дизайне. С-Пб. БХВ 2001.
5. GIMP Essential Reference (Основной справочник по GIMP); автор: Alex Harford; издательство: New Riders Publishing.
6. Аникст М., Бабурина Н., Черневич Е. Русский графический дизайн. - М., 1997.

Перечень Internet-ресурсов

- <http://www.gimp.org/>
- <http://inkscape.org/>
- <http://docs.gimp.org/ru>
- <http://www.progimp.ru/>
- <http://ru.wikipedia.org/wiki/GIMP>
- Большая библиотека электронных книг по дизайну на сайте Росдизайн <http://www.rosdesign.com/design/bookofdesign.htm>
- <http://www.gimpart.org/osnovyi-raboty/> - Уроки Gimp для начинающих.
- <http://gimp-master.moy.su/>
- www.progimp.ru/articles/
- <http://inkscape.paint-net.ru/?id=3>

ГЛОССАРИЙ

АРТ-ДИЗАЙН - дизайн штучный, концептуальный, элитный.

БАННЕР - рекламный носитель в Интернет в виде информационного блока определенного размера. Обычно баннер является ссылкой на ресурс рекламодателя.

БЕЛОЕ ПРОСТРАНСТВО, еще известно как *negative space*, – та область дизайнерского решения, которая остается пустой.

БИЛЛБОРД (англ. *Billboard*, рекламный щит) - термин используется для описания вида наружной рекламы, устанавливаемой вдоль трасс, улиц. Щит представляет собой раму, обитую листами оцинкованной стали или фанеры, покрытую атмосфероустойчивыми составами, закреплённую на опоре.

БРЕНД (англ. *brand* — клеймо) - дизайн, разработанный для определённого товара в стиле, отличающимся и выделяющим его на рынке сбыта, посредством упаковки, графических знаков, логотипов и мультимедиа технологий.

Векторные изображения состоят из точек и линий, а не из пикселей, как растровые. По сути, каждое векторное изображение — это сочетание геометрических объектов: кривых, многоугольников, кругов и т.д.

ГАММА ЦВЕТОВАЯ - в графическом дизайне наименование внешних цветовых особенностей колорита, которая объединяет основные цветовые оттенки дизайн объекта. Как правило, этот термин сопровождается обычными для цвета определениями (так как цветовую гамму называют теплой, горячей, холодной, яркой, блеклой, светлой и т.д.)

ГАЙДЛАЙН - это инструкция по использованию фирменного стиля. Он содержит правила использования логотипа, цветов, шрифтов и т.д. С помощью гайдлайна оформляется рекламная продукция, деловые документы и другие носители.

ГРАФИКА (франц. *Graphique* — линейный, от греч. *Grapho* — пишу, рисую) - один из видов изобразительного искусства, близкий живописи со стороны содержания и формы, но имеющий свои собственные конкретные задачи и художественные возможности.

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН - проектирование символов-знаков, логотипов, услуги дизайнеров, проектирующих полиграфическую продукцию, а так же обучение графическому дизайну и типографике.

ГРАДИЕНТ – это постепенное изменение цвета в другой цвет (например, зеленый плавно переходит в синий) или плавный уход цвета в прозрачность.

ИЛЛЮСТРАЦИЯ - визуализация текста в книге, журнале, газете. **ИНТЕРЛИНЬЯЖ** - это расстояние между строками текста.

ИКОНКИ – картинки, которые используются для репрезентации какого-либо объекта или действия.

КАЛЛИГРАФИЯ - искусство красивого, правильного письма. **КЁРНИНГ** - это изменение расстояния между двумя буквами.

КОНТРАСТ возникает, когда 2 элемента на странице выглядят по-разному. Это могут быть разные цвета у текста и фона или темные и светлые тона картинок. Одна из главных причин использования контраста в дизайне – привлечение внимания.

ЛОГОТИП - это фирменный знак, с которым клиенты ассоциируют бренд.

МАСШТАБ – это соотношение размера одного объекта с размерами другого.

МОНОХРОМНОСТЬ (термин) используется для описания дизайна или фотографий,

которые сделаны в одном цвете или разных оттенках одного цвета.

МОКАП - шаблон, на который «примеряет» готовый логотип и стиль.

ОТТЕНОК – вариант цвета. Оттенки создаются при помощи добавления белого к любому цветовому тону в цветовом круге. Осветление и уменьшение тона делают цвет менее интенсивным.

ПАТТЕРН в дизайне - это узор из повторяющихся элементов.

ПОСТЕР - или более привычное для нас — плакат — крупноформатное, изображение, сделанное в рекламных, агитационных, информационных или просветительских целях. В теории графического дизайна — постер это сведенное в четкую визуальную формулу рекламное сообщение, предназначенное для побуждения получателя сообщения на конкретные действия.

ПРОЕКТ (от лат. projectus, букв. — брошенный вперед) - 1) совокупность документов (расчетов, чертежей и др.) для создания какого-либо сооружения или изделия. 2) Предварительный текст какого-либо документа. 3) Замысел, план.

ПРОЕКТИРОВАНИЕ — процесс создания проекта — прототипа, прообраза предполагаемого или возможного объекта, в том числе и дизайн объекта.

РАЗРЕШЕНИЕ ИЗОБРАЖЕНИЯ определяет его качество. Как правило, чем выше разрешение, тем выше качество. В высоком разрешении изображение будет ясным и четким. В низком – картинка будет размытой, нечеткой.

РАСТРОВЫЕ ИЗОБРАЖЕНИЯ состоят из тысяч пикселей, которые определяют цвет и форму изображения.

СКЕТЧИНГ— (от англ. sketching – зарисовка) быстрый рисунок от руки, который не выступает в качестве готовой работы, но служит цели быстрой фиксации дизайнером некоей идеи для последующего её обсуждения и использования в дизайн проекте.

СТИЛЬ—общность образной системы, средств художественной выразительности, творческих приемов, обусловленная единством идейно-художественного содержания. Можно говорить о стиле отдельных произведений или жанра, об индивидуальном стиле (творческой манере) отдельного автора, а также о стиле целых эпох или крупных художественных направлений, поскольку единство общественно- исторического содержания определяет в них общность художественно-образных принципов, средств, приемов (таковы, напр., в пластическом и др. искусствах романский стиль, готика, Возрождение, барокко, рококо, классицизм).

ТЕКСТУРА – это определенный вид «поверхности» изображения. Можно сделать объект на картинке как будто выложенным из кирпича или сделанным из ткани. Текстура придает изображению объем и реалистичность, делает картинку «вкусной» и продающей.

ТРЕКИНГ определяет расстояние между буквами в целом слове, фразе или предложении. **ТОН** – способ описания цвета. Любой цвет в цветовом круге – это тон.

ФАВИКОН - значок сайта, который отображается во вкладке браузера и на панели закладок, важная часть фирменного стиля, он помогает найти сайт среди других закладок.

ФИРМЕННЫЙ СТИЛЬ - это набор визуальных, вербальных и иных элементов, совокупность которых создает уникальный образ бренда в коммуникациях.

ФОРМАТ ИЗДАТЕЛЬСКИЙ - типоразмерный ряд бумаги для печати книжно-журнальной продукции.

ФОН (франц. Fond — букв. «дно», «глубинная часть») - часть изобразительной или орнаментальной композиции по отношению к включенной в нее «выступающей» (в особенности первопланной) детали. Неизобразительный фон называется нейтральным.

ЦВЕТОВАЯ ПАЛЕТКА – набор цветов, которые могут быть использованы для всех иллюстраций или дизайнерских работ, что презентуют ваш бренд. Выбранные цвета должны гармонично соотноситься с каждым другим.

ШРИФТ - это набор букв, цифр, знаков препинания и других символов. Он определяет начертание знаков (например, полужирный и курсив), их насыщенность, ширину и другие параметры.

RGB – цветовая модель, в которой основными являются красный, зеленый и синий цвета. **СМУК** – цветовая модель, которая используется для печати. Основой являются желтый, пурпурный, голубой и черный, смешение которых приводит к созданию новых цветов.

DPI, PPI – количество точек (пикселей для PPI), которые помещаются на один дюйм экрана.