

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Сунтарский центр детского творчества»

МР «Сунтарский улус (район) Республики Саха (Якутия)

«Рассмотрено»
на заседании методического
совета МБУ ДО СЦДТ прото-
кол № 8 от 04.06.2021г.

Утверждаю
Директор:
Антонова А.В.
« 31 » 08 2021г



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
технической направленности
« Adobe Illustrator CC/CS6 »**

Срок реализации: 2 года

Возраст: 15-18 лет.

Иванова Варвара Владиславовна
педагог дополнительного образования

Год разработки 2019 год

Изменения внесены в 2021 году

Содержание

1. Пояснительная записка	3
2. Учебно-тематический план	7
3. Содержание программы	16
4. Методическое обеспечение	29
5. Список литературы.....	31

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа модифицированная, основана на программе «Арцыбашева Ольги Александровна», автор модифицировал учебные часы по темам.

Направленность образовательной программы «Adobe Illustrator CC/CS6» - научно-техническая. Она ориентирована на изучение графической компьютерной программы векторной графики Adobe Illustrator в рамках их широкого использования, а также специальных профессиональных возможностей.

Новизна, актуальность данной программы, а также ее **педагогическая целесообразность** заключается в необходимости знаний подобного свойства для человека современного компьютеризированного мира и времени цифровых технологий.

Отличительная особенность данной образовательной программы от уже существующих в том, что она дает учащимся понимание графического редактора как вида искусства, учит совмещать возможности растровой и векторной информации. Открывает возможности при минимальном количестве учебного времени не только изучить основные инструменты работы, но и увидеть, как их можно использовать для решения разнообразных задач, максимально реализовав именно творческие способности.

Во-первых, содержание программы построено таким образом, чтобы максимально сформировать у обучающихся позитивное отношение к будущей трудовой деятельности.

Во-вторых, особенность программы является личностно - ориентированный *подход в процессе обучения*. Для этого у обучающихся определяется исходный уровень знаний и практических умений, а также их мотивация к занятиям. В дальнейшем, с учётом индивидуальных возможностей, выстраивается образовательная траектория обучения с целью максимального освоения программных заданий

Цели программы:

Заключается в освоении учащимися обязательного минимума по «Adobe Illustrator». Учащиеся должны овладеть навыками создания диаграмм, блок-схем,

собственной визитки, логотипа, плаката, презентации, анимированного рисунка в процессе выполнения самостоятельной практической работы.

Задачи программы

- Развивающая: познакомить учащихся с основами графического редактора в рамках изучения программы векторной графики Adobe Illustrator
- Обучающая: сформировать алгоритм работы с учетом особенностей векторной графики.
- Воспитательная: выделение и раскрытие роли информационных технологий и компьютеров в развитии современного общества; привитие навыков сознательного и рационального использования компьютера в своей учебной, а затем и профессиональной деятельности.

Ожидаемые результаты

В конце первого года обучения:

- **Обучающийся должен знать:**
 - основы графического редактора на примере работы с программами Adobe Illustrator;
 - основные инструменты векторной программы;
 - базовый набор инструментов и возможности растровой программы для создания собственных изображений;
 - возможности работы с объектами
 - возможности свободного искажения для создания логотипа;
 - возможности закрашивания объектов;
 - возможности векторных инструментов в растровой программе
 - возможности работы с текстовыми объектами.
 - возможности создания собственных изображений
 - средства обработки готовых рисунков
- **обучающийся должен уметь:**

- подбирать необходимые инструменты и строить алгоритм действий для воплощения поставленных творческих задач;
- использовать возможности работы с цветом, специальными эффектами и стилями;
- работать с текстом, использовать палитры цветов;
- работать с рисованием фигур, построением блок-схем
- освоить навыки работы создания глифов;

В конце второго года обучения:

- **обучающийся должен знать:**

- возможности цветоведения и колористке;
- приемы стилизации, условности изображения;
- возможности работы с текстом и фотографиями
- возможности анимирования изображений,
- возможности покадрового рисования
- приемы создания макета (преобразование, подбор к изображению, спецэффекты, создание логотипа и т.д.);

- **обучающийся должен уметь:**

- компоновать объекты при создании макета;
- владеть инструментами векторной программы для создания сложных рисунков;
- совмещать векторные и растровые изображения за счет экспорта и импорта файлов.
- создавать векторные объекты на основе законов и средств композиции;
- разработать рекламный графический проект и довести его до печати.

Организационно- педагогические основы образовательного процесса

Дополнительная образовательная программа «Adobe Illustrator CC/CS6» является адаптированной программой, относится к научно-технической направленности.

Возраст обучающихся - в объединении по дополнительной образовательной программе «Adobe Illustrator CC/CS6» принимаются дети от 15-18 лет.

Пол обучающихся – смешанный.

Принцип набора в группу _ свободный.

Количество обучающихся в группе – до 8 человек.

Продолжительность занятия	Периодичность в неделю	Количество часов в неделю	Количество часов в год
45 мин	2	2	68

Срок реализации – 2 года (по _2_ часа в неделю), всего 136 часов.

Формы проведения занятий: беседы, упражнения, практические занятия (тренировки), консультации.

Виды деятельности по программе: работа в группе; индивидуальная работа; практические занятия.

Система отслеживания и оценивания результатов обучения:

По **целевой направленности** программа, развивающая и корректирующая. Форма общения - рассказ, беседа.

Каждое занятия по темам программы, как правило, включает в себя теоретическую часть - это объяснение нового материала и практическое освоение программы «Adobe Illustrator CC/CS6»

Основное место на занятиях отводится практическим работам, которые включают в себя, как выполнение отдельных элементов, так и грамотно построенная выверенная работа. Технология выполнения работ должна быть умеренно сложной, чтобы обучающиеся могли вскоре увидеть достойный результат своего труда. Это способствует развитию интереса, побуждает стремление к самостоятельности.

Материал программы разделен на два блока в соответствии с разделами учебно-тематического плана.

Программа **первого года** обучения предполагает групповые занятия и рассчитана на 68 часов.

Теории 21 часов. Практики 47 часов.

На первом этапе рассматриваются возможности векторной графики, уделяется внимание редактированию готовых изображений, включая максимум визуальных эффектов, чтобы заинтересовать учащихся.

Во **второй год** обучения занятия проходят также с группой учащихся - 68 часов в течение года.

Теории 19 часов. Практики 49 часов.

Здесь предполагается углубление полученных знаний, а также максимальное использование возможностей вектора, изучение основ полиграфического дела, шрифтовой композиции, возможностей работы с текстом и изображениями (преобразование, подбор к изображению, спецэффекты, создание логотипа и т.д.). Экспортирование и импортирование изображений – использование возможностей графических программ для создания сложных проектов.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

«Adobe Illustrator CC/CS6»

на 2 года 136 часов

Возрастная категория от 15-18 лет

Продолжительность занятий по 2 часа, 1 раз в неделю.

N п/п	Наименование разделов и тем	Всего часов	Распределение часов		Форма кон- троля
			В том числе		
			Теория	Практич. занятия	
1.	Введение	1	1	-	
I. Основы изображения					
2.	Методы представления графических изображений	1	1	-	беседа
3.	Форматы графических файлов	2	1	1	беседа, опрос
II. Программа векторной графики					
4.	Создание иллюстраций	12	4	8	
4.1	Введение в программу Adobe Illustrator CS6. Монтажные области Рисование фигур и линий Применение цвета Инструмент Shape Builder. Инструмент Width	2	1	1	педагогическое наблюдение,
4.2	Создание и изменение градиентной заливки. Импорт изображений формата Adobe Photoshop . Трассировка изображений. Палитра Color Guide. Создание и применение узора	2	-	2	педагогическое наблюдение
4.3	Создание и форматирование текста. Режимы рисования. Работа с кистями. Использование палитры Appearance. Управление обводками. Выравнивание объектов. Дизайн в перспективе Работа с символами	2	1	1	педагогическое наблюдение, беседа
4.4	Рабочее окно программы Adobe Illustrator CS6. Основы работы с объектами. Обзор рабочей среды. Настройка яркости пользовательского интерфейса приложения. Панель Tools. Панель Control. Работа с палитрами. Восстановление и сохранение состояния рабочей среды	2	1	1	педагогическое наблюдение, беседа
4.5	Использование меню палитр. Изменение режима просмотра иллюстрации Использование команд просмотра. Использование инструмента Zoom Прокрутка документа Просмотр иллюстра-	1	-	1	педагогическое наблюдение

	ции				
4.6	Навигация по нескольким монтажным областям. Использование палитры Navigator. Представление о линейках.	1	-	1	опрос, педагогическое наблюдение
4.7	Упорядочение нескольких документов. Группы документов. Поиск ресурсов при работе с Illustrator	2	1	1	самостоятельная работа
5	Выделение и выравнивание	7	2	5	
5.1	Начало работы. Выделение объектов. Использование инструмента Selection. Использование инструмента Direct Selection.	2	1	1	педагогическое наблюдение
5.2	Выделение с помощью прямоугольной области . Выделение с помощью инструмента Magic Wand. Выделение похожих объектов. Выравнивание объектов . Выравнивание объектов друг относительно друга	2	-	2	самостоятельная работа, беседа
5.3	Выравнивание по ключевому объекту. Выравнивание точек .Распределение объектов. Выравнивание по монтажной области. Управление группами объектов	1	-	1	самостоятельная работа
5.4	Группирование элементов. Работа в режиме изоляции Добавление в группу. Упорядочивание объектов. Изменение порядка наложения объектов. Выделение объектов на заднем плане. Скрытие объектов Применение методов выделения	2	1	1	опрос, педагогическое наблюдение
6.	Создание и редактирование фигур	7	2	5	
6.1	Начало работы. Создание нового документа. Работа с базовыми фигурами. Представление о режимах рисования. Создание прямоугольников. Создание прямоугольников со скругленными углами. Создание эллипсов. Создание многоугольников .	2	1	1	педагогическое наблюдение
6.2	Рисование за объектами. Создание звезд. Изменение ширины и выравнивания обводки. Работа с сегментами линии. Соединение контуров .Преобразование обводки в кривые.	1	-	1	педагогическое наблюдение
6.3	Комбинирование фигур. Работа с инструментом Shape Builder .Работа с эффектами палитры Pathfinder. Работа с режимами фигуры. Использование режима рисования Draw Inside	2	1	1	педагогическое наблюдение
6.4	Редактирование фигур, расположенных внутри других фигур. Использование инструмента Eraser. Трассировка изображений для создания фигур. Чистка изображения после трассировки	2	-	2	самостоятельная работа

7	Трансформирование объектов	7	1	6	
7.1	Начало работы. Управление монтажными областями. Добавление монтажных областей в документ. Редактирование монтажных областей Переименование монтажных областей. Переупорядочение монтажных областей	2	1	1	опрос
7.2	Трансформирование объектов. Работа с линейками и направляющими	1	-	1	самостоятельная работа
7.3	Масштабирование объектов. Отражение объектов. Вращение объектов. Искажение объектов. Наклон объектов	2	-	2	педагогическое наблюдение
7.4	Точное позиционирование объектов. Изменение перспективы. Выполнение нескольких трансформаций. Использование эффекта Free Distort	2	-	2	самостоятельная работа
8	Рисование с помощью инструмента Pen и Pencil	7	2	5	
8.1	Начало работы Знакомство с инструментом Реп (Перо). Создание прямых линий. Создание криволинейных контуров Построение кривой. Преобразование точек кривой в угловые точки	2	1	1	педагогическое наблюдение
8.2	Создание рисунка скрипки. Рисование кривых. Выделение кривой Рисование криволинейного контура. Рисование различных типов кривых .Рисование фигуры скрипки	1	-	1	презентация работы
8.3	Создание струн скрипки. Разделение контура. Добавление указателей стрелок. Создание пунктирной линии. Редактирование кривых. Удаление и добавление опорных точек. Преобразование между гладкими и угловыми точками	2	-	1	самостоятельная работа
8.4	Рисование с помощью инструмента Pencil. Редактирование с помощью инструмента Pencil. Завершение рисунка скрипки. Сборка частей	2	1	1	самостоятельная работа
9	Цвет и раскрашивание	9	3	6	
9.1	Раскрашивание графического объекта. Цветовые режимы. Представление об элементах управления цветом. Создание цвета. Создание и сохранение пользовательского цвета. Редактирование образца цвета. Использование библиотек образцов	2	1	1	педагогическое наблюдение
9.2	Создание плашечного цвета. Использование палитры цветов. Создание и сохранение оттенка цвета. Копирование атрибутов оформления. Создание цве-	1	-	1	педагогическое наблюдение

	товых групп. Работа с палитрой Color Guide				
9.3	Редактирование цветов графического объекта. Работа с палитрой Kuler. Назначение цветов графическому объекту. Коррекция цвета. Раскрашивание с помощью узоров Применение существующих узоров	2	-	1	педагогическое наблюдение
9.4	Создание узора Применение узора Редактирование узора	2	1	1	самостоятельная работа
9.5	Работа с быстрой заливкой. Создание группы с быстрой заливкой. Редактирование областей быстрой заливки. Настройка зазоров	2	1	1	презентация работы
10	Работа с текстом	12	4	8	
10.1	Работа с текстом Создание текста из точки. Создание текста в области Импорт простого текста из файла	2	1	1	педагогическое наблюдение
10.2	Работа с переполнением текста и повторным заполнением текста Связывание текста. Создание столбцов текста	1	-	1	педагогическое наблюдение
10.3	Форматирование текста Изменение размера шрифта Изменение цвета шрифта Изменение дополнительных атрибутов текста Работа с глифами	1	-	1	педагогическое наблюдение
10.4	Изменение размеров текстовых объектов Изменение атрибутов абзаца Создание и использование стилей текста Создание и использование стиля абзаца	2	1	1	самостоятельная работа
10.5	Редактирование стиля абзаца Копирование атрибутов текста Создание и применение стиля символов Редактирование стиля символов.	2	-	2	самостоятельная работа
10.6	Изменение формы текста путем искажения оболочки. Изменение формы текста в оболочке Обтекание объекта текстом	2	1	1	самостоятельная работа
10.7	Создание текста по открытому контуру Создание текста по закрытому контуру Преобразование текста в кривые	2	1	1	Контрольная работа
	Индивидуальное задание	3	-	3	Творческая работа
	Итого за 1 год:	68	21	47	
	2 год				
	11. Работа со слоями	5	1	4	
11.1	Создание слоев. Выделение и перемещение объектов и слоев. Копирование содержимого слоев. Перемещение	2	1	1	беседа, педагогическое наблюдение

	слоев				
11.2	Закрепление слоев. Просмотр слоев. Вставка слоев. Создание обтравочных масок. Объединение слоев. Поиск слов	1	-	1	педагогическое наблюдение
11.3	Применение к слоям атрибутов оформления. Изоляция слоев	2	-	2	самостоятельная работа
	12. Рисование перспективы	7	2	5	
12.1	Представление о перспективе. Представление о сетке перспективы. Работа с сеткой перспективы. Использование сетки перспективы	2	1	1	педагогическое наблюдение
12.2	Редактирование сетки перспективы. Рисование объектов в перспективе. Выделение и трансформирование объектов в перспективе. Прикрепление объектов к перспективе	1	-	1	педагогическое наблюдение
12.3	Редактирование плоскостей вместе с объектами. Добавление и редактирование текста в перспективе. Работа с символами в перспективе	2	-	2	самостоятельная работа
12.4	Добавление символов на сетку перспективы. Трансформирование символов в перспективе. Открепление содержимого от перспективы. Работа с горизонтальной плоскостью	2	1	1	самостоятельная работа
13.	Создание переходов между цветами и фигурами	7	2	5	
13.1	Работа с градиентами. Создание и применение линейного градиента. Изменение направления и угла градиентного перехода	2	1	1	педагогическое наблюдение
13.2	Применение градиента к обводке. Редактирование градиентной обводки. Создание и применение радиального градиента. Изменение цветов радиального градиента	1	-	1	педагогическое наблюдение
13.3	Настройка радиального градиента. Применение градиентов к нескольким объектам. Другие методы редактирования цветов градиента. Добавление прозрачности к градиентам	2	1	1	самостоятельная работа
13.4	Создание переходов между объектами. Создание перехода с заданным числом шагов. Модификация перехода. Создание и редактирование плавных цветовых переходов	2	-	2	Демонстрация работы
14.	Работа с кистями	8	2	6	
14.1	Работа с кистям и использование каллиграфических кистей. Настройка ки-	2	1	1	педагогическое наблюдение

	сти. Использование цвета заливки с кистями. Удаление мазков кисти. Использование объектных кистей				дение, опрос
14.2	Рисование с помощью инструмента Paintbrush. Редактирование контуров с помощью инструмента Paintbrush. Создание объектной кисти. Редактирование объектной кисти	1	-	1	педагогическое наблюдение
14.3	Использование кистей из щетины. Изменение параметров кисти из щетины. Рисование кистью из щетины. Использование узорчатых кистей. Создание узорчатой кисти. Применение узорчатой кисти. Изменение атрибутов цвета кистей..	1	-	1	педагогическое наблюдение
14.4	Изменение цвета кисти с использованием метода окраски Tints. Изменение цвета кисти с использованием метода окраски Hue Shift. Работа с инструментом Blob Brush. Рисование с помощью инструмента Blob Brush.	2	1	1	самостоятельная работа
14.5	Объединение контуров с помощью инструмента Blob Brush. Редактирование с использованием инструмента Eraser	2	-	2	самостоятельная работа
15.	Применение эффектов	7	2	5	
15.1	Использование интерактивных эффектов. Применение эффекта. Редактирование эффекта	2	1	1	самостоятельная работа
15.2	Стилизация текста с помощью эффектов. Редактирование фигур с помощью эффекта Pathfinder. Применение эффекта Offset Path	1	-	1	самостоятельная работа
15.3	Создание объемного эффекта. Создание трехмерного объекта вращением.	2	-	2	демонстрация моделей
15.4	Изменение освещения трехмерного объекта. Проецирование символа на трехмерный объект	2	1	1	творческая работа
16	Применение атрибутов оформления и стилей графики	9	3	6	
16.1	Использование атрибутов оформления. Редактирование и добавление атрибутов оформления. Добавление дополнительной обводки. Добавление дополнительной заливки	2	1	1	педагогическое наблюдение
16.2	Переупорядочение атрибутов оформления. Применение атрибутов оформления к слою. Использование стилей графики. Создание и сохранение стиля графики. Применение стиля графики к объекту	2	1	1	педагогическое наблюдение
16.3	Замена атрибутов стиля графики.	1	-	1	педагогическое наблюдение

	Применение стиля графики к слою. Изменение стиля графики, примененного к слою. Применение существующих стилей графики. Применение нескольких стилей графики				ское наблюдение
16.4	Применение стиля графики к тексту. Копирование и удаление стилей графики. Создание графики для Всемирной паутины. Выравнивание объектов по пиксельной сетке	2	-	2	педагогическое наблюдение
16.5	Фрагментация изображения. Выделение и редактирование фрагментов. Использование команды Save For Web	2	1	1	самостоятельная работа
17	Работа с символами	10	2	8	
17.1	Работа с символами. Использование библиотек символов программе Illustrator. Создание символов. Редактирование символа. Замена экземпляра символа другим символом.	2	1	1	опрос, педагогическое наблюдение
17.2	Изоляция отдельных экземпляров символа. Изменение дополнительных параметров символов	2	1	1	педагогическое наблюдение
17.3	Использование инструментов для работы с символами Распыление экземпляров символов. Редактирование наборов символов с использованием инструментов для работы с символами	2	-	2	самостоятельная работа
17.4	Копирование и редактирование наборов символов Сохранение иллюстраций в палитре Symbols и извлечение их.	2	-	2	самостоятельная работа
17.5	Проецирование символа на трехмерный объект Символы и интеграция с Adobe Flash	2	-	2	творческая работа
18.	Комбинирование графики Illustrator с файлами других приложений	13	5	8	
18.1	Работа с программой Adobe Bridge. Комбинирование иллюстраций. Векторная графика в сравнении с растровой	2	1	1	педагогическое наблюдение
18.2	Импорт файлов Adobe Photoshop. Помещение файла Photoshop. Трансформирование помещенного изображения.	2	1	1	педагогическое наблюдение
18.3	Встраивание изображения Photoshop с композициями слоев	2	-	2	самостоятельная работа
18.4	Коррекция цвета помещенного изображения. Наложение маски на изображение. Применение обтравочной маски к изображению. Редактирование маски	2	1	1	самостоятельная работа
18.5	Маскирование объекта фигурой. Маскирование объекта несколькими фигурами. Создание непрозрачной мас-	2	1	1	самостоятельная работа

	ки. Редактирование непрозрачной маски. Захват образцов цвета из помещенных изображений. Связи изображений				
18.6	Поиск информации о связи Замена связанного изображения.	2	1	1	самостоятельная работа
18.7	Экспорт файла со слоями в формат программы Adobe Photoshop, Illustrator и Adobe InDesign, Adobe Muse, Adobe Fireworks и Adobe Flash	1	-	1	Творческая работа
	Итоговое занятие	2	-	2	Презентация творческих работ
	Всего за 2 год:	68	19	49	
	ВСЕГО:	136	40	96	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Содержание занятий на _____136_____ часа

Содержательные линии курса.

В курсе «Adobe Illustrator CC/CS6» рассматриваются:

- Основные вопросы создания, редактирования и хранения изображений;
- Особенности работы с изображениями;
- Методы создания иллюстраций в векторных программах.

Для создания иллюстраций используется векторная программа Adobe Illustrator.

1 год обучения

1. Вводное занятие.

Теория: Знакомство с образовательной программой. Правила техники безопасности и поведения в кабинете информатики и вычислительной техники.

I. Основы изображения.

2. Методы представления графических изображений

Теория: Растровая графика. Достоинства и недостатки растровой графики. Векторная графика. Достоинства векторной графики. Недостатки векторной графики.

Практические занятия: Сравнение растровой и векторной графики. Особенности растровых и векторных программ.

3. Форматы графических файлов

Теория: Векторные форматы. Растровые форматы.

Практические занятия: Методы сжатия графических данных. Сохранение изображений в стандартных форматах, а также собственных форматах графических программ. Преобразование файлов из одного формата в другой.

II. Программы векторной графики.

4. Создание иллюстраций.

4.1. Введение в программу Adobe Illustrator.

Теория: Особенности меню. Рабочий лист. Организация панели инструментов. Панель свойств. Палитра цветов. Строка состояния.

Практические занятия: Монтажные области Рисование фигур и линий Применение цвета Инструмент Shape Builder. Инструмент Width

4.2. Закраска рисунков

Теория: Создание и изменение градиентной заливки. Импорт изображений формата Adobe Photoshop . Трассировка изображений. Палитра Color Guide. Создание и применение узора

Практические занятия: Создание и изменение градиентной заливки. Импорт изображений формата Adobe Photoshop . Трассировка изображений. Палитра Color Guide. Создание и применение узора

4.3 . Работа с текстом

Теория: Создание и форматирование текста. Режимы рисования. Работа с кистями. Использование палитры Appearance. Управление обводками. Выравнивание объектов. Дизайн в перспективе Работа с символами

Практические занятия: Создание и форматирование текста. Режимы рисования. Работа с кистями. Использование палитры Appearance. Управление обводками. Выравнивание объектов. Дизайн в перспективе Работа с символами

4.4. Работа с объектами

Теория: Рабочее окно программы Adobe Illustrator CS6. Основы работы с объектами. Обзор рабочей среды. Настройка яркости пользовательского интерфейса приложения. Панель Tools. Панель Control. Работа с палитрами. Восстановление и сохранение состояния рабочей среды

Практические занятия: Обзор рабочей среды. Настройка яркости пользовательского интерфейса приложения. Работа с палитрами. Восстановление и сохранение состояния рабочей среды

4.5. Использование меню

Теория: Использование меню палитр. Изменение режима просмотра иллюстрации Использование команд просмотра. Использование инструмента Zoom Прокрутка документа Просмотр иллюстрации

Практические занятия: Использование меню палитр. Использование инструмента Zoom Прокрутка документа Просмотр иллюстрации

4.6 Методы навигации

Теория: Навигация по нескольким монтажным областям. Использование палитры Navigator. Представление о линейках

Практические занятия: Навигация по нескольким монтажным областям Использование палитры Navigator

4.7 Работа с документами

Теория: Упорядочение нескольких документов. Группы документов. Поиск ресурсов при работе с Illustrator

Практические занятия: Поиск ресурсов при работе с Illustrator

5. Выделение и выравнивание

5.1 Работа с объектами

Теория: Начало работы. Выделение объектов. Использование инструмента Selection. Использование инструмента Direct Selection..

Практические занятия: Выделение объектов. Использование инструмента Selection. Использование инструмента Direct Selection

5.2. Выделение

Теория: Выделение с помощью прямоугольной области. Выделение с помощью инструмента Magic Wand. Выделение похожих объектов. Выравнивание объектов. Выравнивание объектов друг относительно друга

Практические занятия: Выделение с помощью прямоугольной области. Выделение с помощью инструмента Magic Wand. Выделение похожих объектов. Выравнивание объектов. Выравнивание объектов друг относительно друга

5.3. Выравнивание

Теория: Выравнивание по ключевому объекту. Выравнивание точек .Распределение объектов. Выравнивание по монтажной области. Управление группами объектов

Практические занятия: Выравнивание по ключевому объекту. Выравнивание точек .Распределение объектов. Выравнивание по монтажной области. Управление группами объектов

5.4. Группирование

Теория: Группирование элементов. Работа в режиме изоляции Добавление в группу. Упорядочивание объектов. Изменение порядка наложения объектов. Выделение объектов на заднем плане. Скрытие объектов Применение методов

Практические занятия: Группирование элементов. Работа в режиме изоляции Добавление в группу. Упорядочивание объектов. Изменение порядка наложения объектов. Выделение объектов на заднем плане. Скрытие объектов

6. Создание и редактирование фигур

6.1. Работа с базовыми фигурами

Теория: Начало работы. Создание нового документа. Работа с базовыми фигурами. Представление о режимах рисования. Создание прямоугольников. Создание прямоугольников со скругленными углами. Создание эллипсов. Создание многоугольников .

Практические занятия: Работа с базовыми фигурами. Представление о режимах рисования. Создание прямоугольников. Создание прямоугольников со скругленными углами. Создание эллипсов. Создание многоугольников .

6.2. Рисование

Теория: Рисование за объектами. Создание звезд. Изменение ширины и выравнивания обводки. Работа с сегментами линии. Соединение контуров .Преобразование обводки в кривые

Практические занятия: Рисование за объектами. Создание звезд. Изменение ширины и выравнивания обводки. Работа с сегментами линии. Соединение контуров. Преобразование обводки в кривые

6.3. Комбинирование фигур

Теория: Комбинирование фигур. Работа с инструментом Shape Builder. Работа с эффектами палитры Pathfinder. Работа с режимами фигуры. Использование режима рисования Draw Inside

Практические занятия: Работа с инструментом Shape Builder. Работа с эффектами палитры Pathfinder. Работа с режимами фигуры. Использование режима рисования Draw Inside

6.4. Редактирование фигур

Теория: Редактирование фигур, расположенных внутри других фигур. Использование инструмента Eraser. Трассировка изображений для создания фигур. Чистка изображения после трассировки

Практические занятия: Редактирование фигур, расположенных внутри других фигур. Использование инструмента Eraser. Трассировка изображений для создания фигур. Чистка изображения после трассировки

7. Трансформирование объектов

7.1. Монтажные области

Теория: Начало работы. Управление монтажными областями. Добавление монтажных областей в документ. Редактирование монтажных областей. Переименование монтажных областей. Переупорядочение монтажных областей

Практические занятия: Управление монтажными областями. Добавление монтажных областей в документ. Редактирование монтажных областей. Переименование монтажных областей. Переупорядочение монтажных областей

7.2. Трансформирование

Теория: Трансформирование объектов. Работа с линейками и направляющими

Практические занятия: Трансформирование объектов. Работа с линейками и направляющими

7.3. Масштабирование объектов

Теория: Масштабирование объектов. Отражение объектов. Вращение объектов. Искажение объектов. Наклон объектов

Практические занятия: Масштабирование объектов. Отражение объектов. Вращение объектов. Искажение объектов. Наклон объектов

7.4. Позиционирование

Теория: Точное позиционирование объектов. Изменение перспективы. Выполнение нескольких трансформаций. Использование эффекта Free Distort

Практические занятия: Точное позиционирование объектов. Изменение перспективы. Выполнение нескольких трансформаций. Использование эффекта Free Distort

8. Рисование с помощью инструмента Pen и Pencil

8.1. Работа с инструментом Pen

Теория: Начало работы Знакомство с инструментом Pen (Перо). Создание прямых линий. Создание криволинейных контуров Построение кривой. Преобразование точек кривой в угловые точки

Практические занятия: Создание прямых линий. Создание криволинейных контуров Построение кривой. Преобразование точек кривой в угловые точки

8.2 Создание рисунка

Теория: Создание рисунка скрипки. Рисование кривых. Выделение кривой Рисование криволинейного контура. Рисование различных типов кривых .Рисование фигуры скрипки

Практические занятия: Создание рисунка скрипки. Рисование кривых. Выделение кривой Рисование криволинейного контура. Рисование различных типов кривых .Рисование фигуры скрипки

8.3 Разделение контура

Теория: Создание струн скрипки. Разделение контура. Добавление указателей стрелок. Создание пунктирной линии. Редактирование кривых. Удаление и добавление опорных точек. Преобразование между гладкими и угловыми точками

Практические занятия: Создание струн скрипки. Разделение контура. Добавление указателей стрелок. Создание пунктирной линии. Редактирование кривых. Удаление и добавление опорных точек. Преобразование между гладкими и угловыми точками

8.4. Работа с инструментом Pencil

Теория: Рисование с помощью инструмента Pencil. Редактирование с помощью инструмента Pencil. Завершение рисунка скрипки. Сборка частей

Практические занятия: Редактирование с помощью инструмента Pencil. Завершение рисунка скрипки. Сборка частей

9. Цвет и раскрашивание

9.1 Цветовые режимы

Теория: Раскрашивание графического объекта. Цветовые режимы. Представление об элементах управления цветом. Создание цвета. Создание и сохранение пользовательского цвета. Редактирование образца цвета. Использование библиотек образцов

Практические занятия: Создание цвета. Создание и сохранение пользовательского цвета. Редактирование образца цвета. Использование библиотек образцов

9.2. Использование палитры цветов

Теория: Создание плашечного цвета. Использование палитры цветов. Создание и сохранение оттенка цвета. Копирование атрибутов оформления. Создание цветовых групп. Работа с палитрой Color Guide

Практические занятия: Создание плашечного цвета. Использование палитры цветов. Создание и сохранение оттенка цвета. Копирование атрибутов оформления. Создание цветовых групп. Работа с палитрой Color Guide

9.3 Редактирование цветов

Теория: Редактирование цветов графического объекта. Работа с палитрой Kuler. Назначение цветов графическому объекту. Коррекция цвета. Раскрашивание с помощью узоров Применение существующих узоров

Практические занятия: Редактирование цветов графического объекта. Работа с палитрой Kuler. Назначение цветов графическому объекту. Коррекция цвета. Раскрашивание с помощью узоров Применение существующих узоров

9.4 Работа с узором

Теория: Создание узора Применение узора Редактирование узора

Практические занятия: Создание узора Применение узора Редактирование узора

9.5 Работа с заливкой

Теория: Работа с быстрой заливкой. Создание группы с быстрой заливкой. Редактирование областей быстрой заливки. Настройка зазоров

Практические занятия: Создание группы с быстрой заливкой. Редактирование областей быстрой заливки. Настройка зазоров

10. Работа с текстом

10.1 Создание текста

Теория: Работа с текстом Создание текста из точки. Создание текста в области Импорт простого текста из файла

Практические занятия: Работа с текстом Создание текста из точки. Создание текста в области Импорт простого текста из файла

10.2 Работа с текстом

Теория: Работа с переполнением текста и повторным заполнением текста Связывание текста. Создание столбцов текста

Практические занятия: Работа с переполнением текста и повторным заполнением текста Связывание текста. Создание столбцов текста

10.3. Форматирование текста

Теория: Форматирование текста Изменение размера шрифта Изменение цвета шрифта Изменение дополнительных атрибутов текста Работа с глифами

Практические занятия: Форматирование текста Изменение размера шрифта Изменение цвета шрифта Изменение дополнительных атрибутов текста Работа с глифами

10.4 Работа с размерами текста

Теория: Изменение размеров текстовых объектов Изменение атрибутов абзаца. Создание и использование стилей текста Создание и использование стиля абзаца

Практические занятия: Изменение размеров текстовых объектов Изменение атрибутов абзаца. Создание и использование стилей текста Создание и использование стиля абзаца

10.5 Редактирование стиля

Теория: Редактирование стиля абзаца Копирование атрибутов текста Создание и применение стиля символов Редактирование стиля символов.

Практические занятия: Редактирование стиля абзаца Копирование атрибутов текста Создание и применение стиля символов Редактирование стиля символов.

10.6 Изменение формы текста

Теория: Изменение формы текста путем искажения оболочки. Изменение формы текста в оболочке Обтекание объекта текстом

Практические занятия: Изменение формы текста путем искажения оболочки. Изменение формы текста в оболочке Обтекание объекта текстом

10.7 Создание текста

Теория: Создание текста по открытому контуру Создание текста по закрытому контуру Преобразование текста в кривые.

Практические занятия: Создание текста по открытому контуру Создание текста по закрытому контуру Преобразование текста в кривые.

Итоговое занятие

Индивидуальное задание: Создание логотипа

2 год обучения

11. Работа со слоями

11.1 Создание слоев

Теория: Создание слоев. Выделение и перемещение объектов и слоев. Копирование содержимого слоев. Перемещение слоев

Практические занятия: Создание слоев. Выделение и перемещение объектов и слоев. Копирование содержимого слоев. Перемещение слоев

11.2 Закрепление слоев

Теория: Закрепление слоев. Просмотр слоев. Вставка слоев. Создание обтравочных масок. Объединение слоев. Поиск слоев

Практические занятия: Закрепление слоев. Просмотр слоев. Вставка слоев. Создание об-
травочных масок. Объединение слоев. Поиск слоев

11.3 Атрибуты оформления.

Теория: Применение к слоям атрибутов оформления. Изоляция слоев

Практические занятия: Применение к слоям атрибутов оформления. Изоляция слоев

12. Рисование перспективы

12.1 Сетка перспективы

Теория: Представление о перспективе. Представление о сетке перспективы. Работа с сеткой
перспективы. Использование сетки перспективы

Практические занятия: Работа с сеткой перспективы. Использование сетки перспективы

12.2 Редактирование сетки перспективы.

Теория: Редактирование сетки перспективы. Рисование объектов в перспективе. Выделение
и трансформирование объектов в перспективе. Прикрепление объектов к перспективе

Практические занятия: Редактирование сетки перспективы. Рисование объектов в перспе-
тиве. Выделение и трансформирование объектов в перспективе. Прикрепление объектов к пер-
спективе

12.3 Редактирование плоскостей

Теория: Редактирование плоскостей вместе с объектами. Добавление и редактирование тек-
ста в перспективе. Работа с символами в перспективе

Практические занятия: Редактирование плоскостей вместе с объектами. Добавление и ре-
дактирование текста в перспективе. Работа с символами в перспективе

12.4 Добавление символов

Теория: Добавление символов на сетку перспективы. Трансформирование символов в пер-
спективе. Открепление содержимого от перспективы. Работа с горизонтальной плоскостью

Практические занятия: Добавление символов на сетку перспективы. Трансформирование
символов в перспективе. Открепление содержимого от перспективы. Работа с горизонтальной
плоскостью

13. Создание переходов между цветами и фигурами

13.1 Работа с градиентами

Теория: Работа с градиентами. Создание и применение линейного градиента. Изменение
направления и угла градиентного перехода

Практические занятия: Работа с градиентами. Создание и применение линейного градиен-
та. Изменение направления и угла градиентного перехода

13.2 Применение градиента

Теория: Применение градиента к обводке. Редактирование градиентной обводки. Создание и применение радиального градиента. Изменение цветов радиального градиента

Практические занятия: Редактирование градиентной обводки. Создание и применение радиального градиента. Изменение цветов радиального градиента

13.3 Настройка радиального градиента.

Теория: Применение градиентов к нескольким объектам. Другие методы редактирования цветов градиента. Добавление прозрачности к градиентам

Практические занятия: Применение градиентов к нескольким объектам. Добавление прозрачности к градиентам

13.4 Создание переходов

Теория: Создание переходов между объектами. Создание перехода с заданным числом шагов. Модификация перехода. Создание и редактирование плавных цветовых переходов

Практические занятия: Создание переходов между объектами. Создание перехода с заданным числом шагов. Модификация перехода. Создание и редактирование плавных цветовых переходов

14. Работа с кистями

14.1 Использование кисти

Теория: Работа с кистями. Использование каллиграфических кистей. Настройка кисти. Использование цвета заливки с кистями. Удаление мазков кисти. Использование объектных кистей

Практические занятия: Работа с кистями. Использование каллиграфических кистей. Настройка кисти. Использование цвета заливки с кистями. Удаление мазков кисти. Использование объектных кистей

14.2. Рисование с помощью инструмента Paintbrush

Теория: Рисование с помощью инструмента Paintbrush. Редактирование контуров с помощью инструмента Paintbrush. Создание объектной кисти. Редактирование объектной кисти

Практические занятия: Рисование с помощью инструмента Paintbrush. Редактирование контуров с помощью инструмента Paintbrush. Создание объектной кисти. Редактирование объектной кисти

14.3 Использование кистей

Теория: Использование кистей из щетины. Изменение параметров кисти из щетины. Рисование кистью из щетины. Использование узорчатых кистей. Создание узорчатой кисти. Применение узорчатой кисти. Изменение атрибутов цвета кистей..

Практические занятия: Рисование кистью из щетины. Использование узорчатых кистей. Создание узорчатой кисти. Применение узорчатой кисти. Изменение атрибутов цвета кистей..

14.4 Метода окраски Tints

Теория: Изменение цвета кисти с использованием метода окраски Tints Изменение цвета кисти с использованием метода окраски Hue Shift. Работа с инструментом Blob Brush. Рисование с помощью инструмента Blob Brush.

Практические занятия: Работа с инструментом Blob Brush. Рисование с помощью инструмента Blob Brush.

14.5 Инструмент Blob Brush

Теория: Объединение контуров с помощью инструмента Blob Brush Редактирование с использованием инструмента Eraser

Практические занятия: Объединение контуров с помощью инструмента Blob Brush Редактирование с использованием инструмента Eraser

15. Применение эффектов

15.1 Использование эффектов

Теория: Использование интерактивных эффектов. Применение эффекта. Редактирование эффекта

Практические занятия: Применение эффекта. Редактирование эффекта

15.2 Стилизация текста

Теория: Стилизация текста с помощью эффектов. Редактирование фигур с помощью эффекта Pathfinder. Применение эффекта Offset Path

Практические занятия: Редактирование фигур с помощью эффекта Pathfinder. Применение эффекта Offset Path

15.3 Объемный эффект

Теория: Создание объемного эффекта. Создание трехмерного объекта вращением

Практические занятия: Создание объемного эффекта. Создание трехмерного объекта вращением

15.4 Работа с трехмерным объектом

Теория: Изменение освещения трехмерного объекта. Проецирование символа на трехмерный объект

Практические занятия: Изменение освещения трехмерного объекта. Проецирование символа на трехмерный объект

16. Применение атрибутов оформления и стилей графики

16.1 Атрибуты оформления

Теория: Использование атрибутов оформления. Редактирование и добавление атрибутов оформления. Добавление дополнительной обводки. Добавление дополнительной заливки

Практические занятия: Редактирование и добавление атрибутов оформления. Добавление дополнительной обводки. Добавление дополнительной заливки

16.2 Стиль графики

Теория: Переупорядочение атрибутов оформления. Применение атрибутов оформления к слою. Использование стилей графики. Создание и сохранение стиля графики Применение стиля графики к объекту

Практические занятия: Применение атрибутов оформления к слою. Использование стилей графики. Создание и сохранение стиля графики Применение стиля графики к объекту

16.3 Изменение стиля графики,

Теория: Замена атрибутов стиля графики. Применение стиля графики к слою. Изменение стиля графики, примененного к слою. Применение существующих стилей графики. Применение нескольких стилей графики

Практические занятия: Изменение стиля графики, примененного к слою. Применение существующих стилей графики. Применение нескольких стилей графики

16.4 Применение стиля графики

Теория: Применение стиля графики к тексту. Копирование и удаление стилей графики. Создание графики для Всемирной паутины. Выравнивание объектов по пиксельной сетке

Практические занятия: Копирование и удаление стилей графики. Создание графики для Всемирной паутины. Выравнивание объектов по пиксельной сетке

16.5 Фрагментация изображения

Теория: Фрагментация изображения. Выделение и редактирование фрагментов. Использование команды Save For Web

Практические занятия: Фрагментация изображения. Выделение и редактирование фрагментов. Использование команды Save For Web

17. Работа с символами

17.1 Создание символов

Теория: Работа с символами. Использование библиотек символов программе Illustrator. Создание символов. Редактирование символа. Замена экземпляра символа другим символом

Практические занятия: Работа с символами. Использование библиотек символов программе Illustrator. Создание символов. Редактирование символа. Замена экземпляра символа другим символом

17.2 Работа с символами

Теория: Изоляция отдельных экземпляров символа. Изменение дополнительных параметров символов

Практические занятия: Изоляция отдельных экземпляров символа. Изменение дополнительных параметров символов

17.3 Редактирование наборов символов

Теория: Использование инструментов для работы с символами Распыление экземпляров символов. Редактирование наборов символов с использованием инструментов для работы с символами

Практические занятия: Использование инструментов для работы с символами Распыление экземпляров символов. Редактирование наборов символов с использованием инструментов для работы с символами

17.4 Палитра Symbols

Теория: Копирование и редактирование наборов символов Сохранение иллюстраций в палитре Symbols и извлечение их.

Практические занятия: Копирование и редактирование наборов символов Сохранение иллюстраций в палитре Symbols и извлечение их.

17.5 Интеграция с Adobe Flash

Теория: Проецирование символа на трехмерный объект Символы и интеграция с Adobe Flash

Практические занятия: Проецирование символа на трехмерный объект Символы и интеграция с Adobe Flash. Создание анимации

18. Комбинирование графики Illustrator с файлами других приложений

18.1 Работа с программой Adobe Bridge

Теория: Работа с программой Adobe Bridge. Комбинирование иллюстраций. Векторная графика в сравнении с растровой.

Практические занятия: Работа с программой Adobe Bridge. Комбинирование иллюстраций

18.2 Работа в Adobe Photoshop

Теория: Импорт файлов Adobe Photoshop. Помещение файла Photoshop. Трансформирование помещенного изображения.

Практические занятия: Импорт файлов Adobe Photoshop. Помещение файла Photoshop. Трансформирование помещенного изображения.

18.3 Работа с изображениями

Теория: Встраивание изображения Photoshop с композициями слоев

Практические занятия: Встраивание изображения Photoshop с композициями слоев

18.4 Коррекция цвета изображения

Теория: Коррекция цвета помещенного изображения. Наложение маски на изображение. Применение обтравочной маски к изображению. Редактирование маски

Практические занятия: Коррекция цвета помещенного изображения. Наложение маски на изображение. Применение обтравочной маски к изображению. Редактирование маски

18.5 Работа с масками

Теория: Маскирование объекта фигурой. Маскирование объекта несколькими фигурами. Создание непрозрачной маски. Редактирование непрозрачной маски. Захват образцов цвета из помещенных изображений. Связи изображений

Практические занятия :Создание непрозрачной маски. Редактирование непрозрачной маски. Захват образцов цвета из помещенных изображений. Связи изображений

18.6 Связанное изображение

Теория: Поиск информации о связи. Замена связанного изображения

Практические занятия: Поиск информации о связи. Замена связанного изображения

18.7 Экспорт файла

Теория: Экспорт файла со слоями в формат программы Adobe Photoshop, Illustrator и Adobe InDesign, Adobe Muse, Adobe Fireworks и Adobe Flash

Практические занятия Экспорт файла со слоями в формат программы Adobe Photoshop, Illustrator и Adobe InDesign, Adobe Muse, Adobe Fireworks и Adobe Flash. Создание буклета

Итоговое занятие: Подведение итогов образовательной программы, творческий отчёт. Выставка творческих работ учащихся.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Процесс обучения построен на принципах: “от простого к сложному” (усложнение идёт “расширяющейся спиралью”), учёта возрастных особенностей обучающихся, доступности материала, развивающего обучения. На первых занятиях используется метод репродуктивного обучения – это все виды объяснительно-иллюстративных методов (рассказ, художественное слово, объяснение, демонстрация наглядных пособий). На этом этапе обучающиеся выполняют задания точно по образцу и объяснению. Затем, в течение дальнейшего курса обучения, постепенно при усложнении заданий, подключаются методы продуктивного обучения, такие как, метод проблемного изложения, частично-поисковый метод.

Необходимо принимать во внимание и индивидуальный темп работы, и эмоциональный настрой, и психологические особенности каждого обучающегося группы. В ходе реализации программы осуществляется вариативный подход к работе. Творчески активным обучающимся предлагаются дополнительные или альтернативные задания, с более слабыми обучающимися порядок выполнения работы разрабатывается вместе с педагогом. Необходимая теоретическая информация предлагается в форме бесед, устных обзоров.

Техническое оснащение:

- Компьютерный класс.
- Наличие установленной программы Adobe Illustrator CC/CS6
- Мультимедийный проектор
- Принтер лазерный 1 шт

Системные требования к компьютерам:

- Intel Pentium 4 or AMD Athlon 64 processor
- Windows XP SP3 or Windows 7 SP1. Adobe® Creative Suite® 5.5 and CS6 applications also support Windows 8. Refer to the CS6 FAQ for more information about Windows 8 support.
- 1GB of RAM

- 1GB of available hard-disk space for installation; additional free space required during installation
- 1024x768 display with 16-bit color and 512MB of VRAM
- OpenGL 2.0–capable system
- DVD-ROM drive

Формы работы, используемые педагогом на занятии:

Работа с обучающимися с целью их технического развития и становления их самобытности требует создания такой системы воспитания и обучения, которая бы учитывала их психологические особенности и способствовала благоприятной атмосфере для реализации и развития личности.

Учитывая психологические особенности обучающихся, занятия проводятся в разнообразных формах: коллективная, творческая работа. Для развития познавательной деятельности используются беседы, рассказы с применением наглядного материала.

Главные требования заключаются в следующем:

1. Признание и понимание личности обучающегося, его творческой деятельности.
2. Особые условия и методы обучения и воспитания (наличие проблемных методов работы, наличие творческих заданий, предоставление свободы выбора способов выполнения задания).
3. Использование обучающих приемов, направленных на развитие особой чувствительности в соответствии с видом деятельности.

Для того, чтобы творческий потенциал обучающегося не угас по ходу освоения учебного материала, используются методы работы, позволяющие сформировать активную творческую позицию.

Принципы:

- принцип творчества (развития образного мышления, уверенности в своих силах);
- принцип единства развития и воспитания;

- принцип сотрудничества участников образовательного процесса и доступность обучения;
- принцип индивидуально-личностного подхода: учет индивидуальных возможностей и способностей каждого обучающегося;
- принцип свободы выбора;
- принцип успешности;
- принцип учета возрастных психологических особенностей, обучающихся при отборе содержания и методов воспитания и развития;
- принцип системности.

Методы:

- наглядный;
- исследовательский;
- практический;
- объяснительно-иллюстративный;
- проблемно-поисковый.

Дидактические и методические материалы:

Наглядные пособия – готовые работы, позволяющие продемонстрировать обучаемым варианты выполнения;

Методические указания о последовательности выполнения отдельных элементов.

Формы подведения итогов

Участие в просмотрах. Необходимо следить за тем, чтобы показ и обсуждение результатов были неотъемлемым элементом каждого занятия, поскольку именно это определяет итоговый интерес воспитанника к предмету и является залогом формирования творческой активности. В идеале результатом систематической и планомерной работы в данном направлении должно стать формирование индивидуальной системы самовоспитания обучающегося, работы по формированию своей личности.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

- 1) Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012.
- 2) Фролов М. Самоучитель. Учимся рисовать на компьютере. ЛБЗ - Бином. 2012.
- 3) Жвалевский А., Гурский Ю. Adobe Illustrator CS2. Библиотека пользователя/ СПб., 2013 г.
- 4) Интерактивный курс Adobe Illustrator CS3. – М.: Новая школа, 2013 г.
- 5) Олспач Т., Олспач Д. Illustrator CS. Библия пользователя.: пер. с англ. – М.: «Вильямс», 2014 г.
- 6) Пономаренко С. И. Illustrator CS2. - СПб.: БХВ-Петербург, 2011 г.
- 7) Штенников Д. Г. Эффективная работа в Adobe Illustrator CS3: Учебное пособие. – СПб., 2012 г.
- 8) <http://domdetstva.edusite.ru/DswMedia/programmadod.pdf>

Список рекомендуемой литературы детям

- 1) Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011.
- 2) Разработанный лабораторный практикум составителем программы дополнительного образования детей.