



ГРАФДИЗАЙН

РАБОЧАЯ ТЕТРАДЬ ДЛЯ 5-7 КЛАССОВ ПО
ИЗУЧЕНИЮ ОСНОВ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА
С ПРИМЕНЕНИЕМ ТЕХНОЛОГИИ AR

ОГЛАВЛЕНИЕ

Занятие 1. Стилизация	2
Занятие 2. Знакомство с Figma	4
Занятие 3. Логотипы	6
Занятие 4. Шрифты	8
Занятие 5. Плакаты	10
Занятие 6. Орнамент	12
Занятие 7. Костюмы	14
Занятие 8. Трансформация объектов	16
Занятие 9. Школьные эмблемы	18
Занятие 10. Закрепление пройденного материала	20

*БУЛАТОВА С. А.,
МАРЬИНА А. А.,
СТУПНИКОВА А. А.,
ВАВИЛОВА О. Д.*



Занятие 1. Стилизация

ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

Это интересно!

Стилизация — это процесс упрощения или усложнения форм объектов, сохраняя их узнаваемость. Основные принципы включают:

- Упрощение формы: удаление несущественных деталей.
- Обобщение: изменение контура и формы, превращение объемных форм в плоскостные.
- Декорирование: использование элементов декора для усиления выразительности.

Стилизация применяется в различных областях, включая графический дизайн и декоративно-прикладное искусство, позволяя создавать уникальные художественные образы на основе природных форм.



Занятие 1. Стилизация

Практическое задание

Отрисуйте 3 логотипа на бумаге:
образы растения, животного,
бытового предмета

Пример 1



Пример 2



Интерактивное задание



AR





Занятие 2. Знакомство с Figma

ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ


Это интересно!

Знакомство с Фигмой:

Фигма (Figma) — это популярный инструмент для дизайна интерфейсов и прототипирования, который позволяет командам работать совместно в реальном времени.

Ключевые элементы:

1. Панель инструментов (Toolbar): На верхней части экрана находятся основные инструменты (выбор, прямоугольник, текст и т. д.). Здесь расположены функции для создания и редактирования объектов.
2. Панель слоев (Layers Panel): Слева отображаются все слои вашего проекта. Вы можете организовывать их, группировать и скрывать.
3. Панель свойств (Properties Panel): Справа показаны свойства выбранного объекта. Здесь можно изменять цвета, размеры, эффекты и текст.
4. Полотно (Canvas): Центральная область, где вы создаете и редактируете ваши макеты и прототипы.
5. Панель прототипирования (Prototype Panel): Позволяет создавать интерактивные связи между экранами.
6. Панель комментариев (Comment Panel): Для обратной связи и обсуждения проекта с командой.

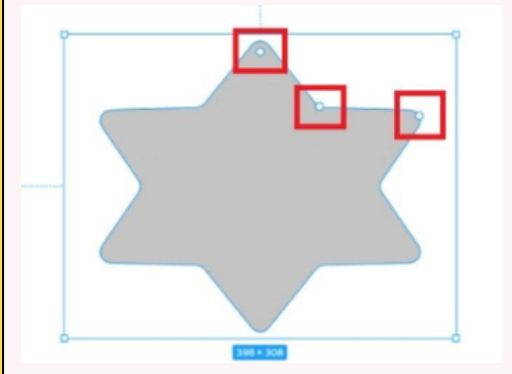


Занятие 2. Знакомство с Figma

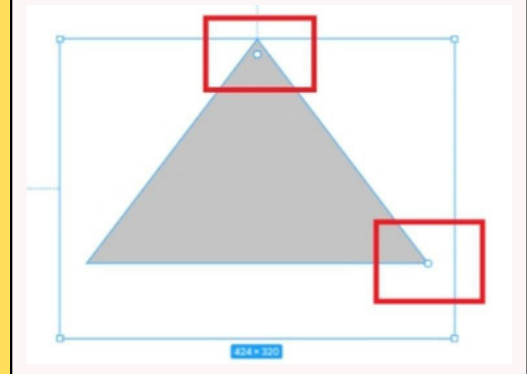
Практическое задание

Отрисовать в Figma различные геометрические фигуры.

Пример 1



Пример 2



Интерактивное задание



AR





Занятие 3. Логотипы

ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

Это интересно!

Логотип — это графический знак, символ или надпись, представляющий компанию, бренд или продукт.

2. Функции логотипа:

Узнаваемость, ассоциация с брендом или продуктом.

3. Типы:

-Текстовые:

Используют название компании (например, Coca-Cola).

- Символы и иконки:

Графические изображения, которые могут быть абстрактными или представлять конкретные объекты (например, Apple).

- Комбинированные:

Сочетают текст и изображение (например, Adidas).

4. Принципы :

-Простота:

Логотип должен быть простым и легко узнаваемым.

-Уникальность:

Он должен выделяться среди других.

- Актуальность: Дизайн должен соответствовать аудитории.

- Вечность:

Хороший логотип не должен зависеть от модных тенденций.



Занятие 3. Логотипы

Практическое задание

Отрисуйте 3 логотипа в Figma:
образы растения, животного,
бытового предмета

Пример 1



Пример 2



Интерактивное задание



AR





Занятие 4. Шрифты

ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

Это интересно!

Шрифт в дополнительном образовании, особенно в контексте графического дизайна, рассматривается как важный элемент композиции. Он не только выполняет языковую функцию, но и служит визуальным носителем информации, формируя эстетическое восприятие.

Типы шрифтов:

- Антиква: классические, с засечками, подходят для деловых документов.
- Гротеск: без засечек, нейтральные, используются в технических текстах.
 - Декоративные: для заголовков и акцентов, привлекают внимание.

Рекомендации по оформлению:

- Используйте заголовки и подзаголовки для структурирования.
- Применяйте цветовые акценты и схемы для выделения ключевых моментов.
 - Включайте сокращения и условные обозначения для ускорения записи.

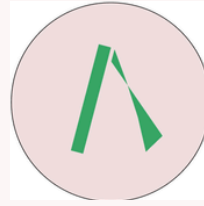
Занятие 4. Шрифты

Практическое задание

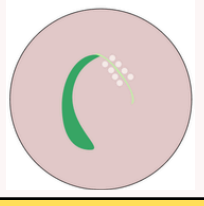
В Figma создать:

- букву из геометрических фигур
- букву из реального объекта (растение и т. д.)
- логотип-монограмму (из нескольких совмещенных букв)
- добавить к букве векторный фон или рамку
- свободную модификацию буквы (удвоение, искажение, разрез и т. д.)
- добавить к букве графический элемент

Пример 1



Пример 2



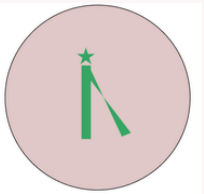
Пример 3



Пример 4



Пример 5



Интерактивное задание



AR





Занятие 5. Плакаты

ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

Это интересно!

Создание плакатов — это важный аспект графического дизайна, который сочетает в себе художественные и коммуникационные навыки.

1. Определение:

Плакат — это визуальный носитель информации, который предназначен для передачи сообщения или рекламы, часто с использованием графики и текста.

2. Цели:

Информирование, привлечение внимания, побуждение к действию, создание настроения или атмосферы.

3. Типы :

- Рекламные: призваны продвигать продукт или услугу.
- Информационные: предоставляют факты или данные (например, образовательные).
- Культурные: анонсируют мероприятия (концерты, выставки).
- Социальные: поднимают общественные вопросы и призывают к действию (например, экологические инициативы).

4. Принципы:

- Привлечение внимания: используйте яркие цвета, интересные изображения и оригинальные шрифты.
- Читаемость: текст должен быть легко читаемым с расстояния, учитывайте размер шрифта и его контраст с фоном.
- Композиция: элементы должны быть гармонично распределены по всему пространству плаката.
 - Цветовая палитра: выбор цветов должен соответствовать теме и эмоциональной окраске сообщения.



Занятие 5. Плакаты

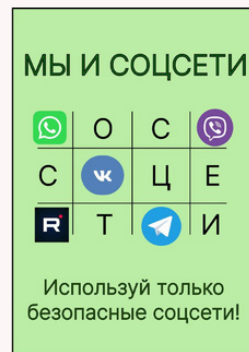
Практическое задание

Отрисуйте 2 плаката на тему образования: не играй с огнем, не открывай дверь и т.д.

Пример 1



Пример 2




Интерактивное задание



AR





Занятие 6. Орнамент

ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

Это интересно!

Орнамент— это система элементов, узоров или мотивов, которые используются для украшения учебного процесса, создания эстетической среды и формирования культурных ценностей у обучающихся. Он может проявляться в различных формах: от графических изображений до текстильных и архитектурных решений.

Принципы:

Эстетика: Орнамент должен быть визуально привлекательным и соответствовать теме обучения.

Функциональность: Он должен выполнять определенные функции, такие как привлечение внимания, облегчение восприятия информации и создание комфортной атмосферы.

Культурная значимость: Орнаменты могут отражать культурные традиции и ценности, что способствует формированию идентичности обучающихся.

Универсальность: Они должны быть понятны и доступны для различных возрастных групп и категорий обучающихся.

Интерактивность: Важно, чтобы орнаменты могли вовлекать обучающихся в процесс, например, через задания или игры.

Типы:

Графические орнаменты: Используются в визуальных материалах (плакаты, буклеты, презентации).

Текстильные орнаменты: Применяются в оформлении учебных помещений, например, через шторы, покрывала или настенные панно.

Архитектурные орнаменты: Элементы оформления зданий образовательных учреждений, которые создают уникальную атмосферу.

Цифровые орнаменты: Используются в онлайн-образовании, таких как фоны для видеозанятий или графические элементы в электронных учебниках.

Культурные орнаменты: Включают элементы народного творчества, фольклора и традиционных ремесел, которые могут быть интегрированы в учебный процесс.



Занятие 6. Орнамент

Практическое задание
нарисовать в Figma 3 композиции
орнамента:

1. По типу расположения
элементов
2. По типу повторений
3. По типу изображения

Пример 1



Пример 2



Интерактивное задание



AR





Занятие 7. Костюмы


ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

Это интересно!

Костюмы — это специальные комплекты одежды, используемые для различных видов деятельности и официальных мероприятий.

Их можно классифицировать на несколько видов:

1. Творческие костюмы: Используются в театральных постановках, конкурсах и экстравагантных мероприятиях. Примеры включают костюмы для балета, народных танцев и театра.
2. Спортивные костюмы: Предназначены для занятий спортом. Включают спортивные формы для различных видов спорта — от гимнастики до командных игр.
3. Костюмы для научных проектов: Используются в рамках образовательных мероприятий, включая выставки, где требуется презентация идей или прототипов.
4. Костюмы для праздников: Например, costumes для Нового года или Хэллоуина, которые помогают создать атмосферу праздника.



Занятие 7. Костюмы

Практическое задание

Нарисовать 3 эскиза любых видов костюма на бумаге.

Пример 1



Пример 2



Интерактивное задание



AR





Занятие 8. Трансформация объектов

ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

Это интересно!

Трансформация объектов — это процесс изменения, адаптации или переосмысления образовательных материалов, ресурсов и методов с целью повышения их эффективности и соответствия потребностям обучающихся.

Принципы:

Адаптивность: Образовательные объекты должны быть адаптированы к различным уровням подготовки и интересам обучающихся.

Инновационность: Использование новых технологий и подходов для трансформации объектов способствует созданию более привлекательной и интерактивной образовательной среды.

Инклюзивность: Трансформация должна учитывать разнообразие обучающихся, включая детей с особыми потребностями, и обеспечивать доступность ресурсов для всех.

Устойчивость: Трансформированные объекты должны быть устойчивыми к изменениям в образовательной среде и сохранять свою актуальность в течение длительного времени.

Типы:

1. Методическая трансформация:

- Переход от традиционных методов обучения к интерактивным и проектным.
- Внедрение новых педагогических технологий, таких как смешанное обучение

2. Технологическая трансформация:

- Использование цифровых платформ для проведения занятий (например, онлайн-курсы, вебинары).
- Интеграция образовательных приложений и программного обеспечения для поддержки учебного процесса.

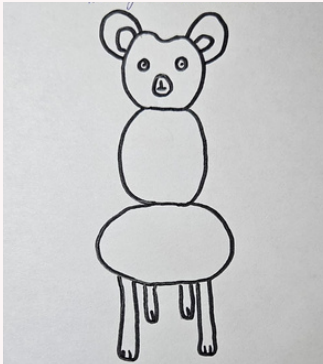


Занятие 8. Трансформация объектов

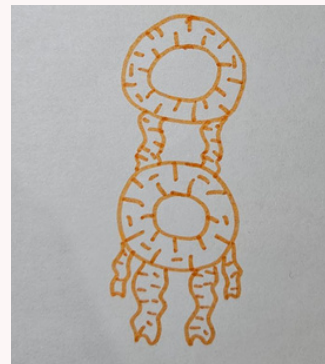
Практическое задание

Нарисовать стулья с образами:
растения, животного и из
необычного материала.

Пример 1



Пример 2



Интерактивное задание



AR





Занятие 9. Школьные эмблемы

ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

Это интересно!

- Эмблема — это графический знак, который представляет организацию, её ценности и цели. Она должна быть легко узнаваемой и запоминающейся.

Значение эмблемы для школы

- Эмблема служит символом идентичности школы.
 - Она может отражать историю, традиции и философию учебного заведения.
 - Эмблема создает чувство принадлежности среди учеников, учителей и родителей.

Элементы дизайна эмблемы

- Форма: Форма эмблемы может быть круговой, квадратной или произвольной. Каждая форма имеет свои ассоциации (например, круг — единство, квадрат — стабильность).
 - Цвет: Цвета имеют психологическое значение. Например, синий ассоциируется с доверием, зеленый — с ростом и обучением, красный — с энергией и страстью.
 - Шрифты: Выбор шрифта также важен. Он должен быть читаемым и соответствовать стилю школы (традиционный, современный и т.д.).
- Символы: Использование символов (книги, глобуса, животных и т.д.) помогает передать идеи и ценности школы.



Занятие 9. Школьные эмблемы

Практическое задание

Разработайте эмблему для своей образовательной организации.

Пример 1



Пример 2




Интерактивное задание



AR





Занятие 10. Закрепление пройденного материала

Тест

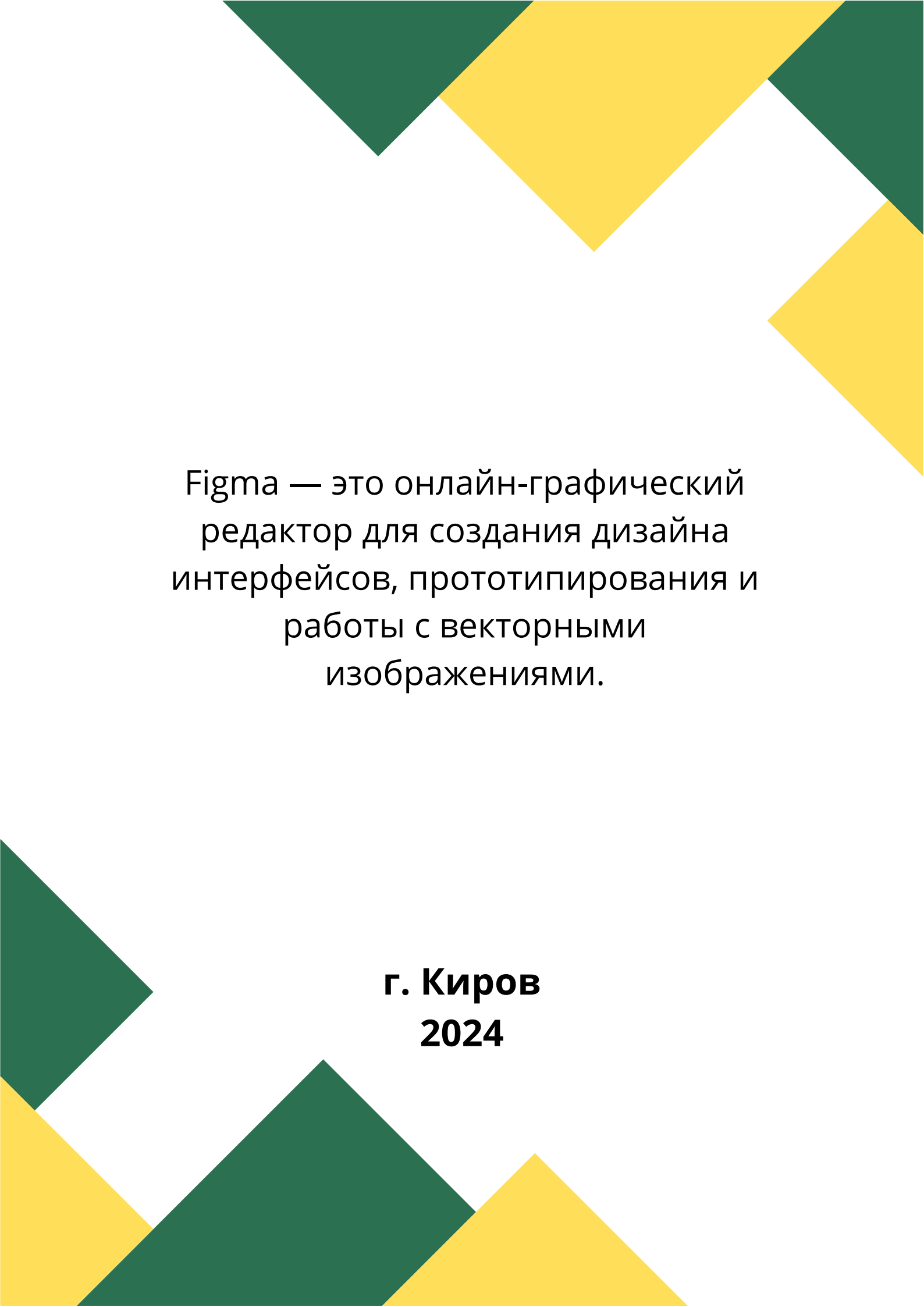


Практическое задание

Нарисуйте в Figma одного
персонажа из мультфильма «Три
Кота»

AR





Figma — это онлайн-графический редактор для создания дизайна интерфейсов, прототипирования и работы с векторными изображениями.

**г. Киров
2024**