

Программа курса
Графический редактор GIMP

В **первом модуле** школьники знакомятся с одним из самых удобных и популярных бесплатных графических редакторов — GIMP. Обучение начинается с самых основ, поэтому даже новички без опыта работы с графическими программами смогут быстро разобраться с инструментами и создать свои первые проекты.

В ходе модуля учащиеся изучают:

— интерфейс и основные панели GIMP;

— инструменты выделения и работы с областями изображения;

— базовые приёмы рисования и редактирования;

— принципы работы со слоями и масками;

— способы корректировки цвета, яркости и контрастности;

— использование фильтров и визуальных эффектов для оформления готовых работ.

Пример занятия:

Ученики создают профессиональную обложку журнала, сочетая обработанную фотографию, текст и выбранные шрифты для заголовков и подзаголовков. На этапе проектирования они применяют слои, геометрические формы, текстуры, градиенты и инструмент «Штамп», чтобы объединить элементы и добиться цельной композиции. Итогом становится визуально гармоничный макет, подходящий как для печати, так и для цифровой публикации (тема «Работа с композицией и дизайном»).

Методический план модуля:

Знакомство с GIMP

Работа с фото

Рисование

Выделенные области

Работа со слоями

Векторный контур

Векторные фигуры

Трансформация изображений. Часть 1

Трансформация изображений. Часть 2

Работа с текстом

Итоговый проект

Защита итогового проекта

Во **втором модуле** ученики перейдут от базовых навыков к более глубокому разбору художественной части и технических приемов цифрового рисования. Главный акцент — цвет, свет и динамичные визуальные эффекты, которые используют в дизайне, концепт-арте и геймдеве. Ребята закрепят знакомые инструменты, освоят новые профессиональные техники, научатся делать картинку “живой” и визуально убедительной, а также соберут свою первую анимацию.

Пример урока:

На одном из занятий ученики разбирают основы теории цвета и инструменты Gimp для работы с палитрой. Они знакомятся с понятием цветовой гармонии, учатся собирать комплементарные и аналогичные цветовые схемы, подбирать оттенки и фиксировать их в удобной палитре. Далее применяют аналогичную схему на практике: создают иллюстрацию ночного неба и добавляют мягкое свечение фонариков, чтобы передать ощущение глубины и атмосферы.

Методический план модуля:

Цветовой круг;

Теория цвета. Часть 1;

Принципы сочетания цветов. Часть 2;

Знакомство с градиентом;

Влияние света и тени на изображение;

Искусственные источники света;

Основы игровых эффектов: свечение и энергия;

Текстуры;

Знакомство с анимацией;

Анимация игровых эффектов;

Подготовка итогового проекта;

Защита итогового проекта.

Третий модуль сфокусирован на том, чтобы применить уже освоенные навыки и довести работу до полноценного результата: от дизайна персонажа и понимания анатомии до создания собственного стикерпака и финальной иллюстрации.

В первой части модуля ученики погружаются в разработку простых персонажей. Они учатся передавать характер через форму, мимику и эмоции, разбирают базовые пропорции лица и собирают набор выразительных состояний. Итог этого этапа — создание собственного стикерпака для мессенджеров, включая проработку и анимацию отдельных стикеров.

Во второй части акцент смещается на более сложные иллюстрации. Ученики осваивают основы композиции и учатся управлять вниманием зрителя, строят пространство с помощью линейной и воздушной перспективы, создают собственные кисти, чтобы ускорять работу и сохранять единый стиль.

Дополнительно разбирают анатомию человеческой позы: как упростить форму, стилизовать фигуру и адаптировать ее под выбранный дизайн персонажа. Затем ученики помещают героя в окружение и собирают цельную сцену. Модуль завершается самостоятельной работой над итоговым проектом, где каждый применяет полученные знания и создает законченный арт или иллюстрацию.

Пример урока

На одном из занятий ученики начинают работу над собственным стикерпаком. Первый шаг — научиться показывать эмоции персонажа через мимику и простые визуальные приемы. Учащиеся разбирают, как брови, рот и положение глаз меняют выражение лица, и как адаптировать персонажа под небольшой формат стикера, чтобы эмоции читались сразу. После короткой теоретической части о “языке эмоций” в дизайне каждый выбирает несколько состояний — от базовых (радость, грусть) до более выразительных реакций (“крик”, “обнимаю”) — и переходит к быстрым скетчам. К концу урока у каждого готова пара уникальных стикеров, которые четко передают выбранные эмоции.

Методический план модуля:

Разработка персонажа: от силуэта к деталям

Анатомия и пропорции лица

Разработка стикерпака: эмоции и реакции (часть 1)

Анимированный стикерпак: добавляем движение (часть 2)

Основы композиции: как вести взгляд зрителя

Линейная перспектива: строим пространство

Воздушная перспектива и создание кистей

Анатомия и поза

Основы стилизации персонажей и упрощения анатомии

Персонаж и среда

Подготовка итогового проекта

Защита итогового проекта