

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Кудашевская основная общеобразовательная школа
Бугульминского муниципального района Республики Татарстан**

РАССМОТРЕНО

ШМО учителей

Протокол №1

от 29.08.2025

УТВЕРЖДЕНО

Директором

_____Низамиева С.Н.

Приказ № -77 от 29.08.2025 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
учебного курса по дополнительному образованию
«Графический дизайн»
для обучающихся 8-9 классов на 2025-2026 учебный год
научно-технологическое направление**

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Данная программа кружка поддерживает концепцию модернизации российского образования в части создания системы развития обучающихся.

При изучении курса «Графический дизайн» реализуются межпредметные связи с такими базовыми предметами, как информатика, ИЗО и иностранный язык.

Изучение информационных технологий на уроках информатики подготавливает школьников для занятий графическим дизайном. Данный курс позволяет расширить имеющиеся у обучающихся умения общения с компьютером, методы управления клавиатурой и мышью; на практике закрепить навыки создания папок на жёстком диске, копирования и вставки объектов; работы с операционной системой **Linux**; обращает внимание обучающихся на интеграцию программных приложений и обмена данными между ними на примере графических изображений и текстовых блоков.

На основе полученных, на уроках изобразительного искусства знаний элементарных основ рисунка, навыков восприятия пространственного положения, размеров и пропорций объектов курс графического дизайна, используя компьютерные технологии и программные инструменты, продолжает развивать творческие способности школьника, его желание и умение видеть и создавать прекрасное.

Для изучения данного курса предложен англоязычный вариант программы. В первую очередь это связано со стабильностью и качеством работы исходных программных продуктов. В то же время пополняется словарный запас ученика не только технически, но и применяемые в быту терминами. В текстовом материале уроков названия элементов интерфейса и используемые команды даны на английском языке, при этом в скобках предложен перевод. Опыт преподавания данного курса показывает хорошее восприятие обучающимися и быстрое их привыкание к английским терминам.

Основа изучения прикладных программ - практика, поэтому предлагаемый курс направлен на решение конкретных пользовательских задач, подкреплённых теоретическим материалом.

Главы разделов посвящены конкретным темам программы и содержат определённое количество занятий.

Каждый урок включает теоретическую часть, практическую работу, вопросы и задания к нему. В том случае, если рассматриваемый материал требует больше времени, занятия целиком могут быть посвящены теории или практике.

В теоретической части рассматриваются понятия и определения, необходимые для усвоения той или иной темы, функции Adobe Photoshop, инструменты, команды и необходимые элементы управления этой программой, их настройка, а также основные приёмы работы.

Практические работы помогают закрепить изученный материал.

На занятиях по разделу «Практикум» предусмотрено повторение и закрепление материала предыдущего раздела, демонстрация дополнительных возможностей уже изученных инструментов данной программы.

Раздел «Итоговые занятия» предназначен для углублённого изучения возможностей программы. Главы данного раздела могут быть предложены ученикам, чья компьютерная подготовка позволяет быстро отработать обязательный материал на уроке, или наиболее заинтересованным в предмете школьникам для самостоятельной работы дома.

Цель кружка «Графический дизайн» состоит в подготовке к осознанному выбору сферы будущей профессиональной деятельности, повышении социальной и личностной значимости и развитии обучающихся.

Задачи кружка:

- Знакомство с графическим редактором Adobe Photoshop и его основными элементами;
- Развить научно-технические навыки у ребят;
- Применение полученных теоретических знаний на практике.

Кружок направлен на развитие научно-технических знаний, умений и навыков у школьников.

Возраст обучающихся кружка составляет 14-16 лет. Реализация программы кружка рассчитана на 1 год.

Освоение обучающимися практических навыков работы в графическом редакторе Adobe Photoshop предоставляет школьнику широкий выбор применения полученных знаний - от обработки изображений, полученных цифровым фотоаппаратом для собственного удовольствия, до профессионального оформления полиграфической продукции - книг, газет, журналов, буклетов, постеров и всевозможной рекламы.

В процессе обучения школьники получают достаточное количество теоретических знаний и практических навыков в области обработки и создания фотореалистических изображений, их коррекции и ретуширования. Это даст им возможность впоследствии достаточно легко перейти к разработке и созданию веб-сайтов, работе с трёхмерной графикой, то есть профессионально расти и совершенствоваться.

После изучения курса, школьники выполняют ряд практических работ и в заключении как форма подведения итогов всего курса выполнение итоговой практической работы.

Планируемые результаты:

Освоение детьми программы «Графический дизайн», достижение комплекса результатов в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта.

В сфере **личностных универсальных учебных действий** у учащихся будут сформированы:

- осуществлять констатирующий и предвосхищающий контроль по результату и способу действия, актуальный контроль на уровне произвольного внимания;
- самостоятельно адекватно оценивать правильность выполнения действия и вносить коррективы в исполнение действия, как по ходу его реализации, так и в конце действия;
- пользоваться средствами выразительности языка декоративно – прикладного искусства, художественного конструирования в собственной художественно – творческой деятельности;
- осуществлять поиск информации с использованием литературы и средств массовой информации, ИКТ технологий;
- отбирать и выстраивать оптимальную технологическую последовательность реализации собственного или предложенного замысла.

В сфере **регулятивных универсальных учебных действий** учащиеся научатся:

- ставить учебные задачи, планировать выполнение работы;
- учиться мобилизовать силы и энергию к преодолению препятствий;
- проводить контроль, оценивать правильность выполнения действий на уровне адекватно-ретроспективной оценки;

- учиться осознавать качество и уровень усвоения материала, искать ошибки в выполнении работы.

В сфере **познавательных универсальных учебных** действий учащиеся научатся:

- приобретать и осуществлять практические навыки и умения в художественном творчестве;
- осваивать особенности художественно – выразительных средств, материалов и техник, применяемых в декоративно – прикладном творчестве;
- развивать художественный вкус, как способность чувствовать и воспринимать многообразие видов и жанров искусства;
- художественно – образному, эстетическому типу мышления, формированию целостного восприятия мира;
- развивать фантазию, воображение, художественную интуицию, память;
- развивать критическое мышление, в способности аргументировать свою точку зрения по отношению к различным произведениям изобразительного декоративно – прикладного искусства.

В сфере **коммуникативных универсальных учебных** действий учащиеся научатся:

- учитывать и координировать в сотрудничестве позиции других людей, отличные от собственной; разные мнения и интересы и обосновывать собственную позицию;
- задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером.

Календарно-тематическое планирование

Дата	№ занятия	Тема занятия
Введение в курс кружка		
	1	Основное назначение программы Adobe Photoshop.
Глава 1. Знакомство с интерфейсом		
	2-3	Правила работы и терминология.
	4-5	Знакомство с интерфейсом.
	6-7	Работа с документом. Размеры и цветность изображения.
Глава 2. Слои		
	8-9	Работа со слоями.
	10-11	Эллиптическое выделение.
	12-13	Волшебная палочка. Лассо.
	14-15	Трансформация объектов.
	16-17	Слияние слоёв. Режимы наложения пикселей.
	18-19	Эффекты слоёв.
Глава 3. Работа с цветом		
	20-21	Управление цветом.
	22-23	Заливка. Градиентная заливка.
Глава 4. Инструменты рисования		
	24-25	Инструменты рисования.
	26-27	Специальные кисти.
	28-29	Создание, настройка и использование кистей.
	30-31	Создание и применение кисти.
	32-33	Текстура.
	34-35	Применение текстуры.
Глава 5. Шрифты		
	36-37	Работа с текстом
Глава 6. Контуры		
	38-39	Линии Безье.
	40-41	Работа с контурами.
	42-43	Стандартные формы и библиотека контуров.
	44-45	Применение контуров.
Глава 7. Фильтры		
	46-47	Специальные эффекты.
	48-49	Фильтры.
Глава 8. Работа с изображением		
	50-51	Установка параметров документа.
	52-53	Ретушь.
	54-55	Каналы и маски.
Практикум		
	56-57	Практическая работа «Часы»
	58-59	Практическая работа «Календарь»

	60-61	Практическая работа «Бейдж»
	62-63	Практическая работа «Значок»
Итоговое занятие		
	64-68	Практическая работа «Окраска чёрно-белой фотографии»

ПРОГРАММА КРУЖКА «ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»

(68 часов)

ВВЕДЕНИЕ (1 час)

Основное назначение программы Adobe Photoshop. Параметры компьютера, необходимые для продуктивной работы в Adobe Photoshop-CS2. Обзор структуры учебника. Условные обозначения. Организация рабочего места.

РАЗДЕЛ 1. ВОЗМОЖНОСТИ ADOBE PHOTOSHOP (54 часов)

ГЛАВА 1. ЗНАКОМСТВО С ИНТЕРФЕЙСОМ (3 часа)

УРОК 1. ПРАВИЛА РАБОТЫ И ТЕРМИНОЛОГИЯ

Основные понятия. Диалоговые окна. Признаки активности окна документа. Варианты подачи команды. Использование мыши. Способы подачи команд с её помощью. Использование клавиатуры. Полезные советы по работе с компьютером и создаваемыми с его помощью документами.

Основные понятия и термины: Контекстное меню, Быстрые (горячие) клавиши.

УРОК 2. ЗНАКОМСТВО С ИНТЕРФЕЙСОМ

Запуск Adobe Photoshop. «Оконный интерфейс». Элементы управления программой.

Практическая работа: открытие и сохранение документа.

Основные понятия и термины: Панель инструментов, Панель опций, Палитры, Сборные кнопки.

Вопросы и задания

1. Перечислите основные элементы интерфейса программы.
2. Какие действия мышью используются для работы в программе?
3. Из папки Les_1 откройте файл Fyodorov.psd и сохраните его под именем Monument.psd в свою папку.

УРОК 3. РАБОТА С ДОКУМЕНТОМ. РАЗМЕРЫ И ЦВЕТНОСТЬ ИЗОБРАЖЕНИЯ

Растровое изображение. Векторное изображение. Навигация. Масштабирование изображения. Цветность изображения. Цветовые режимы Bitmap, Grayscale, RGB, CMYK, HSB.

Практическая работа: применение инструментов навигации и масштабирования к конкретному документу.

Основные понятия и термины: Разрешение изображения, Разрешение печати.

Вопросы и задания

1. Какое изображение называется растровым?
2. Какой цветовой режим используется компьютером для вывода изображения на монитор?
3. Что такое цветовой охват?
4. Как можно осуществлять навигацию в области изображения?
5. Какая клавиша используется для уменьшения масштаба изображения при включен-

ном инструменте Zoom?

6. Перечислите известные вам способы изменения масштаба изображения.

ГЛАВА 2. СЛОИ (12 часов)

УРОК 4. РАБОТА СО СЛОЯМИ

Слои. Возможные действия со слоями. Типы слоёв по назначению. Понятие активного слоя. Команды по управлению слоями и их расположение. Инструмент перемещения.

Практическая работа: создание нового документа. Практическая работа: действия со слоями на примере многослойного изображения.

Основные понятия и термины: Background (Фоновый слой), Layer (Рабочий слой), Text layer (Текстовый слой), Adjustment layer (Настраивающий слой), Masking layer (Слой-маска), Shape layer (Контурный слой).

Вопросы и задания

1. Что такое слой?
2. Какие типы слоёв вы знаете?
3. Какие элементы управления слоями вам известны?
4. Каким инструментом можно переместить объекты на слое?
5. Каким образом осуществляется перемещение слоёв?
6. Как скрыть видимость слоя?

УРОК 5. ЭЛЛИПТИЧЕСКОЕ ВЫДЕЛЕНИЕ

Работа с документами. Открытие файла. Импорт фрагмента изображения. Геометрические контуры выделения. Действия с выделениями. Параметры выделения.

Практическая работа: использование инструмента Elliptical Marquee и перемещение слоёв.

Основные понятия и термины: Rectangular Marquee (Прямоугольная область), Elliptical Marquee (Эллиптическая область), New Selection (Новое выделение), Add to Selection (Добавление выделения), Subtract from Selection (Вычитание выделения).

Вопросы и задания

1. Как можно одновременно открыть несколько документов?
2. Какими инструментами создаются геометрические контуры выделения?
3. Какую роль выполняет клавиша Shift при выделении геометрическими контурами?
4. Как можно снять выделение?
5. Как присвоить новое имя слою?

УРОК 6. ВОЛШЕБНАЯ ПАЛОЧКА. ЛАССО

Инструменты Lasso (Лассо) и Magic Wand (Волшебная палочка). Три вида инструмента Lasso. Дублирование и удаление слоёв.

Практическая работа: Дублирование и удаление слоёв. Использование инструментов лассо и волшебная палочка.

Основные понятия и термины: Lasso (Лассо), Polygonal Lasso (Многоугольное лассо), Magnetic Lasso (Магнитное лассо), Create a new layer (Создание нового слоя), Delete Layer (Удаление слоя).

Вопросы и задания

1. Какими инструментами выделяются сложные области?
2. Как можно создать копию слоя?

3. Какими способами можно удалить слой?
4. Какое значение параметра Feather нужно установить на панели опций, чтобы избежать размытости на границе выделения?

УРОК 7. ТРАНСФОРМАЦИЯ ОБЪЕКТОВ

Инструменты трансформации объекта. Виды трансформации.

Практическая работа: применение инструментов трансформации.

Основные понятия и термины: Transform (Трансформация), Scale (Масштабирование), Rotate (Вращение), Distort (Искажение).

Вопросы и задания

1. Какими способами можно вызвать инструмент трансформации?
2. Перечислите виды трансформации изображений.
3. Какие трансформации не изменяют качества изображения?
4. Что такое область выделения?
5. Перечислите инструменты создания областей выделения.
6. Как добавить область выделения к уже имеющейся?
7. Каким образом можно сделать область выделения размытой?
8. Как перенести выделенную область на другой слой, в другое изображение?

УРОК 8. СЛИЯНИЕ СЛОЁВ. РЕЖИМЫ НАЛОЖЕНИЯ ПИКСЕЛЕЙ

Слияние слоёв. Непрозрачность. Режимы наложения пикселей.

Основные понятия и термины: Merge Down (Соединить с нижним), Merge Visible (Соединить видимые), Flatten Image (Плоское изображение), Opacity (Непрозрачность).

Практическая работа: Повторение использования инструментов трансформации и работы со слоями. Использование режимов наложения пикселей.

Вопросы и задания

1. Перечислите варианты объединения слоёв.
2. При использовании каких режимов наложения пикселей объекты приобретают цветовой тон верхнего слоя?
3. Какой слой не реагирует на изменение режима наложения пикселей?
4. Практическое задание с использованием объектов, содержащихся на прилагаемом диске.

УРОК 9. ЭФФЕКТЫ СЛОЁВ

Стили слоёв. Настройки конкретных эффектов.

Основные понятия и термины: Drop Shadow (Падающая тень), Inner Shadow (Внутренняя тень), Outer Glow (Внешнее свечение), Inner Glow (Внутреннее свечение), Bevel and Emboss (Скос и рельеф), Color Overlay (Наложение цвета), Stroke (Обводка).

Практическая работа: создание объектов с использованием эффектов слоёв.

Вопросы и задания

1. Перечислите известные вам эффекты слоёв.
2. Какими способами можно инвертировать выделение?
3. Какой эффект применяется для создания внешней тени объекта?
4. Какой эффект применяется для создания обводки объекта?
5. Как изменить настройки стиля?

ГЛАВА 3. РАБОТА С ЦВЕТОМ (4 часа)

УРОК 10. УПРАВЛЕНИЕ ЦВЕТОМ

Палитра Color (Цвет). Палитра Swatches (Образцы). Добавление и удаление из палитры созданных образцов. Инструмент Paint Bucket (Заливка).

Основные понятия и термины: Color - Цвет, Foreground Основной (рабочий) цвет, Background - Фоновый цвет, Swatches (Образцы), Paint Bucket (Заливка).

Практическая работа: использование изученных на уроке палитр и инструментов.

Вопросы и задания

1. Как установить основной и фоновый цвета?
2. Что означает восклицательный знак на палитре Color?
3. Для чего используется параметр Tolerance при заливке?
4. Как создать новый цвет в палитре Color?
5. Как добавить новые образцы цветов в палитру Swatches?

УРОК 11. ЗАЛИВКА. ГРАДИЕНТНАЯ ЗАЛИВКА

Палитра Color Picker (Сортировщик цветов). Способ заливки с плавным переходом цветов - градиент.

Основные понятия и термины: Color Picker (Сортировщик цветов), Gradient (Градиент).

Практическая работа: создание цветовой растяжки.

Вопросы и задания

1. Какой командой осуществляется заливка объекта?
2. Что такое градиентная заливка?
3. Какие типы градиентных заливок вы знаете?
4. Как создать собственную градиентную заливку?
5. Как сохранить созданный образец градиентной заливки?
6. Практическое задание на использование инструмента заливки, с использованием объектов, содержащихся на прилагаемом диске.

ГЛАВА 4. ИНСТРУМЕНТЫ РИСОВАНИЯ (12 часов)

УРОК 12. ИНСТРУМЕНТЫ РИСОВАНИЯ

Виды кистей. Настройка опций. Загрузка кистей из библиотек.

Основные понятия и термины: Brush - кисть, Pencil- карандаш, Eraser - ластик.

Практическая работа: Создание новой кисти из фрагмента изображения. Создание новой кисти из символа.

Вопросы и задания

1. Перечислите виды инструмента Brush.
2. Какими способами можно регулировать размер и жёсткость кисти?
3. Как можно изменить отображение курсора при выборе кисти?
4. Опишите последовательность создания новой кисти.
5. Используя обычные круглые жёсткие кисти небольших размеров, нарисуйте следы животных и превратите их в кисточки.

УРОК 13. СПЕЦИАЛЬНЫЕ КИСТИ

«Красный глаз». Способы устранения эффекта «красный глаз». Штамп. Специальные кисти и их действие на области изображения. Палитра событий.

Основные понятия и термины: Red Eye (Красный глаз), Clone Stamp (Штамп), Ин-

струменты Blur (Размытие), Sharpen (Резкость), Smudge (Размазывание), Dodge (Осветлитель), Burn (Выжигание), Sponge (губка) - их опции и настройки.

Практическая работа: Использование инструмента штамп для клонирования изображения из одного документа в другой. Создание новой кисти из символа.

Вопросы и задания

1. Для чего можно использовать специальные кисти?
2. Какие виды специальных кистей вам известны?
3. Какой параметр инструмента Sponge позволяет увеличивать насыщение?
4. Сочетание каких клавиш отменяет последнее действие?
5. Как зафиксировать состояние изображения?
6. Практическое задание на использование инструмента Clone Stamp.

УРОК 14. СОЗДАНИЕ, НАСТРОЙКА И ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КИСТЕЙ

Знакомство с основными настройками атрибутов, которые определяют форму и свойства кисти. Сохранение и использование кистей.

Основные понятия и термины: Shape Dynamics (Динамика формы), Pen Pressure (Нажим пера), Dual Brush (Двойная кисть), Spacing (Разрядка), Opacity Jitter (Генерация прозрачности).

Практическая работа: Создание и сохранение специальной кисти. Использование корректирующих кистей.

Вопросы и задания

1. Какие виды настроек кистей вам известны?
2. Для какой цели предназначена опция Strenght?
3. Как включить генерацию прозрачности кисти?
4. Какой инструмент предназначен для осветления изображения?
5. На новом документе круглой жёсткой кисточкой жёлто-оранжевого цвета нарисуйте силуэт груши. Используя методы практического занятия этого урока, придайте изображению реалистичность.

УРОК 15. СОЗДАНИЕ И ПРИМЕНЕНИЕ КИСТИ

Повторение тем уроков 13, 14 и практическое использование пройденного на них материала.

Практическая работа: создание и настройка кисти, которая потребуется для решения конкретной задачи - изображения в аквариуме воздушных пузырьков.

Вопросы и задания

1. Какой опцией устанавливается разрядка мазков кисти?
2. Какие опции настроек панели Brushes влияют на изменение размера кисти?
3. Создайте новый документ. Тонкой кисточкой чёрного цвета нарисуйте небольшую звёздочку с разновеликими лучами. Сохраните рисунок как кисть. Настройте её таким образом, чтобы при использовании инструмента Brush по фону рассыпались звёздочки разной величины. Испытайте новую кисть: нарисуйте звёзды на тёмно-синем фоне.
4. Попробуйте создать кисточку, которая при использовании будет имитировать дождь.

УРОК 16. ТЕКСТУРА

Узорная заливка. Виды текстур.

Основные понятия и термины: Pattern - узор, образец.

Практическая работа: Использование готовых текстур. Создание и использование новых образцов.

Вопросы и задания

1. Что такое бесшовная текстура?
2. Как можно добавить новые образцы текстур в библиотеку?
3. Назовите основные этапы создания новой текстуры.
4. Каким образом слой заливается текстурой?
5. Сочетание каких клавиш можно использовать для заливки рабочим цветом?
6. Практическое задание на самостоятельное создание текстуры с использованием файлов из прилагаемого диска.

УРОК 17. ПРИМЕНЕНИЕ ТЕКСТУРЫ

Узорчатый штамп. Панель опций и возможности этого инструмента. Бесшовная текстура. Генератор текстур.

Основные понятия и термины: Pattern Stamp (Узорчатый штамп), Генератор текстур Pattern Maker.

Практическая работа: Использование инструмента узорчатый штамп. Использование генератора текстур. Создание текстуры для практического использования в создании графического объекта.

Вопросы и задания

1. При помощи какого инструмента программы создаётся бесшовная текстура?
2. Какую функцию выполняет параметр Aligned при работе инструментом Pattern Stamp?
3. Практическое задание на создание бесшовной текстуры.

ГЛАВА 5. ШРИФТЫ (2 час)

УРОК 18. РАБОТА С ТЕКСТОМ

Виды шрифтов. Инструмент печати. Текстовый слой, применяемые к нему эффекты. Возможность трансформации текстового слоя. Виды начертания шрифтов. Кегль. Оформление абзаца текста. Деформация текста.

Основные понятия и термины: Шрифты (с засечками, рубленые, акцидентные, символные). Type Tool (Инструмент печати). Type Mask (Текстовая маска). Начертания шрифтов (Regular - нормальное, Bold - полужирное, Oblique - наклонное, Italic - курсивное). Кегль (размер шрифта). Интерлиньяж (междустрочный интервал). Align (Выравнивание). Warp text (Деформация текста).

Вопросу и задания

1. Какие виды текста можно создавать в Adobe Photoshop?
2. Как изменить размер шрифта?
3. Как преобразовать текстовый слой в обычный?
4. Перечислите известные вам виды начертания шрифтов.

ГЛАВА 6. КОНТУРЫ (8 часа)

УРОК 19. ЛИНИИ БЕЗЬЕ

Создание контура. Метод кривых Безье. Инструменты, предназначенные для управления линиями Безье. Преобразование статуса опорных точек при создании контуров.

Основные понятия и термины: Реп Tool (Перо), Freeform Реп Tool (Произвольное пе-

po), Add Anchor Point Tool (Добавить точку), Delete Anchor Point Tool (Удалить точку), Convert Point Tool (Преобразовать точку), Path Selection Tool (Выделение контура), Direct Selection Tool (Прямое выделение).

Практическая работа: Создание простых контуров и управление опорными точками. Создание простого контура из криволинейных сегментов.

Вопросы и задания

1. В чём отличие опорных и управляющих точек контура?
2. Каким инструментом точку плавного перехода (пологую) можно преобразовать в угловую и наоборот?
3. Что требуется для одновременного выделения нескольких опорных точек?
4. При удержании какой клавиши инструмент Convert Point преобразуется в Path Selection?
5. Практическое задание на создание упрощённого контура фигуры по точкам из прилагаемого файла.

УРОК 20. РАБОТА С КОНТУРАМИ

Палитра Paths. Команды, используемые для работы с контуром.

Основные понятия и термины: Paths (Пути), Fill path with foreground color (Залить контур рабочим цветом), Stroke path with brush (Прочертить контур), Load path as a selection (Загрузить контур как выделение), Make work path from selection (Создать контур из выделения), Create new path (Создать новый контур).

Практическая работа: создание контура объекта методом «обтравки»

Вопросы и задания

1. Как можно обвести контур рабочим цветом?
2. Как сохранить созданный путь?
3. Какие требуется произвести действия для заливки контура выбранным цветом?
4. Какое назначение имеет клавиша Alt при обтравке изображения?
5. Практическое задание на создание логотипа.

УРОК 21. СТАНДАРТНЫЕ ФОРМЫ И БИБЛИОТЕКА КОНТУРОВ

Палитра Paths. Команды, используемые для работы с контуром.

Основные понятия и термины: Paths (Пути), Fill path with foreground color (Залить контур рабочим цветом), Stroke path with brush (Прочертить контур), Load path as a selection (Загрузить контур как выделение), Make work path from selection (Создать контур из выделения), Create new path (Создать новый контур).

Практическая работа: дополнение библиотеки контуров собственными формами.

Вопросы и задания

1. Какая опция позволяет сохранить пропорции оригинала при использовании библиотечного контура?
2. Как начертить двуголовую стрелку?
3. Как сохранить собственный контур в библиотеке?
4. Практические задания на оформление созданных графических объектов.

УРОК 22. ПРИМЕНЕНИЕ КОНТУРОВ

Маскируемые контурные слои. Взаимодействие субконтуров при заданных режимах наложения.

Основные понятия и термины: Shape Layer (Контурный слой), Path Selection (Выделение контура).

Практическая работа: создание из простых контуров более сложного объекта, используя возможности режимов наложения.

Вопросы и задания

1. Что такое контурный слой?
2. Какие операции можно производить с субконтурами?
3. Использование какой команды приводит к объединению субконтуров?
4. Как перевести контур в обычное изображение?
5. Практическое задание на создание объекта из субконтуров.

ГЛАВА 7. ФИЛЬТРЫ (4 часа)

УРОК 23. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Виды фильтров. Галерея эффектов. Работа в окне Filter Gallery.

Основные понятия и термины: Галерея эффектов (Filter Gallery).

Практическая работа: Использование галереи эффектов. Создание эффекта движения.

Вопросы и задания

1. Что такое фильтры прямого действия?
2. Какой фильтр используется для улучшения резкости изображения?
3. Практическое задание на применение фильтра Radial Blur.

УРОК 24. ФИЛЬТРЫ

Практическое занятие на комплексное применение фильтров и эффектов.

Вопросы и задания

Практическое задание на комплексное применение фильтров и эффектов применительно к объектам, предложенным в прилагаемом диске.

ГЛАВА 8. РАБОТА С ИЗОБРАЖЕНИЕМ (3 часа)

УРОК 25. УСТАНОВКА ПАРАМЕТРОВ ДОКУМЕНТА

Подготовка документа к печати. Размер изображения. Обрезка. Размер холста. Автоматическая обрезка и выравнивание фотографий.

Основные понятия и термины: Image Size (Размер изображения), Resolution (Разрешение), Constrain Proportions (Сохранять пропорции), Crop (Обрезка), Canvas Size (Размер холста), Anchor (Якорь), Canvas extension color (Цвет канвы), Crop and Straighten Photos (Обрезка и выравнивание фотографий).

Практическая работа: Использование инструмента Crop. Изменение размера холста изображения при помощи окна Canvas Size. Автоматическая обрезка и выравнивание фотографий. Подготовка к печати заданного изображения.

Вопросы и задания

1. Практическое задание на завершение подрезки документов, полученных в результате применения команды Crop and Straighten Photos на уроке.
2. Практическое задание на установку разрешения этих документов, пригодного для распечатки на принтере.
3. Практическое задание на сохранение изображений в своей папке для дальнейшей обработки.

УРОК 26. РЕТУШЬ

Фильтры для ретуши. Фильтр размытия Gaussian Blur. Фильтр Median (Медиана). Устранение отображения на картинке зёрен фотоплёнки или фотобумаги. Фильтр Reduce Noise из группы Noise. Исправление дефектов изображения. Регулировка снижения шума яркости. Тоновая коррекция. Редактирование диапазонов яркости различных участков изображения.

Основные понятия и термины: Blue (Размытие), Sharpen (Резкость), Noise (Шум), Gaussian Blur (Размытие по Гауссу), Фильтр Median (Медиана), Threshold (Порог), Reduce Noise (Подавление шума), Strength (Сила).

Практическая работа: на применение фильтров для ретуши и тоновой коррекции.

Вопросы и задания

1. Какие фильтры используются для ретуши изображения?
2. Как можно устранить царапины на документе?
3. Какой инструмент применяется для тоновой коррекции?
4. Практическое задание на применение фильтров коррекции к изображениям из папки Les_26 прилагаемого диска.
5. Практическое задание на аналогичную работу с собственными фотографиями.

УРОК 27. КАНАЛЫ И МАСКИ

Каналы. Цвета, составляющие полноцветное изображение. Быстрая маска. Редактирование выделенной области с помощью «быстрой маски». Инструменты управления «быстрой маской». Сохранение выделенных областей на палитре Channels в виде Alpha-канала.

Основные понятия и термины: Channels (Каналы), Eyedropper (Пипетка), Desaturate (Обесцветить), Цветовые каналы Red, Green, Blue, Quick Mask (Быстрая маска), Channels (Каналы), Alpha-канал.

Практическая работа: Применение инструмента «быстрая маска». Действия с Alpha-каналами.

Вопросы и задания

1. Сколько цветовых каналов в режиме RGB?
2. Каким инструментом производится редактирование выделенной области в режиме «быстрой маски»?
3. Какими способами осуществляется переключение чёрного и белого цветов на пиктограмме панели инструментов?
4. Как и в каком виде можно сохранить выделенную область?
5. Как загрузить alpha-канал в виде выделения?

РАЗДЕЛ II. ПРАКТИКУМ (10 часов)

Повторение и практическое закрепление пройденного материала.

УРОК 28. ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА

Практическая работа. Часы

Создание графического объекта. Практическое занятие на повторение тем слои, эффекты слоёв.

Практическая работа. Тень

Практическое занятие на повторение тем трансформация слоёв, фильтры.

УРОК 29. ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА

Практическая работа. Календарь

Создание графического объекта. Практическое занятие на создание кисти, использование градиентной заливки и инструментов выделения.

УРОК 30. ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА

Практическая работа. Бейдж

Создание графического объекта. Практическое занятие на подготовку изображения к печати (подрезка, кадрирование). Импорт изображения. Работа с текстовыми блоками.

УРОК 31. ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА

Практическая работа. Значок

Создание графического объекта. Практическое занятие на применение эффектов слоёв. Использование инструмента «печать». Деформация надписи. Заливка слоя. Галерея фильтров.

УРОК 32. ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА

Практическая работа. Коллаж

Создание графического объекта. Освоение технических приёмов компоновки фрагментов изображений. Работа со слоями. Импорт и трансформация фрагментов изображений. Тоновая коррекция изображения. Инструмент «печать».

РАЗДЕЛ III. ИТОГОВОЕ ЗАНЯТИЕ

УРОК . ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА

Практическая работа. Окраска чёрно-белой фотографии

Создание графического объекта. Тонирование фотографии.

Использование режима «быстрой маски». Сохранение выделения в виде alpha-канала. Работа с палитрой Variations (Вариации).

СРЕДСТВА ОБУЧЕНИЯ:

1. Компьютерный класс с аппаратными средствами для выхода в Интернет и мультимедиа;
2. OnLine выход в Интернет
3. Сканер, цифровой фотоаппарат
4. Программное обеспечение:
 - Операционная система **Linux** ;
 - Интернет-браузеры MS Internet Explorer, Opera и др;
 - Пакет Microsoft Office 2007 или 2010;
 - Графические редакторы MS Paint, Adobe Photoshop и др.
 - Программы для работы со звуком и видео.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ:

1. Мультимедийные презентации в формате MS Power Point
2. Электронные книги и учебники

3. Заготовки рисунков, анимаций, текстов и др.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Программа элективного курса «Графический дизайн» /Лобзин Ю.А. – М.: ЗАО «Русское слово - учебник», 2010 г.;
2. Донцов Д.150 лучших программ для работы в Интернете. Популярный самоучитель. – СПб.: Питер, 2007. – 272с.: ил.- (Серия «Популярный самоучитель»)
3. Моргунова Е.Л. Информационно-коммуникационные технологии Практические задания.

интернет ресурсы:

1. <http://www.dipart.com> - Web-страница Библиотека рисунков
2. <http://www.microsoft.com> - Microsoft Пакет MS Office 2000, Броузер MS Internet Explorer и др.
3. <http://www.w3schools.com/> - W3Schools