

Санкт-Петербургское государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение « Индустриально-судостроительный лицей»

ПРИНЯТО

Педагогическим советом
СПб ГБПОУ «ИСЛ»

Протокол № 1 от «30.08» 2022года

УТВЕРЖДЕНО

Приказ № 1594/08 от 21.09.22
Директор СПб ГБПОУ «ИСЛ»



И.В. Курияник

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая)
программа для детей и взрослых

«Компьютерная графика: Adobe Photoshop»

Возраст обучающихся: 14-18 год

Срок реализации: 2 года

Разработчик:

Приходченко Елена Игоревна

Педагог дополнительного образования

Рекомендовано

Методическим советом

Протокол № 2 от 30.08.22

Содержание:

1. Пояснительная записка.....
2. Цель и задачи
3. Условия реализации.....
4. Планируемые результаты.....
5. Учебный план.....
6. Календарный учебный график.....
7. Рабочая программа
- 7.1. Содержание.....
- 7.2. Календарно-тематический план.....
8. Оценочные и методические материалы.....
9. Учебно-методический комплекс (УМК).....
- 10.Список литературы.....

Пояснительная записка

Работа с компьютерной графикой – одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера. Без компьютерной графики не обходится ни одна современная мультимедийная программа.

Программа «Компьютерная графика: Adobe Photoshop» научит детей видеть красоту, поможет обрести дизайнерские навыки в разных видах деятельности и имеет научно-техническую направленность.

Данная программа позволит обучающимся найти свое место в жизни, развить в себе способности творческого самовыражения или просто заняться интересным и полезным делом.

Web-дизайн — отрасль веб-разработки и разновидность дизайна, в задачи которой входит проектирование пользовательских веб-интерфейсов для сайтов или веб-приложений.

Веб-дизайнеры проектируют логическую структуру веб-страниц, продумывают наиболее удобные решения подачи информации, а также занимаются художественным оформлением веб - проекта. Современные дизайнеры рисуют, чертят и моделируют на компьютере. Разнообразие графических программ и их возможностей позволяет создавать настоящие шедевры. Получить навыки работы с полезными инструментами дизайнера позволяют такие графические программы, как: CorelDraw и Adobe Photoshop, широко используемых в полиграфических компаниях и рекламных агентства.

Adobe Photoshop — компьютерная программа фирмы Adobe, предназначенная для работы с растровой графикой, ее творческой и художественной обработки. Это и создание рекламных проспектов, открыток, фоновых изображений, дизайна и макетов страниц для web- сайтов, обработка и ретушь фотографий, и многое другое.

Целью программы является подготовка квалифицированных пользователей персональных компьютеров (информационно-рекламных дизайнеров) из числа различных категорий граждан, знающих не только основы работы на ПК, но и умеющих работать с графикой, в издательской системе, а также работать в Интернете, создавать Web-сайт и т.п.

Актуальность программы - дает возможность познакомиться с приемами работы художника-дизайнера и использованием информационных технологий в области современной фотографии.

Программа «Компьютерная графика: Adobe Photoshop» является дополнительной образовательной программой предметной области информатики и составлена с учетом стандарта основного общего образования по информатике и ИКТ.

1. При составлении программы использовалась учебная программа «Компьютерная графика. Adobe Photoshop» Ушакова Д.А. и сборник

«Программы для внешкольных учреждений и общеобразовательных школ. Художественные кружки». – М.: Просвещение, 2010г.

Важной особенностью освоения данной образовательной программы является - развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов учащихся; профессиональная ориентация.

Организация образовательного процесса

Объем курса – 760 часов

Итого – 720 часов в год

Цели программы:

- Сформировать первоначальное представление по обработке графики в графическом редакторе «Adobe Photoshop» для решения творческих задач.
- Способствовать развитию творческого пространственного мышления с учетом художественного построения графики.
- Прививать художественный вкус, стимулировать деятельность, направленную на самостоятельное творческое познание окружающего мира

Основные задачи:

образовательные

- ориентация обучающихся в мире современных профессий, знакомство на практике с деятельностью художника, дизайнера;
- расширение представления о возможностях компьютера, в областях его применения;
- формирование базовых знаний и навыков для создания и обработки компьютерной графики;

развивающие

- развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов школьников;
- развитие художественного вкуса, трудовой и творческой активности;
- формирование навыков сознательного и рационального использования компьютера в своей повседневной, учебной, а затем профессиональной деятельности;

воспитательные

- формирование творческого подхода к поставленной задаче;
- формирование установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, на недопустимость действий, нарушающих правовые и этические нормы работы с информацией;
- ориентация на выбор информационно-технологического профиля обучения.

- Целью программы является подготовка квалифицированных пользователей
- персональных компьютеров (информационно-рекламных дизайнеров) из числа различных
- категорий граждан, знающих не только основы работы на ПК, но и умеющих работать с
- графикой, в издательской системе, а также работать в Интернете, создавать Web-сайт и т.п.

Формы проведения занятий: лекции, беседы, демонстрация, самостоятельная практическая работа, проектно-исследовательская деятельность. Большая часть учебного времени выделяется на практические упражнения и самостоятельную работу. Задания носят творческий характер и рассчитаны на индивидуальную скорость выполнения.

Основным **методом** обучения на занятиях данного объединения является метод проектов. Проектная деятельность позволяет развивать

исследовательские и творческие способности учащихся.

Для контроля и самоконтроля за эффективностью учебно-познавательной деятельности в программе применяются методы:

Текущий контроль уровня усвоения материала должен осуществляться по результатам выполнения учащимися практических заданий, например, создание новогодней открытки, календаря с изображением автора.

Тематический контроль проводится после изучения разделов в форме отчетных работ: «Назад в будущее» - восстановление архивных, старых, поврежденных фотографий, «Оформление виньетки», «Фотомонтаж», построение генеалогического дерева семьи обучающегося.

Итоговый контроль реализуется в форме выполнения итогового проекта «Виртуальный фотоальбом».

Контроль теоретических знаний в течение всего учебного года, а также итоговый в конце обучения на курсе, проводится в форме компьютерного тестирования с реализацией вопросов нескольких типов: выбор единственного верного ответа, выбор нескольких вариантов правильных ответов, установление соответствия вариантов, набор правильного ответа вручную.

Условия реализации программы

Аппаратные средства:

- компьютеры,

- локальная сеть;
- мультимедиа проектор;
- принтер;
- сканер;
- цифровой фотоаппарат.

Программные средства:

1. Операционная система: Windows 2000 или Windows XP;
2. Adobe PhotoShop 7.0 и выше
3. Программа для просмотра рисунков (ACDSee, и т.п.).

Для практического освоения правил работы в сети класс должен быть подключен к Интернету.

Учебный план

1 год

№	Раздел, тема	Количество часов			Формы контроля
		Всего часов	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Техника безопасности.	2	2	-	
3	Вспомогательные программы	3	1	2	
4	Изучение простых инструментов редактора Adobe Photoshop	12	2	10	
5	Изучение принципов работы в Adobe Photoshop	12	2	10	
6	Техника коллажирования, комбинирование изображений	12	-	12	
7	Использование различных техник при создании изображений	20	-	20	
8	Выставочная деятельность обучающихся	10	-	10	
9	Способы создания GIF анимации	30	-	30	
10	Способы оформления текстовой информации в Adobe Photoshop	20	-	20	
11	Самостоятельная творческая проектная деятельность	20	-	20	
12	Занятия на профориентационную тематику	20	-	20	
13	Развлекательно-творческие занятия	20	-	20	
14	Основы художественного построения	20	-	20	
15	Обработка изображений	12	-	12	
16	Проектная и творческая деятельность	22	-	22	
17	Подготовка работ к конкурсам	5	-	5	
ИТОГО		240	7	233	

Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	02.09.22			240	16:15-17:45
2 год	02.09.22	26.06.23		120	18:00-18:45

Содержание дополнительной образовательной программы

1. Вводное занятие. Техника безопасности.

Теория: Правила техники безопасности. Правила поведения в кабинете.

Правила пожарной безопасности. Знакомство с программой работы на год.

2. Вспоминаем принципы работы в Paint

Прием прорисовки объема предмета, использование текстур, выделение, копирование, разворот, масштабирование частей рисунка.

3-4. Вспомогательные программы

Изучение этого материала показывает детям возможности использования уже знакомых программ для работы с графикой, возможность взглянуть на имеющийся багаж знаний с точки зрения его практической полезности. Уроки по использованию Интернета, поиск и сохранение информации, работа с презентациями: создание презентаций, новый кадр, вставка текста, вставка графики, шаблоны оформления, анимированные и звуковые эффекты.

5. Техника коллажирования, комбинирование изображений.

Теория:

Изучение специфики графики в технике коллажа. Знакомство и обсуждение классических работ в этой технике. Рисование коллажей "от простого к сложному" (от "склеивания" готовых изображений в Paint к единой, связной картине в GIMP), приемы комбинирования изображений.

Практика:

Создание простейшего коллажа, подбор темы и материалов, добавление спецэффектов (свечение, звезды, брызги и т.д.), коллаж «Игрушки», «Конь, бегущий по берегу моря».

6. Выставочная деятельность учащихся.

Эта тема занимает важное место в рамках программы и как стимул изучения материала, повышения самооценки детей, значимости их достижений, и как концентрация полученных знаний, комплексное применение их на практике. Каждый учащийся в течение учебного года оформляет, как минимум, 2 работы на конкурсы областного уровня (4 за курс) и 2 работы на выставки в учреждении (4). Подбор темы работы для выставки. Поэтапный разбор

создания рисунка. Просмотр работ по теме в Интернет (работы художников, дизайнеров).

7Использование различных техник при создании изображений.

Изучение свойств различных инструментов, позволяющих как создавать новые изображения ("Зимний лес" - работа кистями), так и обрабатывать уже готовые ("Портрет кистью"- инструмент художественная кисть с предысторией) в особенной художественной манере. Практика «Комната смеха» (трансформация своей фотографии) Эллиптическая область. Рисуем объем «Шар» (градиент), «Открытка Новогодние шары», «Новогодние шары со звездами» (использовать инструмент трансформации), Картина кистью «Зимний лес». Просмотр работ художников. Анализ, Подбор палитры., Практика «Зимний лес», «Рисуем елку в снегу», Смешивание цвета. Рисуем снег (использование шаблонов кисти)., выделение с помощью инструмента «Быстрая маска». , практика «Вывеска зоомагазина», Фильтры. Галерея фильтров. Практика «Рисуем облака», Техника витража. Просмотр работ известных художников. Практика «Витраж - цветок», витраж на свободную тему., Комбинирование эффектов фильтров. Практика «Создание текстуры воды».

8Изучение принципов работы в Adobe Photoshop

Их сходство и отличие от работы в Paint (растровая графика, способ копирования, вырезания, переноса, слои, области выделения, сложные параметры инструментов).

Изучение простых инструментов редактора Adobe Photoshop

Освоение работы в профессиональном графическом редакторе начинается с изучения работы его простых, схожих с уже известными ученикам (по редактору Paint) инструментов, таких, как ластик, кисть, овальная, прямоугольная область выделения. В то же время, при изучении этих инструментов происходит осознание принципов работы в более серьезном редакторе.

9Способы создания GIF анимации

Анимация - выразительный инструмент отображения компьютерной графики. Этот спецэффект можно широко использовать в электронном виде (графика для презентаций, электронных документов, смайлы, оформление ников, аватар, электронных писем, открытки, календари).

10Способы оформления текстовой информации в Adobe Photoshop

Оформление текстов занимает важную роль как в изучении редактора, так и в применении этих знаний на практике (оформление различных документов, презентаций, красочных подписей). Тексты также могут быть и частью самой графики (обложки книг, музыкальных альбомов, подпись работы).

11Самостоятельная творческая проектная деятельность

Закреплению изучаемого материала, развитию внимания, аккуратности,

терпения у детей при выполнении работ, развитию творческой активности способствуют практические занятия на свободную тему, как правило, после изучения очередного блока программы. На втором году обучения предпочтение отдается выполнению проектных, требующих сложного поэтапного анализа и выполнения, работ ("Фото рамка", "Мой календарь"). Проекты помогают комплексному закреплению материала, используются в выставочной деятельности, а также являются демонстрацией вариантов применения полученных знаний.

12 Занятия на профориентационную тематику.

На втором году обучения дети осознают графические возможности компьютера в изучаемых редакторах и, соответственно, свои возможности в компьютерной графике. Занятия на профориентационную тематику с помощью психологов дают возможность оценки своей деятельности в этой области уже в масштабах будущей жизни и профессиональной деятельности детей.

13 Развлекательно-творческие занятия.

Способствуют укреплению дружбы в коллективе, созданию непринужденной, неформальной обстановки для отдыха и обсуждения некоторых рабочих моментов (выставок, изучаемых тем, применения знаний на практике). На таких занятиях организуются игры-соревнования с использованием компьютерных программ на развитие творческого мышления, зрительной памяти, внимания, мышления.

14 Основы художественного построения

Введение. Теоретические основы компьютерной графики.

Рабочая область Adobe Photoshop CS.-

15 Обработка фотографий

16 Проектная и творческая деятельность

17 Подготовка работ к конкурсам

18 Инструктаж по ТБ и ОТ. Программа «Adobe Photoshop» и работа в ней

19 Цифровая фотоаппаратура и фотосъемка

20 Производство цифровой фотографии

21 Мастерство фотографа

22 Проектная и творческая деятельность

23. Векторный редактор CorelDraw X3

- Программа CorelDraw: состав, особенности, использование в полиграфии и Internet.
- Настройка программного интерфейса. Способы создания графического изображения в CorelDraw. Графические примитивы. Выделение и преобразование объектов. Управление масштабом просмотра объектов. Режимы просмотра документа. Копирование объектов.
- Упорядочение размещения объектов. Группировка объектов. Соединение объектов.
- Редактирование геометрической формы объектов. Типы объектов: графические примитивы и свободно редактируемые объекты. Изменение геометрии объекта с помощью инструмента редактирования формы. Разделение объектов с помощью инструмента-ножа.
- Удаление части объекта с помощью инструмента-ластика.
- Создание и редактирование контуров. Создание объектов произвольной формы.
- Свободное рисование и кривые Безье. Навыки работы с контурами. Настройка контура.
- Создание и редактирование художественного контура.
- Работа с цветом. Природа цвета. Цветовые модели. Простые и составные цвета. Способы окрашивания объектов. Прозрачность объекта. Цветоделение.
- Оформление текста. Виды текста: простой и фигурный текст. Простой текст: создание, редактирование, форматирование, предназначение. Фигурный текст: создание, редактирование, форматирование, предназначение. Размещение текста вдоль кривой. Редактирование геометрической формы текста.
- Разработка фирменного стиля. Создание логотипов. Разработка фирменных бланков.
- Правила оформления визиток. Работа с текстом.
- Использование спецэффектов. Добавление перспективы. Создание тени.
- Применение огибающей. Деформация формы объекта. Применение объекта-линзы.
- Оконтуривание объектов. Эффект перетекания объектов. Придание объема объектам.
- Планирование и создание макета с использованием всех элементов CorelDraw. Подготовка макета к печати. Настройка параметров печати. Режим цветоделения.
- Отработка техники создания различных объектов – их трансформация, выделение, преобразование, группирование. Работа с цветом объектов и фона, использование заливок и различных эффектов.

- Создание графических примитивов;
- Создание элементов дизайна;
- Создание элементов рекламного блока;
- Создание этикетки;
- Создание рекламного блока;
- Создание макета обложки книги;
- Создание логотипов;
- Разработка визитки;
- Создание печатей;

24. Основы разработки сайта

Что такое web-сервер, web-сайт, web-страница Основные сведения о языках разметки:

Эволюция языков разметки. Цели и задачи языка HTML. HTML-разметка:

Элементы. Тэги

Структура HTML-документа. Основные элементы разметки. Раздел head и заголовок

документа. Использование комментариев. Атрибуты элементов.

Анатомия страницы. Регистр букв, закрытие тегов, использование кавычек в атрибутах.

Типы HTML-документов. Валидация HTML-документа, валидатор W3C.

Гиперссылки. Понятие гиперссылок в WWW. Внешние и внутренние гиперссылки. Типы адресов в WWW. Дополнительные атрибуты гиперссылок.

Изображения. Типы изображений используемые в WWW. Вставка изображений на

страницу. Атрибуты элемента img.

CSS. Каскадные таблицы стилей: основные свойства Основные понятия CSS. Способы

определения стилей. Каскадирование. Наследование. Единицы измерения в CSS. Селекторы

Псевдоклассы и псевдоэлементы.

Списки. Структурирование информации на WEB-странице при помощи списков.

Маркированный список. Нумерованный список. Список определений.

Смешанные списки. CSS свойства для списков.

Таблицы Основные элементы таблицы. Структура таблицы на странице Объединение

ячеек. CSS свойства элементов таблиц. Дополнительные элементы таблицы

Фреймы. История фреймов. Вложенные фреймы (iframe). Фреймы и гиперссылки.

Формы. Элемент form. Текстовые поля и кнопки. Элементы выбора. Списки. Атрибуты

элементов формы.

Использование CSS для макетирования. Оформление границ элемента. Внутренние

отступы элемента. Наружные отступы элемента. Размеры элемента.

Позиционирование

элемента. Видимость элемента.

Дополнительные возможности HTML и CSS. Импорт CSS. Стили для различных типов

носителей. Свойства CSS для печати страниц.

Мета-информация на странице. Использование мета-информации. Элемент meta и его

атрибуты. Поясняющая мета-информация. Мета-информация для роботов.

Эмуляция

заголовков ответа сервера.

Выбор хостинга и поддержка сайта. Хостинг. Поиск хостера. Услуги хостера. Использование FTP-клиента. Доступ к сайту через проводник Windows

Знакомство с CMS Joomla, преимущества её использования, версии системы.

Развертывание локального сервера на персональном компьютере. Установка

CMS Joomla на локальный сервер. Русификация административной панели

Joomla. Обзор административной панели управления CMS Joomla. Создание

категорий материалов. Добавление и редактирование информационных

материалов. Формирование пунктов меню и вывод меню на сайте.

Настройка системы, управление содержанием, настройка модулей Основные настройки

системы Joomla. Настройка ЧПУ - человекопонятных URL. Настройка

кодировок. Разные типы страниц сайта Joomla: «новостные ленты», «списки

категорий», «ссылки», «системные ссылки» и пр. Глобальные настройки

раздела материалов – настройка функций печати и e-mail, кнопки

дополнительной навигации и т.д. Редактирования информационных материалов

дополнительные редакторы HTML кода. Управление медиа контентом –

размещение на сайте рисунков и видеоматериалов. Управление модулями CMS

Joomla: «Поиск по сайту», «Произвольный HTML код», «Последние новости» и

пр. Создание страниц с разным набором модулей.

Дизайн сайта – работа шаблонами CMS Joomla. Выбор дизайн-шаблона сайта на CMS

Joomla – обзор основных производителей шаблонов. Установка и настройка

дизайна сайта

Joomla. Настройка анимированного выпадающего меню сайта. Работа со

структурой шаблона – настройка позиций и внешнего вида моделей. Работа с

типографией шаблона. Установка и настройка дополнительных фирменных

модулей: «фотогалерея», «слайд-шоу из коллекции», «информационные

таблицы - табы», «социальные сети», «погода на сайте» и пр.

Создание закрытой части сайта, перенос системы на хостинг. Управление пользователями CMS Joomla. Создание закрытой части сайта для

зарегистрированных

пользователей Создание резервной копии сайта Joomla. Требования к

хостинговым площадкам для размещения CMS Joomla. Перенос системы на

хостинг. Этапы разработки сайта на CMS Joomla – общая схема.

- Создание HTML-документа
- Создание навигационного меню
- Использование изображений на странице
- Окончательное оформление страницы с помощью стилей
- Оформление навигационного меню в виде списка
- Оформление табличных данных
- Добавление на страницу плавающего фрейма
- Создание веб-формы обратной связи
- Позиционирование элементов
- Встраивание аудио- и видео-файлов с помощью элементов HTML5

- Оформление макета страницы с использованием CSS.
- Создание различных элементов дизайна.
- Создание таблицы и сборка макета.
- Способы создания резиновой «шапки» страницы.
- Способы оформления меню, левой и правой колонок.
- Разметка области для нарезки макета.
- Сборка макета с использованием float.
- Способы создания резиновой «шапки» страницы.
- Способы оформления меню, левой и правой колонок.

25. Охрана труда

Конституция, Трудовой кодекс, основы законодательства по охране труда. Закон об

охране окружающей среды. Система стандартов безопасности труда (ССБТ).

Положение о

расследовании и учете несчастных случаев.

Эргономика: рабочее место, офисная мебель, требования к рабочему месту при работе

сидя. СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03.

Режим труда и отдыха при работе на компьютере, санитарные нормы времени. Защита от вредного воздействия компьютера на состояние психики человека и его физическое состояние, меры профилактики. Рациональная организация труда и отдыха.

Действие тока на организм; факторы, влияющие на исход поражения; мероприятия по

защите от поражения электрическим током. Понятие о пожаре, горении; причины пожаров;

средства пожаротушения. Принципы оказания первой помощи. Определение признаков жизни.

Виды повреждений и первая помощь при ранениях, вывихах, ушибах, переломах, растяжении связок. Первая помощь пострадавшему от электрического тока.

26.Блок контроля

27. Резерв учебного времени.

28. Основы компьютерной графики с использованием программы Adobe Photoshop CS (растровая графика)

- Введение. Роль компьютерной графики в дизайне.
- История развития дизайна. Общие понятия о дизайне.
- Особенности компьютерной графики. Основные возможности графических программ: Paint, Adobe Photoshop и др.
- Базовые навыки. Основные операции в работе с изображениями.
- Обработка изображений. Размер изображения. Понятие холста.
- Способы обрезки изображения. Поворот изображения.
- Цветовые модели. Теория цвета.
- Понятие о цветовом круге. Основные и дополнительные цвета.
- Понятия о коррекции яркости, контраста и цветового баланса.
- Редактирование изображений. Общие понятия.
- Стандартная методика. Использование инструментов группы «Штамп».
- Восстанавливающая кисть, ее параметры.
- Инструменты кисть и карандаш. Их свойства и параметры.
- Текст на изображении. Редактирование текста. Деформация текста.
- Фотомонтаж. Средства выделения и совмещения фрагментов изображений.
- «Перспектива» и «Искажение». Создание интересных ракурсов. Достижение фотореалистичности.
- Слои. Базовые операции со слоями.
- Режимы наложения слоев. Стили слоев. Стилиевые эффекты.
- Фильтры. Создание спецэффектов.
- Специальные приемы выделения. Выделения сложной формы. Модификация выделений.
- Маскирование – техника профессионального фотомонтажа.
- Работа с 3D – объектами в Adobe Photoshop CS. Включение трехмерных объектов в композицию.

Формы занятий: лекция, показ графических приемов и операций, видеолекции, упражнения по выполнению приемов на компьютере, практическая работа, проект.

Теоретические сведения: роль компьютерной графики в дизайне, основные понятия терминов по компьютерной грамотности, организация рабочего места, знакомство с Photoshop CS, окна и панели инструментов, базовые навыки, основные операции в работе с изображениями, начальная обработка

изображения, цветовые модели, теория цвета, редактирование изображений, общие понятия, рисование на изображении, текст на изображении, редактирование текста, деформация текста, фотомонтаж, средства выделения и совмещения фрагментов изображений, достижение фотореалистичности, базовые операции со слоями, фильтры, маскирование – техника профессионального фотомонтажа, включение трехмерных объектов в композицию.

Практические работы: выполнение работ в графических программах: Paint, Adobe Photoshop и др., освоение базовых навыков в программе Adobe Photoshop, обработка и редактирование изображений, создание фотомонтажа, применение маски, работа с трехмерными объектами.

Результативность знаний, умений и навыков: проектная деятельность.

Темы:

- «Пластическая операция по пересадке тела» (Вставка своей фотографии в шаблон). Достижение фотореалистичности.
- «Я -- актер».
- «Создание композиционного рисунка с применением различных приемов компьютерной графики».

29. Дизайн одежды с использованием программы Adobe Illustrator CS5 (векторная графика)

Темы:

- Функции Adobe Illustrator CS5. Описание векторной графики.
- Рабочая среда. Галерея инструментов.
- Рисование эскизов моделей одежды с помощью инструментов «карандаш», «перо».
- Редактирование контуров, рисование перспективы.
- Цвет. Выбор цветов.
- Использование образцов для создания текстуры ткани.
- Регулировка цветов.
- Создание собственных образцов текстуры ткани для своих моделей.
- Выделение и упорядочивание объектов.
- Слои.
- Изменение формы объектов.
- Перерисовка, комбинирование.
- Создание объемных объектов.
- Импорт, экспорт и сохранение.

Формы занятий: лекция, показ графических приемов и операций, видеолекции, упражнения по выполнению приемов на компьютере, практическая работа, проект.

Теоретические сведения: основные понятия функции Adobe Illustrator CS5, описание векторной графики, основные инструменты, теория рисование эскизов моделей одежды с помощью инструментов «карандаш» и «перо», теория создания образцов текстуры ткани, перерисовка, создание объемных объектов, линейка, сетка, градиенты.

Практические работы: освоение рабочей среды программы, выполнение работ по рисованию моделей одежды, рисование контуров, перспективы, создание собственных образцов текстуры ткани для своих моделей, создание объемных объектов, импорт, экспорт, сохранение.

Результативность знаний, умений и навыков: проектная деятельность.

Темы:

- «Создание моделей одежды с учетом тенденций моды».

Календарно-тематическое планирование

1 год

№	Раздел, тема	Кол-во часов	Планируемая дата	Фактическая дата
1.	Вводное занятие, техника безопасности.	1	02.09.22	
2.	Вспомогательные программы	1	02.09.22	
3.	Вспомогательные программы	2	05	3
4.	Изучение простых инструментов редактора Adobe Photoshop	2	07	
5.	Изучение простых инструментов редактора Adobe Photoshop	2	09	
6.	Изучение простых инструментов редактора Adobe Photoshop	2	12	
7.	Изучение простых инструментов редактора Adobe Photoshop	2	14	
8.	Изучение простых инструментов редактора Adobe Photoshop	2	16	
9.	Изучение простых инструментов редактора Adobe Photoshop	2	18	
10.	Изучение принципов работы в Adobe Photoshop	2	21	
11.	Изучение простых инструментов редактора Adobe Photoshop	2	23	
12.	Изучение простых инструментов редактора Adobe Photoshop	2	26	
13.	Изучение простых инструментов редактора Adobe Photoshop	2	28	
14.	Изучение простых инструментов редактора Adobe Photoshop	2	30	
15.	Изучение простых инструментов редактора Adobe Photoshop	2	03.10.22	12

	Photoshop			
16.	Техника коллажирования, комбинирование изображений	2	05	12
17.	Техника коллажирования, комбинирование изображений	2	07	
18.	Техника коллажирования, комбинирование изображений	2	10	
19.	Техника коллажирования, комбинирование изображений	2	12	
20.	Техника коллажирования, комбинирование изображений	2	14	
21.	Техника коллажирования, комбинирование изображений	2	17	12
22.	Использование различных техник при создании изображений	2	19	
23.	Использование различных техник при создании изображений	2	21	
24.	Использование различных техник при создании изображений	2	24	
25.	Использование различных техник при создании изображений	2	26	
26.	Использование различных техник при создании изображений	2	28	
27.	Использование различных техник при создании изображений	2	31	
28.	Использование различных техник при создании изображений	2	02.11.22	
29.	Использование различных техник при создании изображений	2	04	
30.	Использование различных техник при создании изображений	2	07	
31.	Использование различных техник при создании изображений	2	09	20
32.	Выставочная деятельность обучающихся	2	11	

33.	Выставочная деятельность обучающихся	2	14	
34.	Выставочная деятельность обучающихся	2	16	
35.	Выставочная деятельность обучающихся	2	18	
36.	Выставочная деятельность обучающихся	2	21	10
37.	Способы создания GIF-анимации	2	23	
38.	Способы создания GIF-анимации	2	25	
39.	Способы создания GIF-анимации	2	28	
40.	Способы создания GIF-анимации	2	30	
41.	Способы создания GIF-анимации	2	02.12.22	
42.	Способы создания GIF-анимации	2	05	
43.	Способы создания GIF-анимации	2	07	
44.	Способы создания GIF-анимации	2	09	
45.	Способы создания GIF-анимации	2	12	
46.	Способы создания GIF-анимации	2	14	
47.	Способы создания GIF-анимации	2	16	
48.	Способы создания GIF-анимации	2	19	
49.	Способы создания GIF-анимации	2	21	
50.	Способы создания GIF-анимации	2	23	
51.	Способы создания GIF-анимации	2	26	30
52.	Способы оформления текстовой информации в Adobe Photoshop	2	28	
53.	Способы оформления текстовой информации в Adobe Photoshop	2	30	
54.	Вводный инструктаж	1	09.01.23	
55.	Способы оформления текстовой информации в Adobe Photoshop	1	09.01.23	
56.	Способы оформления текстовой информации в Adobe Photoshop	2	11	

57.	Способы оформления текстовой информации в Adobe Photoshop	2	13	
58.	Способы оформления текстовой информации в Adobe Photoshop	2	16	
59.	Способы оформления текстовой информации в Adobe Photoshop	2	18	
60.	Способы оформления текстовой информации в Adobe Photoshop	2	20	
61.	Способы оформления текстовой информации в Adobe Photoshop	2	23	
62.	Способы оформления текстовой информации в Adobe Photoshop	2	25	
63.	Способы оформления текстовой информации в Adobe Photoshop	1	27	20
64.	Самостоятельная творческая проектная деятельность	1	27	
65.	Самостоятельная творческая проектная деятельность	2	30	
66.	Самостоятельная творческая проектная деятельность	2	01.02.23	
67.	Самостоятельная творческая проектная деятельность	2	03	
68.	Самостоятельная творческая проектная деятельность	2	06	

69.	Самостоятельная творческая проектная деятельность	2	08	20
-----	---	---	----	----

70.	Самостоятельная творческая проектная деятельность	2	10	
71.	Самостоятельная творческая проектная деятельность	2	13	
72.	Самостоятельная творческая проектная деятельность	2	15	
73.	Самостоятельная творческая проектная деятельность	2	17	
74.	Самостоятельная творческая проектная деятельность	2	20	20
75.	Занятия на профориентационную тематику	2	22	
76.	Занятия на профориентационную тематику	2	01.03.23	
77.	Занятия на профориентационную тематику	2	03	
78.	Занятия на профориентационную тематику	2	06	

79.	Занятия на профориентационную тематику	2	10	
80.	Занятия на профориентационную тематику	2	13	20
81.	Занятия на профориентационную тематику	2	15	
82.	Занятия на профориентационную тематику	2	17	
83.	Занятия на профориентационную тематику	2	20	

84.	Занятия на профориентационную тематику	2	22	20
85.	Развлекательно-творческие занятия	2	24	
86.	Развлекательно-творческие занятия	2	27	
87.	Развлекательно-творческие занятия	2	29	
88.	Развлекательно-творческие занятия	2	31	

89.	Развлекательно-творческие занятия	2	03.04.23	
90.	Развлекательно-творческие занятия	2	05	
91.	Развлекательно-творческие занятия	2	07	20
92.	Развлекательно-творческие занятия	2	10	
93.	Развлекательно-творческие занятия	2	12	
94.	Развлекательно-творческие занятия	2	14	20
95.	Основы художественного построения	2	17	
96.	Основы художественного построения	2	19	
97.	Основы художественного построения	2	21	
98.	Основы художественного построения	2	24	

99.	Основы художественного построения	2	26	
-----	-----------------------------------	---	----	--

100	Основы художественного построения	2	28	
101	Основы художественного построения	2	03.05.23	
102	Основы художественного построения	2	05	
103	Основы художественного построения	2	10	
104	Основы художественного построения	2	12	20
105	Обработка изображений	2	15	
106	Обработка изображений	2	17	
107	Обработка изображений	2	19	
108	Обработка изображений	2	22	

109	Обработка изображений	2	24	
110	Обработка изображений	2	26	12
111	Проектная и творческая деятельность	2	29	
112	Проектная и творческая деятельность	2	31	
113	Проектная и творческая деятельность	2	02.06.23	
114	Проектная и творческая деятельность	2	05	
115	Проектная и творческая деятельность	2	07	
116	Проектная и творческая деятельность	2	09	
117	Проектная и творческая деятельность	2	14	
118	Проектная и творческая деятельность	2	16	

119	Проектная и творческая деятельность	2	19	
120	Проектная и творческая деятельность	2	21	
121	Проектная и творческая деятельность	2	23	22
122	Подготовка работ к конкурсам	2	26	
123	Подготовка работ к конкурсам	2	28	
124	Подготовка работ к конкурсам	1	30	5
125				
126				
127				
128				
129				
130				
131				
132				

Учебно-тематический план

2 год обучения

№	Раздел, тема	Количество часов			Форма контроля
		Всего часов	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Техника безопасности.	2	2	-	
2	Вспоминаем принципы работы в Paint	3	1	2	
3	Инструктаж по ТБ и ОТ. Программа «Adobe Photoshop» и работа в ней	3	2	1	
4	Цифровая фотоаппаратура и фотосъёмка	3	-	3	
5	Производство цифровой фотографии	3	-	3	
6	Мастерство фотографа	3	-	3	
7	Проектная и творческая деятельность	3	-	3	
8	Векторный редактор CorelDraw X3	6	-	6	
9	Основы разработки сайта	3	-	3	
10	Блок контроля	3	-	3	
11	Резерв учебного времени	3	-	3	
12	Основы компьютерной графики с использованием программы Adobe Photoshop CS (растровая графика)	51	-	51	
13	Дизайн одежды с использованием программы Adobe Illustrator CS5 (векторная графика)	34	-	34	
ИТОГО		120	5	115	

Календарно-тематическое планирование

2 год

№	Тема занятия	Кол-во часов	Планируемая дата	Фактическая дата
1	Вводное занятие, техника безопасности.	1	02.09.22	
2	Вспоминаем принципы работы в Paint	1	05	
3	Вспоминаем принципы работы в Paint	1	07	
4	Вспоминаем принципы работы в Paint	1	09	
5	Инструктаж по ТБ и ОТ. Программа Adobe Photoshop и работа в ней	1	12	
6	Инструктаж по ТБ и ОТ. Программа Adobe Photoshop и работа в ней	1	14	
7	Инструктаж по ТБ и ОТ. Программа Adobe Photoshop и работа в ней	1	16	
8	Цифровая фотоаппаратура и фотосъёмка	1	18	
9	Цифровая фотоаппаратура и фотосъёмка	1	21	
10	Цифровая фотоаппаратура и фотосъёмка	1	23	
11	Производство цифровой фотографии	1	26	
12	Производство цифровой фотографии	1	28	
13	Производство цифровой фотографии	1	30	
14	Мастерство Фотографа	1	03.10.22	
15	Мастерство Фотографа	1	05	
16	Мастерство Фотографа	1	07	
17	Проектная и творческая деятельность	1	10	
18	Проектная и творческая деятельность	1	12	
19	Проектная и творческая	1	14	

	деятельность				
20	Векторный редактор CorelDraw X3		1	17	
21	Векторный редактор CorelDraw X3		1	19	
22	Векторный редактор CorelDraw X3		1	21	
23	Векторный редактор CorelDraw X3		1	24	
24	Векторный редактор CorelDraw X3		1	26	
25	Векторный редактор CorelDraw X3		1	28	
26	Основы разработки сайта		1	31	
27	Основы разработки сайта		1	02.11	
28	Основы разработки сайта		1	04	
29	Блок контроля		1	07	
30	Блок контроля		1	09	
31	Блок контроля		1	11	
32	Резерв учебного времени		1	14	
33	Резерв учебного времени		1	16	
34	Резерв учебного времени		1	18	
35	Основы компьютерной графики с использованием программы Adobe Photoshop CS (растровая графика)		1	21	
36	Основы компьютерной графики с использованием программы Adobe Photoshop CS (растровая графика)		1	23	
37	Основы компьютерной графики с использованием программы Adobe Photoshop CS (растровая графика)		1	25	
38	Основы компьютерной		1	28	

	графики с использованием программы Adobe Photoshop CS (растровая графика)			
39	Основы компьютерной графики с использованием программы Adobe Photoshop CS (растровая графика)	1	30	
40	Основы компьютерной графики с использованием программы Adobe Photoshop CS (растровая графика)	1	02.12.22	
41	Основы компьютерной графики с использованием программы Adobe Photoshop CS (растровая графика)	1	05	
42	Основы компьютерной графики с использованием программы Adobe Photoshop CS (растровая графика)	1	07	
43	Основы компьютерной графики с использованием программы Adobe Photoshop CS (растровая графика)	1	09	
44	Основы компьютерной графики с использованием программы Adobe Photoshop CS (растровая графика)	1	12	
45	Основы компьютерной графики с использованием программы Adobe Photoshop CS	1	14	

	(растровая графика)			
46	Основы компьютерной графики с использованием программы Adobe Photoshop CS (растровая графика)	1	16	
47	Основы компьютерной графики с использованием программы Adobe Photoshop CS (растровая графика)	1	19	
48	Основы компьютерной графики с использованием программы Adobe Photoshop CS (растровая графика)	1	21	
49	Основы компьютерной графики с использованием программы Adobe Photoshop CS (растровая графика)	1	23	
50	Основы компьютерной графики с использованием программы Adobe Photoshop CS (растровая графика)	1	26	
51	Основы компьютерной графики с использованием программы Adobe Photoshop CS (растровая графика)	1	28	
52	Основы компьютерной графики с использованием программы Adobe Photoshop CS (растровая графика)	1	30	
53	Вводное занятие.	1	09.01.23	
54	Основы компьютерной графики с использованием программы Adobe Photoshop CS (растровая графика)	1	09.01	

55	Основы компьютерной графики с использованием программы Adobe Photoshop CS (растровая графика)	1	11	
56	Основы компьютерной графики с использованием программы Adobe Photoshop CS (растровая графика)	1	13	
57	Основы компьютерной графики с использованием программы Adobe Photoshop CS (растровая графика)	1	16	
58	Основы компьютерной графики с использованием программы Adobe Photoshop CS (растровая графика)	1	18	
59	Основы компьютерной графики с использованием программы Adobe Photoshop CS (растровая графика)	1	20	
60	Основы компьютерной графики с использованием программы Adobe Photoshop CS (растровая графика)	1	23	
61	Основы компьютерной графики с использованием программы Adobe Photoshop CS (растровая графика)	1	25	
62	Основы компьютерной графики с использованием	1	27	

	программы Adobe Photoshop CS (растровая графика)			
63	Основы компьютерной графики с использованием программы Adobe Photoshop CS (растровая графика)	1	30	
64	Основы компьютерной графики с использованием программы Adobe Photoshop CS (растровая графика)	1	01.02.23	
65	Основы компьютерной графики с использованием программы Adobe Photoshop CS (растровая графика)	1	03	

66	Основы компьютерной графики с использованием программы Adobe Photoshop CS (растровая графика)	1	06	
67	Основы компьютерной графики с использованием программы Adobe Photoshop CS (растровая графика)	1	08	
68	Основы компьютерной графики с использованием программы Adobe Photoshop CS (растровая графика)	1	10	
69	Основы компьютерной графики с использованием	1	13	

	программы Adobe Photoshop CS (растровая графика)			
70	Основы компьютерной графики с использованием программы Adobe Photoshop CS (растровая графика)	1	15	
71	Основы компьютерной графики с использованием программы Adobe Photoshop CS (растровая графика)	1	17	
72	Основы компьютерной графики с использованием программы Adobe Photoshop CS (растровая графика)	1	20	
73	Основы компьютерной графики с использованием программы Adobe Photoshop CS (растровая графика)	1	22	
74	Основы компьютерной графики с использованием программы Adobe Photoshop CS (растровая графика)	1	01.03.23	

75	Основы компьютерной графики с использованием программы Adobe Photoshop CS (растровая графика)	1	03	
76	Основы компьютерной графики с использованием программы Adobe Photoshop	1	06	

	CS (растровая графика)			
77	Основы компьютерной графики с использованием программы Adobe Photoshop CS (растровая графика)	1	10	
78	Основы компьютерной графики с использованием программы Adobe Photoshop CS (растровая графика)	1	13	
79	Основы компьютерной графики с использованием программы Adobe Photoshop CS (растровая графика)	1	15	
80	Основы компьютерной графики с использованием программы Adobe Photoshop CS (растровая графика)	1	17	
81	Основы компьютерной графики с использованием программы Adobe Photoshop CS (растровая графика)	1	20	
82	Основы компьютерной графики с использованием программы Adobe Photoshop CS (растровая графика)	1	22	
83	Основы компьютерной графики с использованием программы Adobe Photoshop CS (растровая графика)	1	24	

84	Основы компьютерной графики с использованием программы Adobe Photoshop CS (растровая графика)	1	27	
85	Основы компьютерной графики с использованием программы Adobe Photoshop CS (растровая графика)	1	29	
86	Основы компьютерной графики с использованием программы Adobe Photoshop CS (растровая графика)	1	31	
87	Дизайн одежды с использованием программы Adobe Illustrator CS5 (векторная графика)	1	03.04.23	
88	Дизайн одежды с использованием программы Adobe Illustrator CS5 (векторная графика)	1	05	
89	Дизайн одежды с использованием программы Adobe Illustrator CS5 (векторная графика)	1	07	
90	Дизайн одежды с использованием программы Adobe Illustrator CS5 (векторная графика)	1	10	
91	Дизайн одежды с	1	12	

	использованием программы Adobe Illustrator CS5 (векторная графика)			
92	Дизайн одежды с использованием программы Adobe Illustrator CS5 (векторная графика)	1	14	

93	Дизайн одежды с использованием программы Adobe Illustrator CS5 (векторная графика)	1	17	
94	Дизайн одежды с использованием программы Adobe Illustrator CS5 (векторная графика)	1	19	
95	Дизайн одежды с использованием программы Adobe Illustrator CS5 (векторная графика)	1	21	
96	Дизайн одежды с использованием программы Adobe Illustrator CS5 (векторная графика)	1	24	
97	Дизайн одежды с использованием программы Adobe Illustrator CS5 (векторная графика)	1	26	

98	Дизайн одежды с использованием программы Adobe Illustrator CS5 (векторная графика)	1	28	
99	Дизайн одежды с использованием программы Adobe Illustrator CS5 (векторная графика)	1	03.05.23	
100	Дизайн одежды с использованием программы Adobe Illustrator CS5 (векторная графика)	1	05	
101	Дизайн одежды с использованием программы Adobe Illustrator CS5 (векторная графика)	1	10	

102	Дизайн одежды с использованием программы Adobe Illustrator CS5 (векторная графика)	1	12	
103	Дизайн одежды с использованием программы Adobe Illustrator CS5 (векторная графика)	1	15	
104	Дизайн одежды с использованием программы	1	17	

	Adobe Illustrator CS5 (векторная графика)			
105	Дизайн одежды с использованием программы Adobe Illustrator CS5 (векторная графика)	1	19	
106	Дизайн одежды с использованием программы Adobe Illustrator CS5 (векторная графика)	1	22	
107	Дизайн одежды с использованием программы Adobe Illustrator CS5 (векторная графика)	1	24	
108	Дизайн одежды с использованием программы Adobe Illustrator CS5 (векторная графика)	1	26	
109	Дизайн одежды с использованием программы Adobe Illustrator CS5 (векторная графика)	1	29	
110	Дизайн одежды с использованием программы Adobe Illustrator CS5 (векторная графика)	1	31	

111	Дизайн одежды с использованием программы Adobe Illustrator CS5 (векторная графика)	1	02.06.23	
112	Дизайн одежды с использованием программы Adobe Illustrator CS5 (векторная графика)	1	05	
113	Дизайн одежды с использованием программы Adobe Illustrator CS5 (векторная графика)	1	07	
114	Дизайн одежды с использованием программы Adobe Illustrator CS5 (векторная графика)	1	09	
115	Дизайн одежды с использованием программы Adobe Illustrator CS5 (векторная графика)	1	14	
116	Дизайн одежды с использованием программы Adobe Illustrator CS5 (векторная графика)	1	16	
117	Дизайн одежды с использованием программы Adobe Illustrator CS5 (векторная графика)	1	19	

118	Дизайн одежды с использованием программы Adobe Illustrator CS5 (векторная графика)	1	21	
119	Дизайн одежды с использованием программы Adobe Illustrator CS5 (векторная графика)	1	23	
120	Дизайн одежды с использованием программы Adobe Illustrator CS5 (векторная графика)	1	26	
121			28	
122			30	

Критериально-оценочная база оценки образовательных результатов по дополнительной общеобразовательной - дополнительной общеразвивающей программе "Компьютерная графика и дизайн"

Задача	Критерий	Показатель	Метод
Обучить приемам работы в различных графических редакторах	Уровень выполнения работ	Практические работы (качество, законченность, количество); ведение и понимание записей теории.	Устный опрос; контрольные задания; соревнования внутри объединения.
		Участие в конкурсах (уровень конкурса, результативность).	Участие в конкурсах.
Обучить различным техникам обработки и создания изображений, созданию спецэффектов	Уровень применения на практике различных техник в работе с изображениями.	Практические работы с использованием различных техник(качество, законченность, количество) по заданию педагога.	Рабочая электронная папка индивидуальных работ; контрольные задания.
		Самостоятельные творческие работы (количество, уровень, законченность).	Самооценка работ ребенка; наблюдение педагога, выставки на стенде.
Развить конструктивно-технические способности учащихся	Уровень обработки графических изображений.	Записи конспектов теории, практические работы на обработку изображений(качество, разноплановость, количество).	Рабочая электронная папка индивидуальных работ; ведение рабочих тетрадей.
		Самостоятельные творческие работы с использованием изученных техник и методов(качество, разноплановость, количество).	Участие в конкурсах.
Развить творческие способности учащихся	Уровень самостоятельных творческих работ.	Законченность, разноплановость, количество (по темам).	Наблюдение; анализ.
		Применение изученных техник и методов для выполнения авторских творческих работ (комплексно).	Наблюдение; анализ; участие в конкурсах.

2. Клавиша, используемая в программе для скрытия или отображения всех палитр программы:

- а) Shift
- б) Ctrl
- в) Tab
- г) Alt

3. Укажите комбинацию клавиш для отмены выделения:

- а) Ctrl+D
- б) Ctrl+A
- в) Ctrl+Y
- г) Ctrl+H

4. Выберите комбинацию клавиш для временного скрытия выделения:

- а) Ctrl+D
- б) Ctrl+A
- в) Ctrl+Y
- г) Ctrl+H

5. Чтобы убрать часть выделения из уже выделенной области надо удерживать клавишу:

- а) Ctrl
- б) Alt
- в) Shift

6. Какой слой по умолчанию является заблокированным, а разблокировка возможна только при изменении его статуса?

- а) Обычный слой
- б) Текстовый слой
- в) Задний план




7. С помощью какой палитры возможно отменить несколько последних команд?

- а) Инфо
- б) История
- в) Навигатор
- г) Образцы


8. Кадрирование изображения  – это:

- а) довыделение оставшихся областей
- б) обрезка в изображении лишнего
- в) создание плавного перехода между пикселями выделенной области и пикселями, окружающими выделенную область

9. Переместить изображение в пределах окна позволяет инструмент:

- а) 
- б) 
- в) 

10. Этот инструмент выделяет группу пикселей, сходных по цветовой гамме и контрастности в указанных пределах:

- а) 

- б) 
- в) 

11. При создании Горизонтального текста :

- а) создается отдельный векторный текстовый слой
 б) создается отдельный растровый текстовый слой
 в) создается текстовое выделение (выделение в виде букв) слева направо

12. Значок  в палитре Слои обозначает:

- а) слои видимы
 б) слои связаны
 в) связь между слоями отменена

13. Какая модель цветов используется для показа изображений на экране монитора:

- а) RGB
 б) CMYK
 в) Lab
 г) HSB





14. Выберите верное понятие Тоновой коррекции:

- а) настройка баланса цветов
 б) обесцвечивание изображения
 в) процесс исправления погрешностей в освещении и контрасте

15. Инструмент Палец :

- а) выполняет захват цвета и смешивает его с окружающими цветами
 б) позволяет увеличивать или уменьшать насыщенность изображения
 в) используется для сглаживания резких границ изображения

16. На отсканированной фотографии есть разрыв и царапины. Выберите наиболее подходящие инструменты для устранения вышеуказанных дефектов:

- а)  Восстанавливающая кисть
 б)  Кисть
 в)  Заливка
 г)  Клонировующий штамп

17. Вы открыли изображение в Photoshop. При выборе основного цвета вы видите только оттенки серых цветов, а вам нужно выбрать красный цвет, вы:

- а) выполните команды Редактирование → Установки → Основные
 б) выполните команды Изображение → Режим → RGB
 в) закрыть и снова открыть этот же документ

18. Значок  в палитре Слои рядом со слоем свидетельствует о том, что:

- а) данный слой является активным
 б) данный слой является невидимым
 в) данный слой является видимым

19. Укажите формат, который является и методом сжатия данных:

- а) *.jpg
- б) *.psd
- в) *.gif
- г) *.tif

Список литературы:

1. Горячев, А.В. Практикум по информационным технологиям / А.В. Горячев, Ю.А. Шафрин. — М.: Бином, 2016. — 272 с.
2. Информатика. Базовый курс / Под ред. С.В. Симоновича. — СПб.: Питер, 2015. — 640 с.
3. Информационные технологии в экономике управления / Под ред. В.В. Трофимова. — М.: Юрайт, 2015. — 482 с.
4. Каймин, В.А. Информатика: практикум на ЭВМ / В.А. Каймин, Б.С. Касаев. — М.: ИНФРА-М, 2016. — 216 с.
5. Семакин, И. Информатика. Базовый курс. 7-9 классы / И. Семакин, Л. Залогова, С. Русаков. — М.: Бином. Лаборатория знаний, 2015. — 390 с.
6. Угринович, Н. Информатика и информационные технологии / Н. Угринович. — М.: Бином. Лаборатория знаний, 2017. — 512 с.

Сайты:

7. <http://photoshop.demiart.ru/>
8. http://internetenok.narod.ru/internet_photoshop.htm
9. www.photoshop-master.ru
10. <http://graphic-tutorials.ru/>
11. <http://www.photoshopschool.ru/Tutorials/>
12. <http://globator.net/specialeffects/>
13. <http://graphic-tutorials.ru/>
14. <http://tutorials.psdschool.ru/>
15. <http://www.web-silver.ru/photoshop/>

Информационное оснащение

Занятия по данной программе необходимо проводить в специально оборудованном компьютерном классе (Класс IBM-совместимых персональных компьютеров / Windows). На каждом компьютере должно быть установлено следующее программное обеспечение: Adobe Photoshop, ACD See. Каждый учащийся должен иметь индивидуальное место работы.

16. Средства обеспечения дисциплины:

17. Adobe PhotoShop 8

ACDSEE Value Pack 6