

**Муниципальное общеобразовательное учреждение**

**Тумская средняя общеобразовательная школа № 46**

**Центр образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста»**

**«Согласовано» «Утверждаю»**

Руководитель Центра образования Директор

цифрового и гуманитарного профилей МОУ Тумская СОШ № 46

«Точка роста»

МОУ Тумская СОШ № 46

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ О.В. Карпова \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ О.В. Карпова

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2024 г. Приказ № \_\_\_\_ от \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2024 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

**«Основы компьютерного дизайна»**

**НАПРАВЛЕННОСТЬ:** техническая

**ВОЗРАСТ УЧАЩИХСЯ**: 13-15 лет

**СРОК РЕАЛИЗАЦИИ**: 1 ГОД (34 ЧАСА)

**Составитель:**

Тарасова Н.А., учитель информатики

высшей квалификационной категории

**2024-2025 УЧЕБНЫЙ ГОД**

**Пояснительная записка**

Умение пользоваться промышленными информационными технологиями для большинства людей в настоящее время стало предметом первой необходимости. Сейчас уже трудно представить сферу деятельности человека, в которой бы не применялись информационные технологии. Люди самых разных профессий применяют компьютерную технологию в своей работе. Изучение данного направления в ИКТ позволяет подготовить учащихся для возможной профессиональной деятельности в сферах рекламного дизайна, полиграфического дизайна, веб-дизайна, дизайна интерьеров, ландшафтов, одежды, в профессиональных фото-студиях, в салонах красоты, в редакциях журналов и газет и во многих других сферах.

**Назначение программы**

Данная программа разработана для детей возраста 13 - 15 лет, проявляющих повышенный интерес к ИКТ.

В группы для обучения специального отбора не производится. Принимаются все желающие.

Занятия построены с учетом  возрастных психофизиологические особенности детей, с учетом его индивидуальности, уровня подготовки и другим индивидуальным особенностям.  Формировать группы желательно из учащихся близкого возраста, чтобы оптимально выбрать методы и приёмы обучения.

Оптимальное количество обучающихся в объединении для успешного освоения программы 10-15 человек, каждый ученик работает за отдельным компьютером. Группы создаются с учетом возраста обучающихся.

Изучение программы предусматривает и индивидуальное обучение.

Данная программа изучается в течение 1 года.

**Актуальность программы.**

Программа включает в себя две разновидности дизайна: графический и мультимедийный компьютерный дизайн. В графическом дизайне изучается программа графический редактор Adobe Photoshop, в мультимедийном дизайне изучается программа мультимедиа – это редактор фото видео монтажа Windows Mover Maker. При изучении данного курса, наверное, самой сложной задачей является развитие творческих способностей учеников. Творчество предполагает самостоятельность, независимость, оригинальность мышления, богатство отношений.

Данный курс позволяет учащимся более подробно познакомиться с программами графических редакторов, мультимедийными программами и видеоредакторами. Рассматриваются аппаратные системы изучаемых программ, форматы файлов, приемы обработки информации, правила оптимизации файлов.

Возраст учащихся в учебных группах, в которых развитие творческих способностей является наиболее актуальной задачей, находится в диапазоне 13-15 лет, что соответствует переходному периоду от подросткового возраста к раннему юношескому возрасту. Именно в этот период появляется устойчивый интерес к предметному изучению, происходит постепенный переход к продуктивной деятельности.

Коллективные работы незаменимы для объединения коллектива, разработки творческих проектов, приобретения коммуникативных навыков, для естественного детского обмена опытом в атмосфере дружбы и доверия, открытости, развития толерантности.

**Перспективность программы.**

Изучение графических редакторов позволяет подготовить учащихся для возможной работы в более сложных системах технического конструирования Auto Cad (автомобили, летательные аппараты, морские суда, военные корабли), Archi Cad (конструкции зданий, целых городов). Изучение мультимедийных программ и видеоредакторов позволит свободно ориентироваться в более сложной и профессиональной мультимедийной программе Adobe PremiereProCS.

В образовательных стандартах компьютерная графика и мультимедиа трактуется как одна из важнейших технологий представления информации, что говорит о возросшей важности данной области знаний. Широкое распространение графических и мультимедийных технологий вызывает необходимость усилить подготовку теоретических основ и практических навыков, что позволяет в дальнейшем выбрать профессию в данном направлении.

**Новизна и особенности программы**

Отличительной особенностью данной программы является явная предметность образовательных отношений – это искусство мысли, образа, цвета, вкуса. Программу отличает практическая направленность преподавания в сочетании с теоретической, творческий поиск, научный и современный подход, внедрение новых оригинальных методов и приемов обучения в сочетании с дифференцированным подходом обучения. Главным условием каждого занятия является эмоциональный настрой, расположенность к размышлениям и желание творить. Каждая встреча – это своеобразное настроение, творческий миг деятельности и полет фантазии, собственного осознавания и понимания.

Большой объём учебного материала предполагает организацию самостоятельной работы обучающихся в виде выполнения индивидуальных и коллективных творческих проектов.

Практические занятия проходят с использованием интернета для поиска необходимого материала. Поиск и сохранение информации является частью практических навыков, приобретаемых в образовательном процессе для расширения кругозора, познавательной деятельности, получение информации в современном информационном мире.

**Педагогическая целесообразность.**

Данная программа составлена с целью способствования развития познавательной активности учащихся; творческого и операционного мышления; повышению интереса к информационным технологиям.

**Количество часов в год.**

Программа изучается в течение 1 года (1 раз в неделю, итого 34 часа в год).

**Информация о продолжительности каждого занятия.**

Время занятий: 40 минут.

**В основу программы положены следующие принципы:**

- непрерывное дополнительное образование как механизм обеспечения полноты и цельности

образования;

- связи с жизнью;

- развитие индивидуальности каждого ребёнка;

- единство и целостность субъект-субъектных отношений;

- системная организация управления учебно-воспитательным процессом (систематичность,

контролируемость, последовательность, доступность, наглядность, построения программного

материала «от простого к сложному»).

**Цель программы:** создание условий для развития творческих способностей учащихся через освоение основ компьютерного дизайна.

**Задачи:**

***обучающие:***

- обучить основным приемам и техники работы в основных базовых программах по курсу

«Основы компьютерного дизайна»;

- научить логически мыслить;

-научить создавать проект с использованием приёмов и методов дизайна;

***развивающие:***

- подготовить сознания учащихся к системно-информационному восприятию мира;

- развить стремления к самообразованию, для дальнейшей адаптации в информационном обществе;

- развить композиционное мышление и креативные способности;

- развить художественно-эстетическое восприятие окружающего мира через эмоциональную сферу

- расширение технического кругозора в сфере информационных технологий;

***воспитывающие:***

**-** формировать коммуникативные навыки и навыки межличностного сотрудничества в каждом обучающемся;

- воспитать умственные и волевых усилий, концентрации внимания, логичности;

- формировать нравственные качества личности и культуры поведения в обществе

**Формы работы:**

***Фронтальная*** - подача учебного материала всему коллективу учеников

***Индивидуальная*** - самостоятельная работа обучающихся с оказанием учителем помощи учащимся при возникновении затруднения, не уменьшая активности учеников и содействуя выработки навыков самостоятельной работы.

***Групповая*** - когда учащимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности.

**Технологии обучения:**

***Учебный диалог.***  На занятиях выслушивается мнение ученика, организуется работа так, чтобы учащийся самостоятельно делал выводы, находил наиболее рациональный способ решения поставленной задачи. Ученик учится спорить, доказывать, общаться, находить свой способ изучения и закрепления преподаваемого материала. Преподаватель - равноправный участник диалогового общения, он высказывает свое мнение, но никогда в обязательном порядке не навязываю его участникам дискуссии.

***Использование ИКТ*** – привлечение ресурсов интернет.

***Личностно – ориентированный подход в обучении***– признание индивидуальности, ценности каждого ученика, его развития как индивида. Целью личностно – ориентированного обучения является развитие познавательных и творческих способностей учащегося, максимальное раскрытие индивидуальности ребенка.

**Применяемые элементы здоровьесберегающих технологий.**

Здоровье сберегающие технологии предполагают такое обучение, при котором дети не устают, а продуктивность их работы возрастает.

***Здоровье сберегающие технологии***

*1.Условия снятия нагрузки и утомляемости:*

- систематически проводить гимнастику для глаз, упражнения для улучшения мозгового кровообращения, снятия утомления с плечевого пояса и рук, с туловища и ног, а также физкультминутки общего назначения;

- создавать благоприятный эмоциональный климат (в одних случаях это доброе слово или народная мудрость, в других – юмор, но всегда нужно стараться понять ученика и помочь ему), у учащихся не должно быть стеснения или страха обратиться за разъяснением или помощью (эмоциональная напряжённость и скованность ведут к утомлению и усталости, чувство успеха перевыполнении заданий, напротив, положительно влияет на здоровье человека);

- чередовать различные виды работ, т.к. смена видов деятельности (в том числе разнообразные формы работы «за компьютером» и «за теоретическим столом») является крайне необходимым условием здоровье сбережения.

*2.Условия снятия психической нагрузки и стресса при потере информации.* Психическую нагрузку можно уменьшить (в работе следует делать перерывы, необходимо следить за содержательной стороной работы за компьютером). Если компьютер "зависает", в результате действия вирусов или поломки носителей, при сбоях программ теряется важная и полезная информация, то это может вызвать нервозность, повышение давления, ухудшение сна... Нельзя столь болезненно относиться к таким проявлениям (компьютер – всего лишь «железка»), нужно создавать резервные копии файлов, содержащих важную информацию.

*3.Условия для работы в кабинете*

-удобная мебель и её правильная расстановка

-воздушно-тепловой режим (следует поддерживатьоптимальнуютемпературу19-21 градусов и относительную влажность 50-60%, использовать кондиционер и естественную вентиляцию при проветривании кабинета),

-освещённость (можно комбинировать естественное и искусственное освещение, следует использовать жалюзи на окнах),

-чистота кабинета (проводить ежедневную влажную уборку),

-эстетика кабинета (использовать краску, не дающую бликов, подбирать спокойные светлые цвета для окраски мебели, стен, пола и потолка)

-грамотное оформление кабинета (должны быть в наличии инструкции по технике безопасности и правилам поведения в компьютерном классе, а также рекомендации по соблюдению правильной осанки, временные ограничения непрерывной работы за компьютером для разных возрастных категорий, комплексы упражнений для снятия напряжения) для разных возрастных категорий, комплексы упражнений для снятия напряжения)

**Возрастные психолого-педагогические особенности детей**

Учащиеся, начинающие обучение по данной учебно-методической разработке имеют разный уровень развития и подготовленности, то есть неодинаковые стартовые условия перед освоением программы (это объясняется наличием домашнего компьютера, обучением информатики в школе, индивидуальными способностями и общим развитием). Учитывая это, учащиеся распределяют по группам в зависимости от умения работать на компьютере и общего уровня подготовленности. Задания и примеры даются дифференцированно. Занятия проводятся с учётом разного уровня подготовленности, но для менее подготовленных учащихся детей уровень требований всё время чуть-чуть повышается, побуждая их к более активному и интенсивному усвоению образовательной программы. Это даёт свои результаты. В определённый момент менее подготовленные дети вдруг делают мощный рывок в освоении пройденного материала и начинают догонять более сильных учащихся.

**Методы обучения:**

С***ловесное пояснение*** – передача информации теоретической части урока

***Показ принципа исполнения*** –показ технологии исполнения работы

***Наглядности*** *–* демонстрация ранее выполненных тематических работ

***Метод самоконтроля***– выполнение самостоятельной части практического урока, сравнение своего результата с образцом правильно выполненной работы

***Метод проблемного обучения***– метод, когда процесс решения задачи учеником, со своевременной и достаточной помощью педагога, приближается к творческому процессу

***Эвристический –*** выработка логического и алгоритмического мышления.

**Основные составляющие занятий**

- воспитательный момент (правила хорошего тона)

- организация рабочего места

- повторение пройденного материала

- постановка цели и задачи занятия

- изучение новых понятий и методов работы

- план или схема выполнения задания. Этот этап предполагает демонстрацию техники и метода

исполнения работы педагогом.

- инструктаж по ТБ: вводный – перед началом работы за ПК и текущий – во время выполнения

заданий

- физкультминутка

- основные приёмы работы. Этот этап предполагает самостоятельное выполнение заданий для

получения основных навыков работы; в каждом задании формулируется цель и излагается способ

её достижения

- подведение итогов, анализ, оценка работ

Теоретическая и прикладная часть изучается параллельно, чтобы сразу же закреплять теоретические вопросы на практике.

Перечисленные элементы не обязательно использовать на каждом занятии. Дополнительное образование позволяет преподавателю быть более свободным в выборе средств обучения, импровизируя по своему усмотрению. Главное, чтобы обучение доставляло им удовольствие и моральное удовлетворение.

**Для реализации данной программы необходима учебно-материальная база:**

**-**кабинет с хорошей вентиляцией и качественным освещением;

- наличие рабочих мест, соответствующих количеству обучаемых;

- наличие ПК

- цифровые образовательные ресурсы

- учебные пособия

**Система контролирующих материалов**

- тесты

- индивидуальные – карточки задания

- кроссворды

- практические работы

**Структура обучения программы:**

- перечень основных разделов

- информационно – методическое обеспечение

- литература для обучающихся и педагогов

- методическая копилка педагога

**Работа с родителями:**

- анкетирование;

- родительские собрания;

- индивидуальные консультации;

- объявления, приглашение на выставки;

**Итогом деятельности и результативности являются:**

- организация выставок (раскрывает для детей значимость их результатов, формирует

положительные мотивы к дальнейшему обучению);

- выход за пределы занятий (участие в выставках школьных, районных, областных, в конкурсах,

фестивалях, размещение интересных работ в Интернете);

- пополнение портфолио достижений обучающихся

- выполнение практических заданий

- промежуточная аттестация

- защита проекта

**Методы оценки результативности программы:**

- фиксация занятий и посещаемости в рабочем журнале

- количественный анализ

- качественный анализ

-отслеживание результатов учебно-познавательной деятельности обучающихся (наблюдение и

изучение способностей ребят в процессе обучения, в ходе выполнения практических заданий);

- итоговая работа

**Ожидаемые результаты.**

***Личностные результаты:***

- формирование целостного, социально ориентированного взгляда на мир

- развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения

- развитие навыков сотрудничества с взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях,

умения находить выходы из спорных ситуаций.

***Метапредметные результаты***

результатами изучения программы является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД)

**- регулятивныеУУД:**

- определять и формулировать цель своей деятельности

- проговаривать последовательность действий;

- объяснять выбор наиболее подходящих технологий и инструментов для выполнения задания

- давать эмоциональную оценку своей работы

- получать позитивные эмоции от выполненных работ

**- познавательные УУД:**

- добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя информацию полученную на занятии и путём пополнения своего кругозора

- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате индивидуальной и совместной работы.

**- коммуникативные УУД:**

- формулировать собственное мнение и позицию;

- допускать возможность существования у людей различных точек зрения, в том числе не совпадающих с его собственной;

- договариваться и приходить к общему решению в совместной творческой деятельности.

***Предметными результатами*** изучения программы является формирование следующих знаний и умений:

- свободно владеть приемами и техникой работы в базовых программах по курсу «Основы компьютерного дизайна»

- уметь логически подойти к созданию и обработке информации,

- владеть приемами и методами дизайна и применять их в создании творческих проектов.

**Межпредметные связи**

Знания, полученные при изучении курса «Основы компьютерного дизайна», учащиеся могут в дальнейшем использовать при создании рекламной продукции, для визуализации научных и прикладных исследований в различных предметных областях знаний – физике, химии, биологии и др. Созданное изображение может быть использовано в докладе, статье, мультимедиа презентации, размещено на web-странице или импортировано в документ издательской системы. Знания и умения, приобретенные в результате освоения курса, являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области трехмерного моделирования, анимации, видеомонтажа, создания систем виртуальной реальности.

**Требования к уровню подготовки.**

- ученик должен знать:

* правила техники безопасности при работе на компьютере.
* названия и функциональное назначение, основные характеристики устройств компьютера.
* технологию обработки растровой графической информации
* технологию работы в WindowsMoverMaker и её возможности
* особенности, достоинства и недостатки растровой графики;
* методы описания цветов в компьютерной графике — цветовые модели;
* способы получения цветовых оттенков на экране и принтере;
* способы хранения изображений в файлах растрового формата;
* элементы пользовательского интерфейса: назначение инструментов, панелей и палитр,

правила выбора инструмента или команды меню программ;

* виды и особенности использования инструментов ретуширования изображения.
* способы повышения резкости изображения, осветления и затемнения фрагментов изображения.
* особенности создания компьютерного коллажа.
* сущность и специфику слоя, фонового слоя;
* особенности работы с текстовыми слоями и использования текстовых надписей
* проектную деятельность

- ученик должен уметь:

* создавать: рисунки с помощью комбинирования графических примитивов (прямоугольников, овалов, многоугольников); художественные рамки, коллажи; добавлять к готовому изображению текст, фигуры и др.;
* творчески и рационально создавать видеоролики в программе WindowsMoverMaker
* применять основные приемы работы с компьютерной графикой (изменять размер рисунка, сохранять рисунок, выполнять операции с цветом);
* применять основные приемы работы с объектами (выбор фрагмента изображения, монтаж рисунка из объектов);
* выполнять тоновую коррекцию фотографий;
* выполнять цветовую коррекцию фотографий;
* применять возможности программ для создания фотоколлажей.
* создавать графические примитивы и стандартные фигуры;
* выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов (область (прямоугольное и эллиптическое выделение), лассо (свободное выделение), волшебная палочка (выделение связанной области) и др.);
* перемещать, дублировать, вращать выделенные области;
* редактировать фотографии с использованием различных средств художественного оформления;
* сохранять выделенные области для последующего использования;
* создавать рисунки из простых объектов
* монтировать фотографии (создавать многослойные документы);
* раскрашивать чёрно-белые эскизы и фотографии;
* применять к тексту различные эффекты;
* применять различные возможности Adobe PhotoShop для восстановления старых или испорченных фотографий.
* применять возможности программ для создания фотоколлажей;
* использовать возможности AdobePhotoshop (слои, выделение, фильтры и т.п.) для создания спецэффектов.
* применять основные приемы работы с компьютерной графикой (изменять размер рисунка, сохранять рисунок, выполнять операции с цветом, соединять объекты, размещать и

**создавать элементы дизайна, рекламного блока, этикетки, макета обложки книги, фирменных бланков, печатей, дизайн текста, логотипов, упаковки, открытки;**

* использовать знания проектной деятельности в создании творческого проекта.

УЧЕБНО - ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Содержание** | **Количество часов** | | | |
| Теория | Практика | Всего | |
| **1. Обзор программ растровой графики. Техника безопасности.** | | **1** | **-** | **1** | |
|  | Основы изображения. Техника безопасности |  |  | |  |
| **2. Растровая графика - программа Adobe PhotoShop** | | **4** | **20** | | **24** |
|  | Рабочее окно программы Adobe PhotoShop  Основные инструменты рисования и раскрашивания.  Инструменты выделения.  Работа со слоями и фигурами.  Коллаж. Основы работы со слоями. Преобразование объектов.  Маски и каналы.  Дополнительный интерфейс пользователя. Фильтры  Инструмент текстом.  Настройка изображения.  Тоновая и цветовая коррекция.  Ретуширование фотографии.  Создание объектов и фигур.  Проектирование анимации.  Итоговая работа |  |  | |  |
| **3. Основные приёмы работы в WindowsMoverMaker** | | **1** | **8** | | **9** |
|  | Интерфейс программы. Работа в программе.  Итоговая работа |  |  | |  |
| **Всего** | | **6** | **28** | | **34** |

# СОДЕРЖАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

**1. Обзор программ растровой графики. Техника безопасности (1 час)**

Тема: «Основы изображения. Техника безопасности»

Методы представления графических изображений. Цвет в компьютерной графике. Форматы графических файлов

Растровая графика. Достоинства растровой графики. Недостатки растровой графики. Особенности растровых программ.

Техника безопасности и организация рабочего места.

**2. Растровая графика - программы Adobe PhotoShop (24 часа)**

Тема: «Рабочее окно программы Adobe PhotoShop»

Особенности меню. Рабочее поле. Организация панели инструмен­тов. Панель свойств. Панели — вспомогательные окна. Просмотр изоб­ражения в разном масштабе. Строка состояния.

*Практическая работа: «Практикум по организации рабочего окна программы»*

Тема: «Основные инструменты рисование и раскрашивание»

Использование инструментов рисования: карандаша, кисти, ластика, заливки, градиента.

Выбор цвета кисти. Цветовые модели. Библиотеки Pantone. Выбор формы кисти. Подключение библиотек кистей. Создание новой кисти. Выбор параметров кисти. Непрозрачность, режимы наложения. Инструмент «Палец».

###### Выбор основного и фонового цветов. Закраска областей. Создание градиентных переходов их стили. Создание собственную градиентную заливку.

Принципы работы инструмента ластик.

*Практическая работа:*

*«Рисуем пейзаж»*

*«Заливка и перемещение с учётом содержимого»*

*«Выполнение рисунка с использованием эффекта размытия пикселей»*

Тема: «Основные инструменты выделения»

Инструменты выделения. Прямоугольные, квадратные, овальные и круглые выделения. Перемещение рамки выделения по ходу ее создания. Выделение от центральной точки. Инструмент Рамка. Кадрирование (с заданным размером, с Перспективой). Виньетирование. Создание рамки изображения. Поворот изображения: произвольный, с использованием Инструмента Линейка. Выделение инструментом Волшебная палочка. Выделение инструментом Лассо и Магнитное лассо. Инструмент перемещения.

*Практическая работа:*

*«Основные настройки для инструментов выделения (добавление,*

*вычитание, пересечение)»*

*«Виньетка и инструмент Овальная область»*

*«Бизнес, инструмент Лассо»*

*«Создание рамки, используем инструмент Рамка»*

*«Меняем небо, используя инструмент Волшебная палочка»*

*«Инструмент Быстрое выделение: выделяем цветок»*

Тема: «Работа со слоями и фигурами»

Общие сведения о слоях. Просмотр информации на палитре Слои, переименование, копирование в другой файл, дублирование, удаление. Просмотр отдельных слоев. Изменение порядка слоев. Изменение непрозрачности и режима перехода слоя. Смешивание слоев. Стили слоя. Слияние слоев.

Выполнение рисунка с использованием эффекта размытия пикселей «Пейзаж».

Инструмент «Область» для создания фигур, Функция растушевки. Применение инструмента «Градиент» к областям слоя.

*Практическая работа:*

*«Удаление эффекта красных глаз» (1 способ)*

*«Работа со слоями: переименование, копирование в другой файл, дублирование, удаление»*

*«Изменение непрозрачности и режима перехода слоя»*

*«Стили слоя»*

Тема: «Коллаж. Основы работы со слоями. Преобразование объектов»

Особенности создания компьютерного коллажа. Понятие слоя. Ис­пользование слоев для создания коллажа. Операции над слоями: удале­ние, перемещение, масштабирование, вращение, трансформирование, зеркальное отражение, объединение.

Спецэффекты на слоях: создание тени, ореола, имитация рельефа, обводка контура изображения.

Непрозрачность, режимы наложения.

*Практическая работа:*

*«Масштабирование с учетом содержимого»*

*«Коллаж. Загнутый уголок (деформация).»*

*«Рамка»*

*«Эскиз»*

Тема: «Маски и каналы»

Выполнение сложного монтажа. Общие сведения о каналах. Виды каналов. Создание и сохранение альфа-каналов. Использование маски слоя для качественного монтажа. Создание контура обтравки с помощью инструмента контур и его использование в издательских системах. Основные операции коррекции изображения. Использование корректирующих слоев для неразрушающей коррекции.

*Практическая работа: «Быстрая маска»*

*«Практическая работа с маской»*

Тема: «Дополнительный интерфейс пользователя. Фильтры»

Классификация фильтров. Использование фильтров.Фильтр как способ художественного рисования. Галерея фильтров: группы, техника работы и параметры фильтров, совмещение фильтров. Фильтр как имитация. Пластика.

*Практическая работа:*

*«Фильтр как способ художественного рисования»*

*«Имитация воды»*

*«Имитация ледяной поверхности»*

*«Имитация фольги»*

*«Имитация волны»*

Тема: «Инструмент текст»

Текстовый слой. Панель параметров. Стилизация текста.Спецэффекты на слоях: создание тени, ореола, имитация рельефа, обводка контура.

*Практическая работа:*

*«Объёмный тест»*

*«Прозрачный текст»*

*«Цветной текст»*

*«Огненный текст»*

Тема: «Настройка изображения».

Команды автокоррекции: яркость и контрастность; цветовой баланс; контраст, цветовой тон и

насыщенность.Приёмы стилизации

*Практическая работа:*

*«Удаление эффекта красных глаз» (2 способ)*

*«Настройка яркости и контрастности изображения»*

*«Работа с цветовым балансом»*

*«Контраст, цветовой тон и насыщенность»*

*«Стилизация изображения»*

Тема: «Тоновая и цветовая коррекция».

Понятие тонового диапазона изображения. График распределения яркостей пикселей (гистограмма). Гистограмма светлого, тёмного и тусклого изображений. Основная задача тоновой коррекции. Команды то­новой коррекции.

Взаимосвязь цветов в изображении. Принцип цветовой коррекции. Команды цветовой коррекции.

*Практическая работа:*

*«Использование коррекции изображения»*

*«Как убрать недостатки кожи»*

Тема: «Ретуширование фотографии»

Инструменты восстановления, реставрации и ретуширования изображения. Проблемы старых фотографий (удаление царапин, трещин, рваных краев, пятен, оттенков, ненужных элементов). Штамп. Лечащая кисть и Заплатка.

Использование фильтров. Стилизация фотографий с помощью последовательного применения фильтров. Применение фильтров для размытия, повышения резкости и имитации световых эффектов.

*Практическая работа: «Ретуширование»*

*«Восстановление и реставрация старых фотографий»*

*«Устранение дефектов кожи»*

*«Как превратить фотографию или изображение в эскиз»*

*«Получение из фото карандашного рисунка»*

*«Получение из фото картины, написанной маслом»*

*«Получение из фото картины написанной сухой кистью»*

*«Получение из фото заготовки для мозаики».*

Тема: «Создание объектов и фигур»

Режим контуры. Элементы контуров. Редактирование конту­ров. Обводка контура. Преобразование контура в границу выделения. Использование контуров обрезки для добавления фрагмента фотогра­фии к иллюстрации, созданной в программе рисования.

*Практическая работа:*

*«Режимы контуров»*

*«Контурная слой-маска»*

*«Эффект 3Д»*

*«Коллаж. Валентинка»*

Тема: «Проектирование анимации»

Понятие анимации. Средства управления анимацией. Редактирование анимации. Просмотр анимации. Создание простой анимации. Визуализация анимации.

*Практическая работа: «Создание кадровой ленты»*

*«Решение простого анимированного изображения. Баннер»*

Итоговая работа

Создать какое-либо графическое изображение, которое пригодится для макета обложки книги, визитки, создания логотипов или открытки.

**3. Основные приёмы работы в Windows MoverMaker (9 часов)**

Тема: «Интерфейс программы. Работа в программе MoverMaker»

Знакомство с программой. Панель задач. Открытие программы и форматы сохранения.

Импорт фото и видео файлов на рабочее поле.

Установка переходов и эффектов, заголовков и титров к фильму.

Запись звукового комментария. Шкала времени и раскадровка. Сохранение фильма (ролика) на компьютере.

Итоговая работа

Создание проекта тематического фильма. Создание ролика.

**Критерии оценки ЗУН обучающихся**

Уровень знаний: количество обучающихся (по уровням) х 100%

общее число обучающихся

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***Высокий уровень*** | ***Средний уровень*** | ***Ниже среднего*** |
| Знание современного ПК, умение создавать самостоятельные творческие работы, чёткость и аккуратность в работе. | Знание ПК, умение создавать самостоятельные творческие работы | Незнание отличительных особенностей ПК, неаккуратное выполнение творческой работы по данному образцу. |

**Для успешной реализации программы необходимо:**

**Аппаратное обеспечение;**

**- 1 компьютер/ноутбук учителя;**

**- персональные компьютеры/ноутбуки для учащихся (15 шт.), оснащенные выходом в Интернет;**

**- принтер;**

**- сканер;**

**- цифровой фотоаппарат;**

**- цифровая видеокамера;**

**- штатив;**

**- микрофон;**

**- акустические колонки/наушники;**

**- мультимедийный проектор с экраном.**

**Программное обеспечение:**

**- операционная система Windows XP;**

**- графический редактор Adobe Photoshop;**

**- видеоредактор Windows Mover Maker;**

**- Интернет-браузеры MS Internet Explorer, Netscape Navigator, Opera и др.**

**Список литературы:**

**1.Официальный учебный курс Adobe PhotoShop CS. М.: Изд-во ТРИУМФ, 2006**

**2.Кэлби С. Хитрости и секреты работы в PhotoShop 7.: Пер с англ. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2007**

**3.Корриган Дж. Компьютерная графика. – М.: ЭНТРОП, 1995**

**4.Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие. – М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009**

**5.Карасёва Э.В. Ретушь в растровом редакторе Photoshop. Новая жизнь старых фотографий. М.: ООО «Издательство АСТ»: Издательство «НТ Пресс», 2005**

**6.Карасёва Э.В., Чумаченко И.Н.. Шаг за шагом. Photoshop CS 2 М.: ООО «Издательство АСТ»: Издательство «НТ Пресс», 2005**

**7.Паронджанов В.Д. «Занимательная информатика, или волшебство дизайна». М.: Росмэн, 2000**