

СОГЛАСОВАНО

на заседании методического совета

МБУ ДО «ДХШ № 2» НГО

01 сентября 2015 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор

МБУ ДО «ДХШ № 2» НГО

В.А. Рыбакова

Приказ № 20

01 сентября 2015 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
В ОБЛАСТИ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА
«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»**

Срок реализации 2 года
(возраст 10-15 лет)

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА К ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ «КОМПЬЮТЕРНЫЙ ДИЗАЙН» ДЕТСКОЙ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ШКОЛЫ

Основными задачами ДХШ являются общее художественно-эстетическое воспитание учащихся, а так же подготовка наиболее одаренных из них к поступлению в средние и высшие учебные заведения.

Компьютерная графика полностью взаимодействует с дисциплинами "Рисунок", "Живопись", "Композиция", которые в учебном процессе играют немаловажную роль. Дополняя друг друга они изучаются взаимосвязанно, что содействует развитию творческих возможностей учащихся и их эстетическому воспитанию.

Предложенные в настоящей программе темы заданий по компьютерному дизайну следует рассматривать как рекомендательные. Помимо заданий, указанных в программе, педагог может предложить учащимся краткосрочные упражнения по своему усмотрению.

Исходя из специальных условий, школа может внести в программу целесообразные изменения (в том числе новых, заменяющих заданий).

Предложенная программа дает педагогам возможность творчески подходить к ее преподаванию, применяя на уроках разработанные ими методики.

Курсы компьютерного дизайна ставят своей задачей развитие у учащихся объемно-пространственного мышления, чувства формы (ее конструктивные и индивидуальные особенности), владение цветом.

За период обучения учащиеся приобретают навыки работы с виртуальными инструментами. Значительное место отводится компьютерной графике, в соответствии с чем, ученикам предлагаются специальные упражнения, необходимые для овладения графическим мастерством.

В работе над программными заданиями осваиваются и совершенствуются не только различные приемы компьютерной графики, но и умение передавать фактуру предметов с выявлением их объемной формы и планов на которых они расположены, выполнять дизайнерские проекты. Прививаются навыки работы со специальной литературой.

Основное внимание уделяется освоению учащимися композиционной грамоты и развитию у них способности осуществлять синтез образного и логического в процессе художественного формообразования.

Программные задания сопровождаются методическими пояснениями к ним с иллюстрациями примеров их выполнения учениками разных лет обучения.

Работая с учащимися педагог должен объяснить необходимость ведения последовательной работы над заданием, начиная с идейно-композиционного замысла, конструктивного построения, поэтапного проведения всей работы от начала до конца.

Законченность работы обуславливается поставленной задачей. Особое внимание обращается на уровень усвоения учениками получаемых знаний и навыков, и закрепления их в последующих заданиях.

Следует учитывать, что в связи с индивидуальными способностями учащихся, результативность в усвоении учебного материала может быть различной. Полезными в данном случае могут быть специальные задания и упражнения, выполняемые индивидуально.

Учебные задания располагаются в порядке постепенного усложнения - от простейших, до наиболее сложных. Для закрепления полученных знаний и навыков на последнем году обучения, выполняется итоговое задание. Основные требования предъявляемые к учащимся самостоятельное выполнение задания, выбор программы и способа выполнения в зависимости от поставленной цели.

Срок обучения на отделении компьютерной графики 2 года. В первый класс зачисляются дети 10 – 16 лет.

Количественный состав групп – 5–6 человек, в связи с индивидуальным подходом в работе с компьютером по программам Corel DRAW и Adobe Photoshop.

Настоящая программа рассчитана на преподавание предмета «Компьютер для детей» в детских художественных школах. Основной акцент в разработке программы идет на компьютерную графику, а точнее на изучение пакета векторной графики Corel DRAW и программе по растровой графике Adobe Photoshop. Обучение приемам и навыкам работы на персональном компьютере способствует пробуждению у детей интереса к созданию композиций и рисунков с помощью стандартных инструментов рисования, таких как кисть, карандаш не только на бумаге, но и на экране компьютера.

Художественная деятельность детей при работе на ПК находит разнообразные формы выражения: изображение на плоскости и в объеме, декоративная и конструктивная работа, подбор иллюстративного материала к изучаемым темам, просмотр работ других учеников и известных мастеров, исполнение (копирование) реально существующих графических работ (журналы, газеты, книги, буклеты). Большинство работ, выполняемых ребятами, носят декоративный характер. Научиться осознавать единство и гармонию функционального и эстетического значения предметов или объектов важно для формирования и развития мировоззрения, увеличения кругозора у подростков.

При подборе учебного материала большое значение имеет последовательность в изучении предлагаемых программ, тщательная разработка заданий по темам, цель которых – это довести практически нулевые знания и навыки работы на ПК до уровня создания мощных графических работ по заданным темам, конкурсам, предложенным к проведению в детских художественных школах. Все интересные, доступные, а главное полезные функции помогают не только научиться простому набору текста, и создавать красочные работы с элементами дизайна.

Комплекс программ векторной и растровой графики направлен на более углубленное изучение изобразительного искусства. Художественные знания, навыки и умения группируются вокруг общих проблем: форма и пропорции, пространство, светотональность, цвет, линия, объем, фактура материала, ритм, композиция. Эти средства художественной выразительности учащиеся осваивают на протяжении всего курса обучения.

Так как одна из ведущих задач – творческое развитие личности, особое внимание обращается на индивидуальные способности каждого ребенка. Тонкая графическая работа учит лучшей координации движений кисти руки, развивает пальцы. Посредством работы на ПК происходит лучшее освоение пространства, объема, глубины. Выполнение всех этих задач должно создать фундамент для последующего развития ребенка.

СОДЕРЖАНИЕ ПРЕДМЕТА

РАЗДЕЛ 1. ВВЕДЕНИЕ

Тема 1.1 «Мышиная» терминология. Знакомство с Windows. Краткий обзор. Рабочий стол. Настройка рабочего стола. Ярлыки. Мой компьютер.

Для запуска Windows не надо вводить никаких команд. Достаточно просто включить компьютер.

«Мышиная» терминология. Для того, чтобы щелкнуть какой-то объект, поставьте указатель мыши на него и один раз нажмите и отпустите основную (левую) кнопку мыши. Нажатие на дополнительную (правую) кнопку мыши означает вызвать вспомогательные команды или функции указанного объекта. Чтобы перетащить объект, остановите на нем указатель и нажмите основную кнопку, а затем, не отпуская ее, передвигайте мышь.

Типичный рабочий стол (то, что появляется на экране компьютера после загрузки) представляет собой следующее: по левому краю экрана находится несколько системных значков (мой компьютер, мои документы, сетевое окружение, корзина); по правому краю могут располагаться ярлыки для программ, папок внизу экрана находятся панель задач с кнопкой «Пуск» и др. Основное место занимает какая-нибудь картинка - фон рабочего стола. Настройка рабочего стола производится несколькими способами, Удобнее всего это произвести нажатие правой кнопкой мыши по пустому месту экрана, что приводит к появлению вспомогательного окна, из которого выбираем функцию «Свойства». Настройки рабочего стола включают в себя фон, заставку, оформление.

Значок «Мой компьютер» открывает окно обозревателя Проводник Windows, в котором представлены все локальные и сетевые ресурсы компьютера (накопителя на гибких магнитных дисках, жесткого диска, привода компакт-дисков CD-ROM).

Тема 1.2 Окна. Проводник. Папки и файлы. Мои документы. .

Все приложения Windows выполняются в прямоугольных рамках, называемых окнами. Его типичные элементы-границы, строка заголовков, строка меню, панель инструментов, полоса прокрутки, рабочая область, кнопки свернуть, развернуть, закрыть.

Ввод текста производится с позиции вставки или текстового курсора. Перемещение курсора производится клавиатурой или мышью. Удаление, копирование, перемещение текста происходит при выделении его мышью или с помощью клавиатуры.

Для более удобной работы и доступа к информации, хранящейся внутри ПК, используется Проводник Windows. Это окно имеет две панели, в левой части которой все ресурсы отображены в виде схемы.

В числе всех папок, находящихся в ПК имеется папка Мои документы, в которой хранят все созданные документы.

РАЗДЕЛ 2. Компьютерная графика. Corel DRAW

Corel DRAW – это программа для создания и редактирования иллюстраций, основывающихся на принципах векторной графики. Это значит, что форма нарисованного объекта описывается математическими формулами.

Программа Corel DRAW позволяет реализовать любые творческие идеи средствами художественной и текстовой графики.

Тема 2.1 Общие сведения о Corel DRAW. Графические примитивы. Способы отображения рисунков.

Основные элементы окна программы Corel DRAW включает в себя следующее: рабочая область, строка заголовка, строка меню, стандартная панель инструментов, панель свойств, линейки, палитру цветов и панель графики. Их настройка и вид формируются по желанию пользователя.

Панель графики содержит набор инструментов для создания объектов, позволяющих в совокупности воплотить замысел графического произведения.

Начать работу с программой необходимо с изучения инструментов, предназначенных для рисования простейших форм примитивов (прямоугольники, эллипсы и многоугольники).

Каждый раз, когда мы добавляем к рисунку очередной объект, он размещается поверх всех остальных и устанавливается в очередь объектов. Команда меню Упорядочить/Порядок позволяет изменять порядок расположения выделенных объектов на рисунке, то есть порядок их следования в очереди.

Варианты отображения объектов включают в себя масштабирование, без которого невозможна детальная проработка рисунка. Для эффективного пользования инструментами масштабирования желательно настроить панель Zoom (масштабирование).

Тема 2.2 Редактирование графических примитивов. Соединение, группировка, преобразование объектов в набор кривых. Копирование.

Редактирование объектов Corel DRAW (выделение, перемещение, масштабирование, поворот и наклон) производится различными способами – за маркеры, на панели свойств, с помощью свитка преобразований. Основной принцип – это выделить объект, а затем применять к нему те или иные функции. Выделение выполняется

четырьмя основными способами: с помощью мыши, выделяющей рамки, клавиши табуляции и с использованием команд Меню.

Один из прогрессивных методов создания графического объекта произвольной формы – это перейти от стандартной фигуры (прямоугольника, эллипса, многоугольника) к фигуре требуемой формы посредством преобразования её в набор кривых.

При разработке композиции иногда необходимо создание нескольких одинаковых объектов. Для этого выполняются операции копирования, дублирования и клонирования. Для работы с множеством объектов используются команды соединения (преобразование группы объектов в единую кривую) и группировка (способ связывания без изменения свойств каждого входящего в группу объекта), и обратные им команды разъединения и снятия группировки.

Тема 2.3 Рисование линий любых форм и размеров. Редактирование формы объектов. Обводка контуров объектов.

При создании объекта произвольной формы, начиная работу «с нуля», нужно воспользоваться инструментами Кривая, Кривая Безье, Перо. Наиболее используемый инструмент это Кривая. При работе с этим инструментом важно создавать объекты замкнутой формы.

После того, как объект создан, неизбежно появляется потребность в редактировании его формы. Один из наиболее часто используемых инструментов – Форма – может быть применен для правки произвольных кривых, эллипсов, многоугольников, звезд, символов, строк текста, растровой графики, огибающих и других графических форм. Инструмент

Форма применяет свои действия к линиям и узлам – основам векторных графических конструкций.

Помимо заливки внутри объекта, в Corel DRAW возможно закрасить контур (абрис) любого графического объекта с помощью инструмента Перо, а также изменить его параметры.

Тема 2. 4 Цветовые модели, палитры. Импорт файлов

Можно разработать отличный макет графического листа или нарисовать изящную композицию, но без соответствующих заливок все графические объекты останутся не более чем голыми контурами. Программа Corel DRAW предоставляет несколько типов

заливок: однородную, градиентную, заливку двухцветным узором, заливку цветным узором, заливку растровым узором, текстурную заливку. Доступ к средствам создания всех типов заливок может быть обеспечен инструментом Заливка.

При необходимости вставить готовый графический или растровый объект в рисунок, можно воспользоваться командой Импорт, вызываемой из строки Меню или с помощью кнопки на стандартной панели инструментов.

Тема 2.5 Символьные шрифты. Добавление эффектов: эффект контура.

Управление выбором специальных символов сосредоточено в пристыковываемом окне Символы. Можно ошибиться, предполагая, что символьные наборы – это элементы графических библиотек. Да, символы являются графическими образами, но хранятся они в виде шрифтов, и поэтому для последующего использования должны быть установлены как шрифты.

Суть эффекта ореола (контура) состоит в добавлении к выделенному объекту его концентрических дубликатов, которые могут быть либо меньше исходного объекта и располагаться внутри него, либо больше и располагаться снаружи от исходного объекта. Цвета заливки и обводки контура объекта-дубликата перетекают в цвета заливки и обводки контура исходного объекта-оригинала. Имеется возможность изменения числа дубликатов и расстояния между ними.

Тема 2.6 Диспетчер объектов. Создание и редактирование текста. Добавление эффектов: выдавливание.

Диспетчер объектов демонстрирует иерархичную структуру всех объектов и слоев рисунка в порядке их очередности, позволяет изменить порядок следования объектов и слоев в очереди, а также модифицировать сами объекты. Организация объектов в слои предотвращает возможность внесения в рисунок непреднамеренных изменений и перемещений (используемая нами в конкретном примере функция блокировки слоя).

Создание текста в Corel DRAW производится специальным инструментом Текст. Смену атрибутов текста (его редактирование) можно произвести в двух местах: на панели свойств и в окне диалога Форматирование текста.

Эффект экструзии, или выдавливания, позволяет придать плоским двумерным объектам визуального впечатления объемности, наличия у них третьего измерения. При экструзии Corel DRAW дорисовывает невидимые, обычно боковые грани объекта, заменяя

плановую проекцию на перспективную, с заданной точкой схода лучей. Применение эффекта к текстовым строкам может привести к весьма ошеломляющему впечатлению. Добавление экструзии производится с помощью свитка Объем или инструментом Интерактивная настройка объема.

Тема 2.7 Использование команды Преобразование в кривые для модификации текста. Размещение текста вдоль заданной траектории.

Если возникает необходимость создать текстовую строку, которая смотрелась бы совершенно необычно, нужно воспользоваться командой Преобразование в кривые. Графический эффект размещения текста вдоль заданной траектории является одним из наиболее используемых средств преобразования текста. Функция размещения текста вдоль заданной траектории вызывается при помощи установки текста вдоль кривой и с помощью панели свойств.

Тема 2.8 Общие сведения об узлах.

Узлы составляют основу векторных графических конструкций. Чтобы в полной мере понять, что такое узлы кривых, следует разобраться с тем, как в Corel DRAW создаются графические объекты. Примером изображения, которое легко может быть представлено и в векторном и в растровом форматах, является логотип. Для получения качественных результатов с печатью логотипа в растровом формате, нужно подготовить образцы различных размеров. А логотип в векторном формате может быть масштабирован под любой размер без потери качества изображения.

Тема 2.9 Повороты и наклоны объекта: поворот на точно заданный угол, наклон левый, правый, боковой.

Поворот объекта можно выполнять при помощи панели атрибутов, вводя требуемое значение угла поворота в соответствующее текстовое поле панели. Наклон (или перенос) объекта в отличие от поворота означает искажение его геометрической формы. При выполнении наклона величина угла отображается в строке состояния.

Тема 2.10 Масштабирование.

В ходе работы над рисунком возникает необходимость увеличить масштаб изображения, чтобы проработать детали, или уменьшить его, чтобы рассмотреть работу целиком. Иногда до завершения работы, масштаб приходится изменять не одну сотню раз, так что крайне важно уметь эффективно пользоваться средствами масштабирования.

Тема 2.11 Упорядочивание объектов, слои и диспетчер объектов.

Для создания многопланового рисунка, необходимо управлять взаимным расположением объектов на рисунке. Средства упорядочивания позволяют изменять установленную по умолчанию очерёдность вывода на рисунок перекрывающихся объектов. Объекты рисунка могут объединяться в отдельные слои, которые в свою очередь, допускают упорядочивание. Диспетчер объектов демонстрирует иерархическую структуру всех объектов и всех слоев рисунка в порядке их очередности, позволяя изменить порядок расположения объектов на картине, а также модифицировать сами объекты.

Тема 2.12 Линейки, направляющие линии и координатные сетки.

Художники иногда считают, что линейки, направляющие линии и координатные сетки – всё это принадлежности арсенала иллюстраторов, а истинные живописцы не нуждаются в подобных помощниках. Однако это не так, и использование этого инструмента в работе поможет увидеть соотношение и пропорции размера объекта в картинке.

Тема 2.13 Команды объединение, исключение, пересечение. Эффект прозрачности.

Команды Объединение, Исключение и Пересечение (или иначе булевы операции) имеют общую черту: необходимым условием их использования является то, что объект, к которому применяется одна из этих команд, тем или иным образом должен перекрываться хотя бы еще с одним объектом рисунка. Вызов этих команд производится с панели свойств и через свитки главного командного меню.

Используя инструмент, интерактивная настройка прозрачности, находящийся на панели графики, мы создаем не что иное, как полутонную (полупрозрачную) маску с использованием различных типов и методов заливок, создаваемых с помощью инструмента Интерактивная заливка.

Тема 2.14 Копирование, вставка и клонирование объекта.

Пара команд Align and Distribute (выровнять и распределить) послужит хорошим подспорьем в работе над графическими проектами, а запомнив несколько элементарных клавиш, дизайнер может выполнить выравнивание объектов с клавиатуры. Режим разумного дублирования (Smart Duplication) и специальный вариант команды копирования, называемой Copy From (Копировать с), для объяснения разницы между связыванием и внедрением объектов в документ Corel DRAW. Это позволит экономить время, пользуясь командой клонирования объектов.

Тема 2.15 Добавление эффектов: огибающих, деформации, перспективы.

Графические эффекты (огибающие, деформации, перспективы) имеют одно общее свойство: они позволяют определенным образом регулировать форму объектов или группы объектов. С помощью эффекта Огибающая можно подогнать форму контура объекта под одну из имеющихся заготовок или придать огибающей вид произвольной кривой. Эффект Деформация позволяет неограниченно увеличить созидательные возможности или просто предоставляет шанс неожиданно получить новые формы.

Эффект Перспектива предназначена для выполнения перспективного преобразования части изображения, придающего ощущение глубины картины.

Тема 2.16 Эффекты перетекания, ореолы и тени.

Между этими эффектами существует определенное сходство. Эффект перетекания (Blend) используется для плавного преобразования одного объекта в другой с построением заданного количества промежуточных переходных объектов. Эффект ореола (Contour) состоит в построении определенного числа дубликатов исходного объекта, оконтуривающих его либо снаружи, либо изнутри.

Тема 2.17 Преобразование в точечную графику и эффекты растровой графики.

Corel DRAW предоставляет возможность выполнения настроек цветов рисунка и применения различных эффектов не только к векторным изображениям, но и к растровым. Работа с растровыми изображениями сосредоточены в меню Точечная графика. Возможность работы с растровыми изображениями в программе Corel DRAW повышает эффективность работы над рисунком, так как при этом исключает необходимость в загрузке программ точечной графики. Фильтра, эффекты и настройки растровых изображений в значительной мере способствуют улучшению итогового впечатления от картины.

Знакомство с точечной графикой в данной программе поможет освоению следующей изучаемой программы векторной графики Adobe PhotoShop.

ПРИМЕРНЫЙ ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

ТЕМА	НАИМЕНОВАНИЕ РАЗДЕЛОВ	ЧАСЫ
	РАЗДЕЛ 1. Введение	
1.1	"Мышиная терминология". Знакомство с Windows. Краткий обзор. Рабочий стол. Настройка рабочего стола. Ярлыки. Мой компьютер. Окна. Проводник Win. Папки и файлы. Мои документы.	1
	РАЗДЕЛ 2. Компьютерная графика. Corel DRAW	
2.1	Общие сведения о Corel DRAW. Графические примитивы. Способы отображения рисунков.	2
2.2	Редактирование графических примитивов. Соединение, группировка, преобразование объектов в набор кривых. Копирование.	2
2.3	Рисование линий любых форм и размеров. Редактирование формы объектов. Обводка контуров объектов. Разработка визитной карточки.	2 4
2.4	Цветовые модели, палитры. Импорт файлов. Создание рисунка с использованием кривых (декоративный натюрморт).	3 4
2.5	Символьные шрифты. Добавление эффектов: эффект контура. Передача смысла текста с помощью шрифтов.	2 4
2.6	Диспетчер объектов. Создание и редактирование текста. Добавление эффектов: выдавливание. Разработка меню.	2 4
2.7	Использование команды "Преобразование" в кривые для модификации текста. Размещение текста вдоль заданной траектории. Создание Новогодней открытки.	3 10
2.8	Общие сведения об узлах. Разработка знака.	3 6
2.9	Повороты и наклоны объекта: поворот на точно заданный угол, наклон левый, правый, боковой.	2
2.10	Масштабирование. Открытка к 23 февраля.	3 10
2.11	Упорядочивание объектов, слои и диспетчер объектов.	2
2.12	Линейки, направляющие линии и координальные сетки.	3

	Создание плана квартиры.	6
2.13	Команды "Объединение", "Исключение", "Пересечение". Эффект прозрачности.	2
	Создание фирменного стиля.	10
2.14	Копирование, вставка и клонирование объекта.	3
	Открытки к 8 марта.	6
2.15	Добавление эффектов: огибающих, деформации, перспективы.	2
	Рисунок комнаты в перспективе.	8
2.16	Эффекты перетекания, ореолы и тени.	3
	Рисунок пейзажа на состояние.	10
2.17	Преобразование в точечную графику и эффекты растровой графики.	3
	Работа с фотографиями – семейный портрет.	12

РАЗДЕЛ 3. Adobe Photoshop

Программа Adobe Photoshop является редактором точечной (растровой) графики. К изображениям, с которыми работает данная программа, можно отнести книжные и журнальные иллюстрации, фотоснимки и т.п.

Широкий спектр изображений и возможностей позволяет множеству специалистов находить в этой программе нужные им функции. Например, фотографу - программа обеспечивает неограниченные возможности в области коррекции и монтажа фотографий; художнику-дизайнеру - позволяет воплотить свои самые неожиданные идеи в готовую композицию и т.д.

Предлагаемый курс по изучению Adobe Photoshop вмещает в себя не только изучение основ работы с программой, но и дает возможность самостоятельно создавать и редактировать графические иллюстрации.

Тема 3.1 Общие сведения. Интерфейс программы. Создание нового документа. Знакомство с панелью инструментов. Работа со слоями.

После загрузки программы и представления фирменной заставки на экране предстает окно программы, которое принято называть интерфейсом пользователя. Он включает в себя заголовок, главное командное меню, рабочие окна.

Для начала работы «С нуля» необходимо выполнить команду Новый из меню Файл (где предлагается ввести размер документа, разрешение, тип фона). Очень важное отличие программ векторной и растровой графики заключается в виде исходного заднего фона. Белый цвет фона не является прозрачным, под прозрачностью подразумевается бело-серая шахматная доска.

При создании нового документа в программе точечной графики образуется один слой - задний план. Над ним можно создавать неограниченное количество дополнительных слоев. Для управления слоями используется специальная палитра «Слои», которая находится внутри одного из рабочих окон, настраиваемых или открываемых при запуске.

Использование рабочих окон для работы с программой - одно из важных понятий при изучении программы. Они настраиваются и включаются в меню «Окна».

Для того чтобы работать с изображением, оно должно быть выделено. Для этой цели в программах точечной графики разработан чрезвычайно развитый набор инструментов и функций выделения. Принципы выделения: ручное выделение области геометрической формы, ручное выделение области произвольной формы, автоматическое выделение на основе сходства цветовых параметров пикселя, автоматическое выделение всего изображения и т.п. Со способами

выделения, а также с другими инструментами мы будем знакомиться на протяжении всего курса изучения.

Тема 3.2 Открытие документов. Понятие маски. Выполнение примера с использованием режима маскирования объектов.

Программа Adobe Photoshop предполагает и работу с готовыми изображениями растровой графики. Предлагаемый пример позволяет сделать первые шаги в «перекройке» готового изображения для осуществления задуманного. Мы научимся вырезать одно изображение и вставлять его в другое, а так же научиться использовать Слой-маску.

Понятие маски. В Adobe Photoshop предусмотрено 3 способа создания маски (режим «Быстрой маски», использование альфа-каналов, слой-маска). Используемый способ создания маски - «Слой-маска» позволяет контролировать, как различные области изображения отображаются на слое. Достоинством слоя-маски является возможность создания всевозможных эффектов без малейшего изменения самого слоя.

Тема 3.3 Режим быстрой маски. Работа с каналами. Использование альфа-каналов. Пример с маскированием объектов растровой графики, печать текста и добавлением ему объема.

Режим «Быстрой маски», в сочетании с другими инструментами выделения обеспечивает широчайший диапазон возможностей по созданию выделенной области, являющейся фундаментом для всех остальных операций. Для выполнения заданного примера возникает необходимость знакомства с инструментом Текста, а так же использование Альфа-каналов для придания тексту объема.

Тема 3.4 Создание редактируемых выборок. Использование встроенных фильтров. Тональная и цветовая коррекция.

Рассмотренные ранее инструменты создания выборки не позволяли нам редактировать создаваемую линию. Для создания редактируемых выборок используется инструмент Перо и палитра Пути.

Также для создания выборки в виде области со схожими цветовыми параметрами пикселей познакомимся с выделением Цветовым рядом.

В точечной графике практически не бывает трансформаций изображений без искажений.

Встроенные в программу Adobe Photoshop фильтры позволяют не только сгладить дефекты, но и преобразовывать самые заурядные изображения в нечто новое и более художественно выразительное.

Для доработки, исправления погрешностей или сознательной имитации некоторых искажений, требующихся для реализации того или иного художественного замысла, так же применяется изменение изображений по тональным и цветовым параметрам.

Тема 3.5 Выполнение композиции на основе изученных инструментов и фильтров. Дополнительные фильтры и их использование.

На основе изученных инструментов, команд и фильтров в качестве примера предлагается выполнение работы по созданию космического ландшафта. Это задание позволяет максимально реализовать фантазии ребенка. В качестве дополнительных средств для выполнения задания необходимо изучить и воспользоваться дополнительными фильтрами (KPT 3.0, Eye Candy -3.0. Ulead Effects и др.)

Тема 3.6 Дизайн WEB-страниц. Элементы градиентной заливки.

В связи с имеющейся возможностью доступа школы в сеть Интернет предлагается задание по разработке эскиза (макета) собственной страницы в Интернете Детской художественной школы.

Для ее создания помимо имеющихся навыков необходимо научиться создавать собственные текстуры для заливок, а также настраивать и применять инструмент Градиентной заливки для создания плавного перехода от одного цвета к другому.

Тема 3.7 Упражнение на повторение изученного материала. Совместная работа программы Adobe Photoshop и других приложений Windows.

Задание на повторение изученного материала дается учителем по собственному усмотрению. Как правило, в него необходимо включить большинство изученного материала. Иногда возможно выполнение задания на тему, хуже всего освоенную группой.

При изучении совместной работы программ, предлагается научиться переводить векторные изображения Corel DRAW в растровые для их использования в программе Adobe Photoshop.

Тема 3.8 Обработка имеющегося материала с целью создания графической композиции с учетом перспективы, пространства, и принципов компоновки.

Создание лаконичной, правильно закомпонованной и завершенной декоративной композиции в Adobe Photoshop является целью изучения данной программы. Все основные базовые принципы композиции - сюжет, разработка композиционной схемы, декоративность, единство содержания и формы и т.д., должны быть учтены в данной работе. Её выполнение является самостоятельным заданием. В качестве примера к просмотру предлагаются работы, выполненные другими ребятами.

КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА Adobe Photoshop

ТЕМА	НАИМЕНОВАНИЕ РАЗДЕЛОВ	ЧАСЫ
1	Общие сведения. Создание нового документа.	4
2	Знакомство с панелью инструментов. Работа со слоями.	8
3	Выполнение композиции послойно.	8
4	Открытие документа. Понятие маски.	8
5	Выполнение работы с использованием режима маскирования объектов.	8
6	Режим быстрой маски. Работа с каналами. Использование альфа-каналов.	8
7	Работа с маскированием объектов растровой графики.	6
8	Печать текста с добавлением ему объёма.	8
9	Художественная композиция с текстом. Создание новогоднего календаря.	8
10	Создание редактируемых выборок на основе заданного рисунка.	6
11	Использование встроенных фильтров.	8
12	Работа с дополнительными фотографиями на основе изученных инструментов и фильтров.	12
13	Дополнительные фильтры и их использование.	8
14	Дизайн Web-страниц. Элементы градиентной заливки.	8
15	Упражнение на основе изученного материала. Разработка логотипа, товарного знака.	8
16	Обработка имеющегося материала с целью создания графической композиции с учётом перспективы, пространства и принципов компоновки. Разработка рекламного щита.	10
17	Совместная работа программы Adobe Photoshop и других приложений Windows. Создание композиции.	10