

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 64 г. Пензы**

Рассмотрено На заседании МО Председатель МО _____ Г.А.Макеева Протокол №1 От 29.08.2023	Принято педагогическим советом МБОУ СОШ №64 г.Пензы Протокол №9 От 30.08.2023	Утверждаю: Директор МБОУ СОШ №64 г.Пензы _____ О.И.Чуб Приказ №1 от 31.08.2023
--	---	--

**Рабочая программа
внеурочной деятельности
"Объектив. AdobePhotoshop ",
технической направленности.**

Возраст обучающихся: 14-18лет

Составитель: Середкин А.Н.

Пенза, 2023 г.

Появление и распространение персональных компьютеров изменило многие профессии. Когда стали достаточно мощными и появились качественные устройства вывода, начали развиваться программы, автоматизирующие процесс вёрстки публикаций – настольные издательские системы. Бесспорным лидером отрасли уже многие годы является компания AdobeSystemsInc. Программы Photoshop, Illustrator, FrameMaker, Acrobat и другие образуют мощный комплект программного обеспечения современного издательства. Программа AdobePhotoshop является лидером среди профессиональных графических редакторов за счёт своих широчайших возможностей, высокой эффективности и скорости работы. Программа предоставляет все необходимые средства для коррекции, монтажа, подготовки изображений к печати и высококачественного вывода.

Знания, полученные при изучении данного курса, учащиеся могут использовать на уроках информатики, графики, ИЗО.

Умения создавать изображения можно использовать в докладе, статье, мультимедиа-презентации, при создании Web-страницы или импортировании в документ издательской системы.

Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности .

Личностные результаты:

наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;

- понимание роли информационных процессов в современном мире;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
- ответственное отношение к информации с учётом правовых и этических аспектов её распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и
- ИКТ в условиях развития информационного общества;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественнополезной, учебно- исследовательской, творческой деятельности;

- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счёт знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ;
- наличие эмоционально-ценностного отношения к искусству;
- реализация творческого потенциала;
- позитивная самооценка творческих возможностей.

Метапредметные:

- владение общепредметными понятиями;
- включаться в диалог, в коллективное обсуждение, проявлять инициативу и активность; обращаться за помощью, предлагать помощь и сотрудничество;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов; слушать собеседника;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;
- наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;
- понимание роли информационных процессов в современном мире;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
- ответственное отношение к информации с учётом правовых и этических аспектов её распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- развитое художественное восприятие, умение оценивать произведения разных видов искусства;
- ориентация в культурном многообразии окружающего мира;
- участие в дизайн-проектной жизни класса, школы, города и т.д.
- наблюдение за разнообразными явлениями жизни и искусства в учебной и внеурочной деятельности;

- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественнополезной, учебно- исследовательской, творческой деятельности;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счёт знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Предметные результаты:

- развитие художественного вкуса;
- устойчивый интерес к компьютерной графике, дизайнерской деятельности;
- общее понятие о значении компьютернойграфики в мире;
- знание основных закономерностей компьютернойграфики;
- изучение методической последовательности выполнения проектных работ;
- развитие и формирование навыков использования методов проектирования в практической деятельности в сфере компьютернойграфики на основе сочетания теории и практики;

знакомство с аналогами и характерными особенностями проектирования графических объектов

Тематическое планирование

1-й год обучения

№ занятия	Тема модуля	Тема занятия	Количество часов
1, 2	Вводное занятие.	Вводное занятие. Введение в специфику дизайнерского искусства.	2
3, 4	Специфика дизайнерского искусства.	Специфика дизайнерского искусства.	2
5, 6	Типы компьютерной графики.	Виды компьютерной графики. Форматы графических файлов. Характеристики растрового изображения	2
7, 8	Интерфейс.	Настройки параметров. Интерфейс программы..	2
9, 10	Инструменты	Палитра инструментов.	2
11, 12	Рисование и раскраска.	Основные инструменты рисования	2
13, 14		Инструмент Brush (кисть) и Pencil (Карандаш).	2
15, 16		Сохранение и восстановление параметров инструментов	2
17, 18	Палитра Brush (Кисть).	Отображение палитры. Настройка параметров кисти.	2
19, 20		Создание пользовательской кисти.	2
21, 22		Проект «Лейзаж».	2
23, 24	Инструмент Gradient (Градиент).	Параметры инструмента Gradient. Использование GradientEditor.	2
25, 26		Примеры создания градиента.	2
27, 28		Проект «Радуга».	2
29, 30	Формы.	Инструменты группы Shapes (Фигуры)	2
31, 32	Служебные наборы.	Дополнительные наборы кистей	2
33, 34		Дополнительные наборы градиентов.	2
35, 36	Работа со слоями.	Общие сведения о слоях	2
37, 38		Палитра Layers (Слой). Работа со слоями.	2
39-42		Проект «Космос».	4
43, 44	Выделение.	Что такое выделение? Инструменты выделения.	2
45, 46		Улучшение качества границ выделения. Использование растушёвки в художественном оформлении фотографий.	2
47, 48		Проект «Дом».	2
49, 50	Каналы. Быстрая маска.	Цветовые каналы. Альфа-каналы: сохранение выделения.	2
51, 52		Режим QuickMask (Быстрая маска).	2
53, 54		Комбинирование каналов при выделении.	2
55, 56	Трансформация. «Умные»	Виды трансформации.	
57, 58		SmartObjects («Умные» объекты).	2

59, 60	объекты.	Марионеточная деформация (PuppetWarp).	2
61-68	Создание графических изображений	Создание индивидуальных тематических графических изображений	6

2-й год обучения

№ занятия	Тема модуля	Тема занятия	Количество часов
1, 2	Вводное занятие.	Вводное занятие. Введение в специфику дизайнерского искусства.	2
3, 4	Специфика дизайнерского искусства.	Специфика дизайнерского искусства.	2
5, 6	Размер изображения.	Инструмент Crop (Рамка).	2
7, 8		Как изменить фотографию по заданному размеру.	2
9, 10		Исправление перспективного искажения.	2
11, 12	Работа с текстом.	Особенности текстового слоя. Ввод текста. Параметры текста.	2
13, 14		Трансформация текстового слоя	2
15, 16		Текстовые палитры	2
17, 18	Режимы наложения	Определение. Классификация. Применение режимов наложения в слоях.	2
19, 20		Колоризация при помощи корректирующих слоёв.	2
21, 22		Проект «Твёрдой поступью в светлое будущее».	2
23, 24	Слоевые эффекты.	Что такое слоевые эффекты? Диалоговое окно LayerStyle (Стиль слоя).	2
25, 26		Создание сложного стиля «капли».	2
27, 28		Примеры библиотек стилей. Примеры использования слоевых эффектов.	2
29, 30	Слой-маска	Работа со слой-маской.	2
31, 32		Создание маски с использованием выделения.	2
33, 34		Автовывравнивание слоёв.	2
35, 36	Фильтры	Обзор фильтров.	2
37, 38		Применение художественных фильтров.	2
39, 40		Создание специальных эффектов с помощью фильтров.	2
41, 42	Работа с векторными объектами.	Контуры.	2
43, 44		Редактирование кривых.	2
45, 46		Проект «Кафе».	2
47, 48	Тоновая и цветовая коррекция.	Тоновый диапазон изображения. Типы изображений	2
49, 50		Команды коррекции: средства тоновой	2

		коррекции.	
51, 52		Команды коррекции: средства цветовой коррекции.	2
53, 54		Улучшение насыщенности изображения.	2
55, 56		Корректирующие слои.	2
57, 58	Ретуширование и восстановление фотографий.	Основные приёмы ретуширования.	
59, 60		Инструменты ретуши.	
61, 62		Алгоритм Content-Aware (С учётом содержимого)	
63-68	Создание графических изображений	Создание индивидуальных тематических графических изображений	6

3-й год обучения

№ занятия	Тема модуля	Тема занятия	Количество часов
1, 2	Вводное занятие.	Вводное занятие. Введение в специфику дизайнерского искусства.	2
3, 4	Текстуры.	Что такое текстура. Текстура из фото-изображения. Библиотеки текстур.	2
5, 6		Алгоритм единичной плитки.	2
7, 8	Тени и свечение.	Тени и свечение. Тень по форме объекта. Создание тени из слоевого эффекта.	2
9, 10		Создание тени из слоевого эффекта. Текстовые тени и свечения	2
11, 12	Гламурная ретушь.	Гламурная ретушь. Обработка кожи.	2
13, 14		Создание образов.	2
15, 16		Использование палитры LayerComps (Композиции слоёв) для представления дизайн-решений.	2
17, 18	Как из фотографии портрета сделать графический рисунок.	Рисунок красками из фотографии в Photoshop.	2
19, 20		Карандашный рисунок из фотографии в Photoshop.	2
21, 22		Стилизуем фото в рисунок карандашом в Adobe Photoshop.	2
23, 24	Портрет в стиле Dreamart.	Создание портрета в стиле Dreamart.	6
25, 26			
27, 28			
29, 30	Обработка в стиле арт в Photoshop.	Обработка в стиле арт в Photoshop. Художественная обработка фото.	6
31, 32			
33, 34			
35, 36	Создаём рисунок красками в	Создаём рисунок красками в Фотошоп. Делаем яркий портрет в стиле Мурчиано из фото.	6
37, 38			

39, 40	Photoshop.		
41, 42	Художественная обработка фото в Photoshop в стиле фэнтези	Художественная обработка фото в Photoshop в стиле фэнтези	6
43, 44			
45, 46			
47, 48	Кукольный образ в Photoshop.	Кукольный образ в Photoshop. Делаем ребёнка-куклу.	6
49, 50			
51, 52			
53, 54	Мультяшное фото в Photoshop.	Мультяшное фото в Photoshop.	6
55, 56			
57, 58			
59-68	Календарь в Photoshop.	Как сделать календарь в Photoshop. Создаём сказочный коллаж с собакой для календаря.	10

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1-й год обучения

Вводное занятие. (2 часа)

Организационные вопросы. Правила и меры по технике безопасности и поведению в компьютерном классе. Введение в специфику дизайнерского искусства.

Специфика дизайнерского искусства. (2 часа)

Дизайн как вид деятельности. Дизайн и инженерная деятельность. Принципы дизайна.

Типы компьютерной графики. (2 часа)

Виды компьютерной графики. Пиксель и разрешение. Особенности, параметры растровых и векторных изображений. Форматы графических файлов. Основные форматы JPG, GIF, PSD, PNG, PDF, TIFF. Их достоинства и недостатки, целесообразность применения. Сглаживание (Anti-alias). Интерполяция (усреднение).

Настройки параметров. Интерфейс программы. Палитра инструментов. (4 часа)

Настройки параметров. Интерфейс программы Photoshop. Работа с быстрыми («горячими») клавишами. Палитры. Перестройка палитр. Строение палитр. Выбор и скрытие палитры. Сохранение, восстановление расположения палитр. Функциональные клавиши. Панель инструментов. Определение инструмента. Выбор инструмента. Режимы отображения. Способы изменения масштаба просмотра.

Графический редактор Adobe Photoshop: Рисование и раскраска. (6 часов)

Об инструментах, стилях и параметрах рисования красками. Кисти и набор инструментов. Параметры формы стандартного отпечатка кисти. Рисование с помощью инструментов Brush (Кисть) и Pencil (Карандаш). Создание кисти и определение параметров рисования. Сглаживание штрихов. Выбор предпочтительной формы курсора. Инструменты рисования красками в Adobe Photoshop. Аэрограф. Сохранение и восстановление параметров инструментов. Инструмент Eraser (ластик). Инструмент Paint Bucket (Заливка). Команда Edit | Fill (Отмена и возврат действий). Палитра History (История). Проект «Юкка».

Палитра Brush (Кисть)

Отображение палитры. Настройка параметров кисти. Очистка установок кистей. Настройка Brush Tip Shape (Формы кончика кисти). Настройка Shape Dynamics (динамических форм). Сохранение кисти. Создание пользовательской кисти. Проект «Пейзаж».

Инструмент Gradient (Градиент). (6 часов)

Параметры инструмента Gradient. Использование Gradient Editor. Создание своего цветового перехода. Изменение непрозрачности градиента. Сохранение градиента. Примеры создания

градиента.Цвета стальной трубы. Задание непрозрачности. Применение градиента. Проект «Радуга».

Создание индивидуального слайд-шоу. (5 часов)

Инструменты группы Shapes (Фигуры). Панель параметров инструментов. Построение форм. Быстрые клавиши, используемые при построении фигур. Инструмент Line (Линия). Рисование стрелок. Инструмент CustomShape (Произвольная фигура). Загрузка дополнительных наборов. Дополнительные наборы кистей. Дополнительные наборы градиентов.

Работа со слоями. (8 часов)

Слои в Photoshop. Понятие слоя.Как создать новый слой. Как выделить слой. Палитра слоёв. Как скрыть слой. Дублирование (копирование) слоя. Палитра слоёв.Как объединить слои. Как заблокировать слой. Особенности создания компьютерного коллажа. Эффекты слоя. Редактирование фонового слоя. Создание многослойного изображения. Монтаж фотографий.Проект «Космос».

Выделение. (6 часов)

Что такое выделение? Выделение, как ограничение действия инструментов и команд. Как снять выделение? Комбинирование выделения. Инструменты выделения. Инструмент Lasso (Лассо). Инструмент PolygonalLasso (Прямолинейное лассо). Инструмент MagneticLasso (Магнитное лассо). Инструмент MagicWand(Волшебная палочка). Инструмент QuickSelection(Быстрое выделение). Общие свойства инструментов выделения. Улучшение качества границ выделения. Использование растушёвки в художественном оформлении фотографий. Проект «Дом».

Каналы. Быстрая маска. (6 часов)

Цветовые каналы. Цветовые каналы изображения RGB.Цветовые каналы изображения CMYK. Альфа-каналы: сохранение выделения.Растушеванное выделение в альфа-каналах. Исправление выделения в канале. Режим QuickMask (Быстрая маска).Редактирование выделения в режиме QuickMask. Примеры целесообразности выбора режимаQuickMask при выделении объектов. Комбинирование каналов при выделении.

Трансформация. «Умные» объекты. (6 часов)

Виды трансформации. Трансформация пикселей слоя. Создание иллюзии объёма при помощи трансформации. Применение искажения. SmartObjects («Умные» объекты). Использование SmartObjectsв сложной трансформации. Трансформация выделения. Марионеточная деформация (PuppetWarp).

Создание индивидуальных тематических графических изображений. (8 часов).

Создание индивидуальных тематических графических изображений.

2-й год обучения

Вводное занятие. (2 часа)

Организационные вопросы. Правила и меры по технике безопасности и поведению в компьютерном классе. Введение в специфику дизайнерского искусства.

Специфика дизайнерского искусства. (2 часа)

Дизайн как вид деятельности. Классификация объектов дизайна и проектных методов. Визуализация целевых установок дизайнпроектирования. Элементарные слагаемые зрительных образов (форма, цвет, размер и пр.), их соединение в комплексные визуальные структуры (объём, пространство, масса, цветоцветовая система, ансамбли произведений дизайна) и суммарные образные представления. Дизайн-форма как визуально-смысловая целостность. Понятие о композиции. Предпосылки и цели нормирования композиционных систем. Эмоционально-эстетическое содержание средств визуализации дизайнерских решений.

Размер изображения. (6 часов)

Инструмент Crop (Рамка). Настройка кадрирования. Изменение растровых параметров. Возможности инструмента Crop. Параметры инструмента Crop. Работа с инструментами: Рамка, Раскройка, Масштаб, Рука. Разворот после сканирования нескольких фотографий. Обрез фотографии по заданному размеру. Исправление перспективного искажения. Инструмент PerspectiveCrop. Увеличение поля вокруг изображения.

Работа с текстом. (6 часов)

Особенности текстового слоя. Ввод текста. Параметры текста. Инструменты для создания текста. Выбор цвета текста. Выбор фона. Редактирование текста. Форматирование абзацев. Трансформация текстового слоя. Работа с текстовыми слоями. Текстовые палитры. Текстовые эффекты.

Режимы наложения. (6 часов)

Определение. Классификация. Применение режимов наложения в слоях. Выбор режима наложения Opacity (непрозрачность) и Fill (заполнение). Basic – Основная группа: режим Normal (Обычные, Нормальный), режим Dissolve (Растворение). Darken – Группа затемнения. Режим Multiply (Умножение) – затемнение всего изображения. Lighten – Группа осветления. Contrast – Группа увеличения контрастности. Comparative – группа сравнения.

Колоризация при помощи корректирующих слоёв. Режим Channelmixing (Микширование каналов). Режим Screen (Экран) для коллажей. Режимы Hue (Цветовой тон/Насыщенность) и Color (Цвет). Проект «Твёрдой поступью в светлое будущее».

Слоевые эффекты. (6 часов)

Что такое слоевые эффекты? Диалоговое окно LayerStyle (Стиль слоя). Эффекты стиля слоя: «Угол освещения», «Тень», «Свечение (внешнее)», «Свечение (внутреннее)», «Толщина фаски», «Направление фаски», «Толщина обводки». Скрытие и отображение всех стилей слоёв изображения. Редактирование настроек стиля слоя. Изменение масштаба стиля слоя. Копирование настроек стиля одного слоя в другой. Удаление стиля слоя. Создание сложного стиля «капли». Примеры библиотек стилей. Примеры использования слоевых эффектов.

Слой-маска. (6 часов)

Работа со слой-маской. Создание слой-маски. Точность отображения в слой-маске. Скрытие, отображение слой-маски. Удаление, применение слой-маски. Применение различных типов градиентов в слой-маске. Как сделать объект прозрачным? Создание маски с использованием выделения. Работа со слой-маской и ручным выделением. Использование слой-маски и каналов выделения. Автовыравнивание слоёв.

Фильтры. (6 часов)

Обзор фильтров. Группы фильтров Photoshop. Применение художественных фильтров. Работа с «умным» фильтром. Создание эффектной рамки. Машина в движении. Эффект фокусировки на объект. Применение фильтров в создании коллажей. Фильтры с собственным интерфейсом. Создание специальных эффектов с помощью фильтров.

Работа с векторными объектами. (6 часов)

Контурные. Создание прямых контуров. Заливка и обводка контуров. Создание кривых. Основные элементы кривых. Типы опорных точек. Редактирование кривых. Инструменты для работы с кривыми. Создание угловых точек в процессе построения кривых. Как нарисовать цветочек? Как нарисовать сердце за две опорные точки? Проект «Кафе».

Тоновая и цветовая коррекция. (10 часов)

Тоновый диапазон изображения. Типы изображений. Команды коррекции: средства тоновой коррекции. Команда Brightness/Contrast (Яркость/Контрастность). Команда Levels (Уровни). Настройка тонового диапазона изображения ползунками окна Levels. Установка чёрной и белой точек вручную. Алгоритмы коррекции. Самостоятельное задание: Яркость/Контрастность или Уровни. Команда Curves (Кривые). Команда Shadow/Highlight

(Экспозиция). Команды коррекции: средства цветовой коррекции. Улучшение насыщенности изображения. Корректирующие слои.

Ретуширование и восстановление фотографий. (6 часов)

Ретуширование и восстановление фотографий. Основные приёмы ретуширования. Метод «заплатки». Метод «заплатки» в слоях. Метод «заплатки» без копирования в слоях. Инструменты ретуши.

Восстановление областей инструментом CloneStamp (Штамп). Инструмент SpotHealingBrush (Точечная восстанавливающая кисть). Инструмент HealingBrush (Восстанавливающая кисть). Инструмент Patch (Заплатка). Алгоритм Content-Aware (С учётом содержимого).

Создание индивидуальных тематических графических изображений. (6 часов).

Создание индивидуальных тематических графических изображений.

3-й год обучения

Вводное занятие. (2 часа)

Организационные вопросы. Правила и меры по технике безопасности и поведению в компьютерном классе. Введение в специфику дизайнерского искусства.

Текстуры. (4 часа)

Что такое текстура. Задание текстуры. Применение текстуры. Текстура из фото-изображения. Текстуры в виде логотипа. Библиотеки текстур. Алгоритм единичной плитки: создание текстуры. Сохранение образца.

Тени и свечение. (4 часа)

Тени и свечение. Тень по форме объекта. Создание тени из слоевого эффекта.

Создание тени из слоевого эффекта. Текстовые тени и свечения

Гламурная ретушь. (6 часов)

Гламурная ретушь. Обработка кожи. Удаление дефектов. Гладкость кожи. Добавление шумов для создания фактуры кожи. Повышение контраста лица. Создание образов. Имидж 1. Платиновая блондинка. Имидж 2. «Огненная». Использование палитры LayerComps (Композиции слоёв) для представления дизайн-решений.

Как из фотографии портрета сделать графический рисунок. (6 часов)

Как из фотографии портрета сделать графический рисунок. Рисунок красками из фотографии в Photoshop. Карандашный рисунок из фотографии в Photoshop.

Стилизуем фото в рисунок карандашом в Adobe Photoshop..

Портрет в стиле Dreamart.(6 часов)

Создание портрета в стиле Dreamart.

Обработка в стиле арт в Photoshop. (6 часов)

Обработка в стиле арт в Photoshop. Художественная обработка фото.

Создаём рисунок красками в Photoshop.(6 часов)

Создаём рисунок красками в Фотошоп. Делаем яркий портрет в стиле Мурчиано из фото.

Художественная обработка фото в Photoshop в стиле фэнтези.(6 часов)

Художественная обработка фото в Photoshop в стиле фэнтези

Кукольный образ в Photoshop. (6 часов)

Кукольный образ в Photoshop. Делаем ребёнка-куклу.

Мультяшное фото в Photoshop. (6 часов)

Мультяшное фото в Photoshop.

Календарь в Photoshop. (10 часов).

Как сделать календарь в Photoshop. Создаём сказочный коллаж с собакой для календаря.