МАСТЕР – КЛАСС ПО КОМПЬЮТЕРНОМУ ДИЗАЙНУ

ГРАФИЧЕСКИЙ РЕДАКТОР «ADOBE PHOTOSHOP». НАЗНАЧЕНИЕ И ОСНОВНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ.

Педагог дополнительного образования
МАУДО «Центр дополнительного образования
города Владикавказа», структурного подразделения
«Центр развития творчества одаренных детей и юношества «Интеллект»
Доценко Наталья Ильинична.
Обучающиеся образовательных организаций: 6 – 9 классы.

Тема мастер - класса:

«Фотореалистический цветок. Текстурирование в графическом редакторе Adobe Photoshop».

Цели занятия:

1. Познакомить обучающихся с навигацией графического редактора **«Adobe Photoshop»**, развивать внимание, наглядно-образное мышление, наблюдательность, расширение кругозора обучающихся.

Задачи:

1. **Образовательная.** Обучающиеся творческого объединения «Компьютерный дизайн» должны узнать, какие основные инструменты используются при выполнении графических работ.
2. **Развивающая.** Обучающиеся должны сформировать навыки использования инструментов для создания графических примитивов, рисунков, выработать навыки работы с мышью при работе в графическом редакторе **«Adobe Photoshop»**.
3. **Воспитательная.** Обучающиеся получают эстетическое воспитание, стремление к творческому занятию. Развивает такие качества, как усидчивость и умение слушать.

Методы и приемы обучения:

Дедуктивный метод. При использовании дедуктивного метода, деятельность преподавателя и учеников носит следующий характер: Преподаватель вначале сообщает общее положение, а затем постепенно начинает выводить более конкретные задачи. Обучающийся воспринимает общие положения, законы, а затем усваивают следствия, вытекающие из них. Метод обучения, при котором деятельность обучающихся носит продуктивный, творческий поисковый характер. Обучающийся выступает в роли дизайнера, который использует определенную технологию, но при этом создает индивидуальный макет.
Практический метод основан на получении знаний посредством лабораторной экспериментальной деятельности. В задачи педагога входит постановка задачи и оказание помощи в проведении обучающимися практической деятельности. Важным этапом такого обучения является систематизация и анализ информации, полученной в процессе занятий.

Оборудование:
Компьютерный класс, оснащенный современной компьютерной техникой, лицензионным программным обеспечением. На компьютерах установлена операционная система Windows XP с пакетом стандартных программ.

Ход мастер-класса:

I. Организационное начало занятия.

Вводное слово педагога. Тема занятия*:* «Фотореалистический цветок. Текстурирование в графическом редакторе Adobe Photoshop».

II. Актуализация знаний.

Программами для редактирования цифровых изображений пользовались еще до рождения Photoshop; много подобных приложений появилось и после него. Photoshop – основной рабочий инструмент фотографов, дизайнеров и художников всего мира. Причина такой популярности - в его многогранности.

Презентация “Чудеса при помощи Warp”.

Инструмент Warp применяют в основном для коррекции глаз, выравнивания фотографий и т. п., можно применять его не для коррекции формы, а для ее создания. И с удовольствием поделюсь примером использования. Мне нравится то, что при помощи *Warp* любой, даже совершенно не умеющий рисовать руками сможет легко создавать замечательные рисунки, открытки и другие работы. Подчеркну: речь идет не только о спецэффектах, но и о возможности рисования – абсолютно для всех!

III. Новая тема.

«Фотореалистический цветок. Текстурирование в графическом редакторе Adobe Photoshop».

Практическая часть.

Объяснение нового материала с помощью мультимедийного проектора и демонстрационного экрана.

Запуск графического редактора осуществляется через кнопку Пуск либо с Рабочего стола.

Пуск/Программы/Adobe Photoshop. Кликнуть двойным щелчком по ярлыку программы.

1. Создаем документ размером 1000*1000 pix., разрешение 72 pixels/inch, цвет фона белый.
2. Над базовым слоем создаем новый слой под заливку градиентом. Смоделируем градиент. Левую часть окрасим в светло-зеленый цвет, теплого оттенка. В центральной части градиента должен преобладать желтый цвет. Правую часть, в таком же количестве, как и левую, окрасим в оранжевый цвет. Выбираем тип градиента – радиальный. Заливаем.

3. Белым цветом, при помощи радиального градиента, создаем несколько разных кругов в центральной части листа документа.
4. Размываем облака от центра при помощи фильтра **Radial Blue**, задав метод качеством **Good** (можно и **Best**) (рис.1).

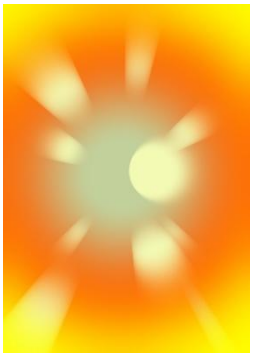

Рис. 1. Градиент для сердцевины цветка

5. В меню слоев, изменяем режим смешивания фигуры на Color Burn и уменьшаем прозрачность текстурного слоя до тех пор, пока результат вас не устроит (примерно 70 %).
6. В новом слое создаем круг белого цвета. Выбираем овальную форму выделения. Создаем круг, при этом зажимаем клавишу **Shift** . Заливаем белым цветом, выбрав инструмент Заливка **Paint Bucket Tool**.
7. Убираем выделение **Ctrl+D**.
8. Берем жесткую кисть белого цвета, диаметром примерно 22 pix., и ставим окружности на половину, вдоль всей окружности большого круга.
9. Мы получили довольно сложную фигуру. Выделяем фигуру при помощи инструмента Волшебная палочка **Magic Wand Tool**.
10. Отключаем видимость слоя с сложной конфигурацией.
11. Первый Background белого цвета отключаем, щелкнув мышью по глазу. Переходим ко второму, фоновому слою Background (градиентной заливке). По форме выделения, которое отображается поверх фонового слоя, копируем при помощи комбинации горячих клавиш **Ctrl+C** и вставляем **Ctrl+V**. Таким образом, в новом слое, на прозрачном фоне, мы получили заготовку для сердцевины цветка (рис.2).

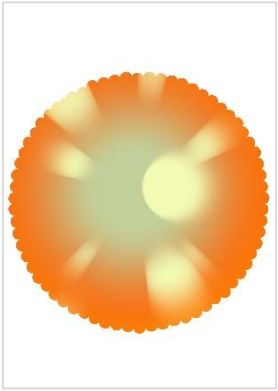

Рис. 2. Заготовка сердцевины цветка.

12. Разворачиваем и сжимаем фигуру при помощи инструмента Свободной Трансформации, в меню Редактирование **Edit**, **Free Transform**, таким образом, чтобы получился овал, а потом, путем той же Трансформации, поворачиваем фигуру, чтобы она получила наклон в левую сторону, по диагонали (рис. 3).

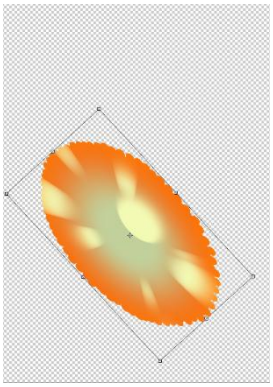

Рис. 3. Поворот фигуры.

Теперь применяем инструмент искажение **Warp**. Нашей овальной форме мы придаем форму колокольчика, манипулируя маркерами и направляющими. Даем команду применить **Apply**. Разворачиваем заготовку, и еще раз применяем **Warp**, корректируя форму, делаем ее более изящной (рис. 4).

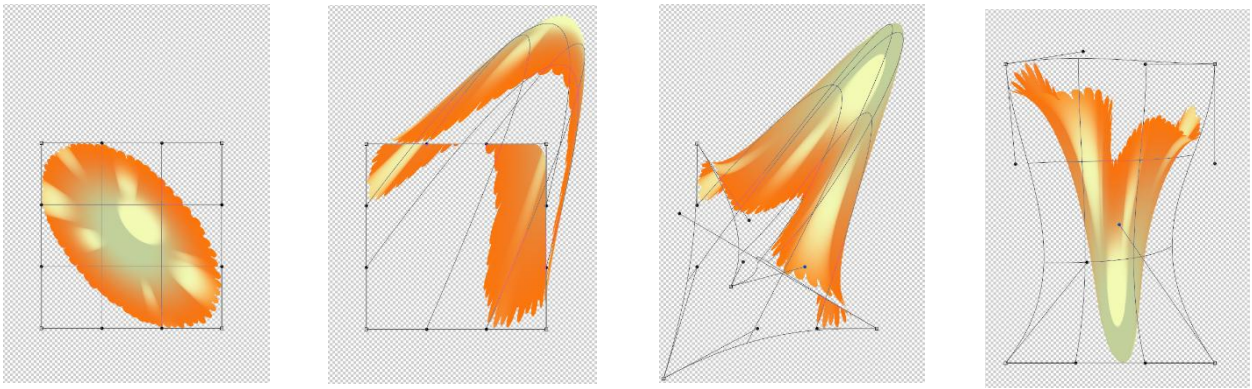

Рис. 4. Применение **Warp.** Коррекция формы.

13. Теперь нам нужно создать лепестки для нашего цветка. Создаем новый слой. Цвета по умолчанию, белый активный, слева. Применяем фильтр Облака **Filter**, **Render**, **Clouds**, затем **Filter**, **Render**, **Difference Clouds**.
14. Размоем полученную текстуру при помощи фильтра движения **Blur**, **Motion Blur** с параметрами **Angle**: 0, **Distance** 820 **pix**. Таким образом, мы получили текстуру, подходящую для большинства природных объектов.
15. В новом слое создаем прямоугольник и создаем его тем же градиентом, что и сердцевину. Располагаем по горизонтали прямоугольник, залитый линейным градиентом желтого цвета, под слоем с текстурой и изменяем режим смешивания текстуры на **Overlay**. Теперь выделяем лепесток, перейдем на слой ниже – это слой темного цвета, инвентируем выделение **Ctrl+Shift+I** и удаляем все **Delete**, что выходит за рамки желтого прямоугольника. Объединяем все слои кроме фона. У нас должен остаться дубликат – слой с фоном и прямоугольник с градиентной заливкой. Два других слоя, желтая градиентная заливка и фактурная основа слоя, сливаем в один, выбрав **Merge Visible**. Создаём дубликат слоя. Нижний дубликат отключаем.
16. Теперь применяем деформацию **Warp**. Придадим прямоугольнику форму лепестка, управляя векторами.
17. На этом этапе мы моделируем цветок. Копируем лепестки, изменяем их при помощи **Warp**, и устанавливаем на место. Но одной сборкой тут не обойтись – придется применять **Warp** к каждому лепестку, изгибая его натуралистично (рис. 5).

18. Таким образом мы создаем и другие элементы – стебель цветка и листья (рис. 6).

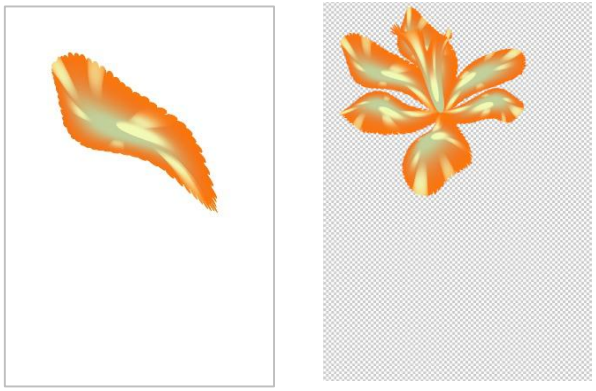

Рис. 5. Моделирование цветка**.**

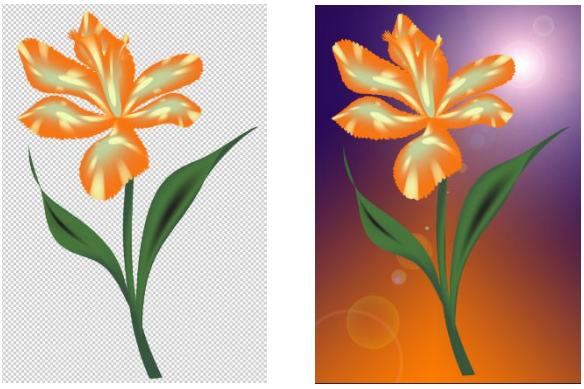

Рис. 6. Сборка цветка.

19. После завершения работы, документ необходимо сохранить. На вкладке Файл **Fail** выбираем команду Сохранить как **Save As**, или воспользоваться комбинацией «горячих клавиш» **Ctrl+Shift+As**. В выплывающем меню задаем имя файла, формат – **PSD** (сохраняет файл вместе со слоями) или **JPG** (слои должны быть сведены в один слой, и в будущем файл отображается изображением данного макета). Подтверждаем данные командой **OK**.

IV. Закрепление изученного материала.

Постановка задачи для выполнения практической работы.

Примените полученные навыки и фантазию, создайте стебель цветка и листья.

V. Подведение итогов. Рефлексия.

На занятии мы научились:

1. Работать со слоями и стилями слоя.

2. Работать с инструментом Warp.

3. Работать с «горячими клавишами».

4. Сохранять правильно графический документ.

VI. Список использованной литературы:

1. Уолт Дитрих, Джейсон Крегфорд Тиг. Photohop CS2 на кончиках пальцев. Виртуозная техника. – Спб.: Питер, 2006.- 765с.: ил.
2. Волкова Т., Алешина К. Photohop CS3. Новые возможности и эффекты. – СПб.: Питер, 2007. – 192с.:ил.
3. Волкова Т. О., Шевченко Н. Е. Photohop за 14 дней!. – СПб.: Питер,2007. – 176 с.: ил.
4. http://www.razlib.ru/psihologija/shpargalka_po_pedagogike/p20.php