Конспект занятия для группы обучающихся МАУДО Центра «Интеллект» по теме «Компьютерный дизайн. Графический редактор «Adobe Photoshop». Назначение и основные возможности»

Педагог дополнительного образования

МАОДО Центра «Интеллект»:

Доценко Наталья Ильинична

Обучающиеся образовательных

организаций: 6 – 9 классы.

Тема мастер - класса:

«Векторная Кисть. Создание оригинального эффекта 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 усваивает 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: *«Векторная Кисть. Создание оригинального эффекта в графическом редакторе Adobe Photoshop».*

II. Актуализация знаний.

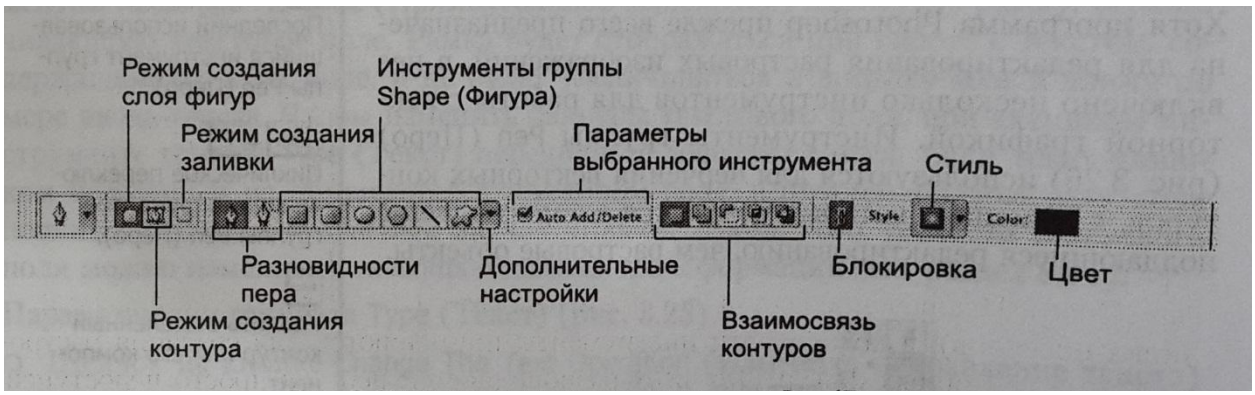
Программами для редактирования цифровых изображений пользовались еще до рождения *Photoshop*; много подобных приложений появилось и после него. *Photoshop* – основной рабочий инструмент фотографов, дизайнеров и художников всего мира. Причина такой популярности - в его многогранности.

Презентация «Инструменты группы Pen (Перо)».

Инструменты группы Pen (Перо) используются для черчения векторных контуров, с помощью которых создаются элементы, легче поддающиеся редактированию, чем растровые объекты. Чертится векторный контур прямо в изображении с помощью инструмента Pen (Перо) ли инструмента Freeform Pen (Свободное перо). В первом случае для построения контура вы проставляете узорные точки, во втором – создаёте линию в манере свободного рисования. Затем контур можно редактировать оставшимися тремя инструментами из этой группы. Совместно с инструментами выделения контура.

- Инструмент Pen (Перо) применяется для черчения векторных контуров по точечному принципу, то есть простановкой узлов.
- Инструмент Freeform Pen (Свободное перо) применяется для черчения векторных контуров произвольной формы в манере свободного рисования. Кроме того, установка флажка Magnetic (Магнитное) можно включить третью разновидность инструмента Pen (Перо). Магнитное перо позволяет чертить векторные контуры по контрастным границам объектов.
- Инструмент Add Anchor Point (Добавить узловую точку) добавляет новые узловые точки к существующему векторному контуру, а также используется для изменения формы существующего контура, перемещения узлов или направляющих, определяющих изгибы сегментов. У этого инструмента нет настроек.
- Инструмент Delete Anchor Point (Удалить узловую точку) удаляет существующие узловые точки, и его также можно использовать для изменения формы существующего контура, положения узлов или направляющих, определяющих изгибы сегментов. У этого инструмента нет настроек.
- Инструмент Convert Point (Преобразовать узел) применяется для изменения типа узла, а следовательно, формы существующих контуров. У него нет настроек.

Панель настроек инструмента Pen (Перо) при выбранном режиме Shape Layer (Слой фигур).



- Кнопки Shape Layers (Слои фигур), Paths (Контуры) и Fill Pixels (Заливка пикселов) включают режимы создания слоя фигур, контура и заливки области внутри фигуры цветом переднего плана соответственно. Третий режим недоступен для инструментов группы Pen (Перо), он используется только при работе с инструментами группы Shape (Фигура). Если выбрать первый режим, на панели настройки справа появятся элементы для определения стиля слоя и цвета заливки фигуры или контура.

III. Новая тема.

«Векторная Кисть. Создание оригинального эффекта 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.

Сегодня мы научимся создавать очень интересный и оригинальный эффект, также относящийся к управлению кистями. На первый взгляд он кажется сложным. Но это не совсем так – для создания этого эффекта вам потребуется только внимание и немного терпения.

1. Создайте новый документ и залейте цветом по своему выбору. На панели инструментов выберите Pen (Перо) (Рис.1).

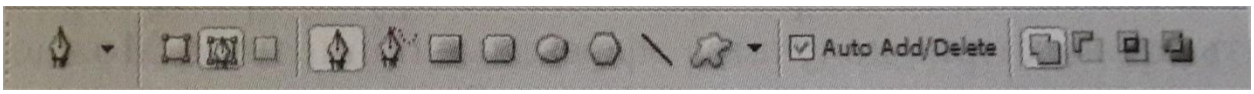


Рис. 1. Панель инструментов. Настройки инструмента Pen (Перо)

2. Pen (Перо) – гибкий и удобный инструмент для построения и редактирования векторных изображений. Расставьте при помощи него несколько точек, чтобы создать замкнутый сложный контур (Рис 2).

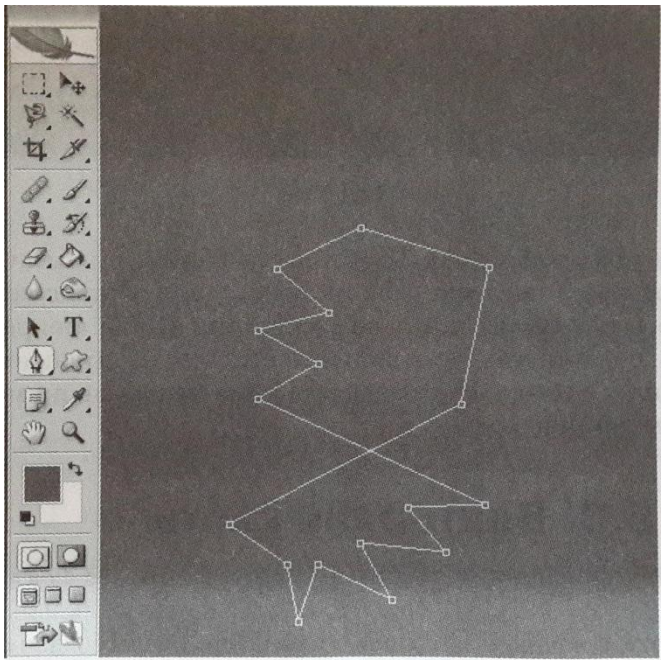


Рис. 2. Создание замкнутого контура инструментом Pen (Перо)

3. Создайте новый слой и в нем обведите полученный рисунок линией в 1 пиксел (команда Edit > Stroke).
4. Теперь отключите видимость на слое с фоном, чтобы осталась видна только фигура, которую мы нарисовали. Выделите ее прямоугольным выделением Rectangular Marquee. Сохраните объект как новую кисть командой Edit > Define brush (Редактирование > Определить кисть). Назовите кисть по своему усмотрению и удалите объект (Рис.3).

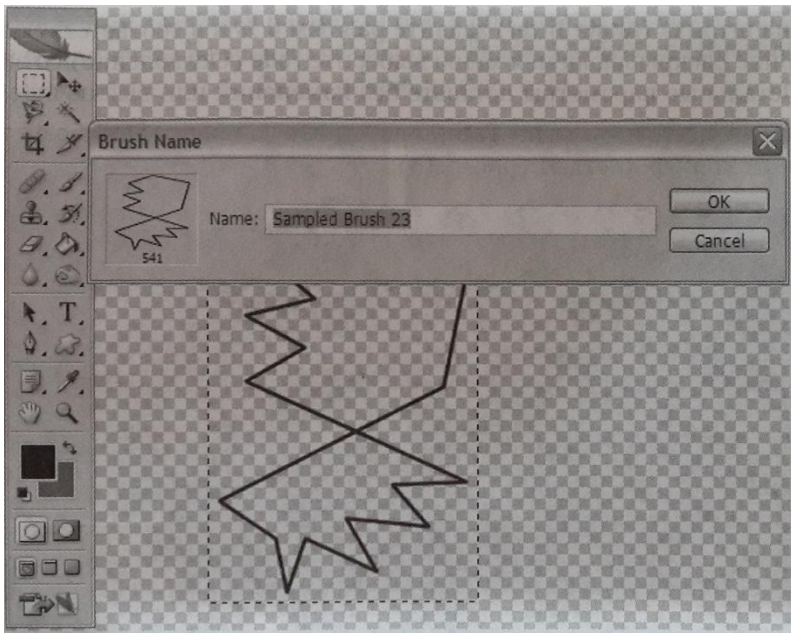


Рис. 3. Создание замкнутого контура инструментом Pen (Перо)

5. Сделайте видимым фоновый слой. Не забудьте удалить фигуру также из панели Path (Контур).
6. Создайте новый слой и нарисуйте плавную линию при помощи инструмента Pen (Перо). Войдите в палитру Brush (точно так же, как в предыдущих примерах) и выберите кисть, которую мы только что создали (Рис 3).

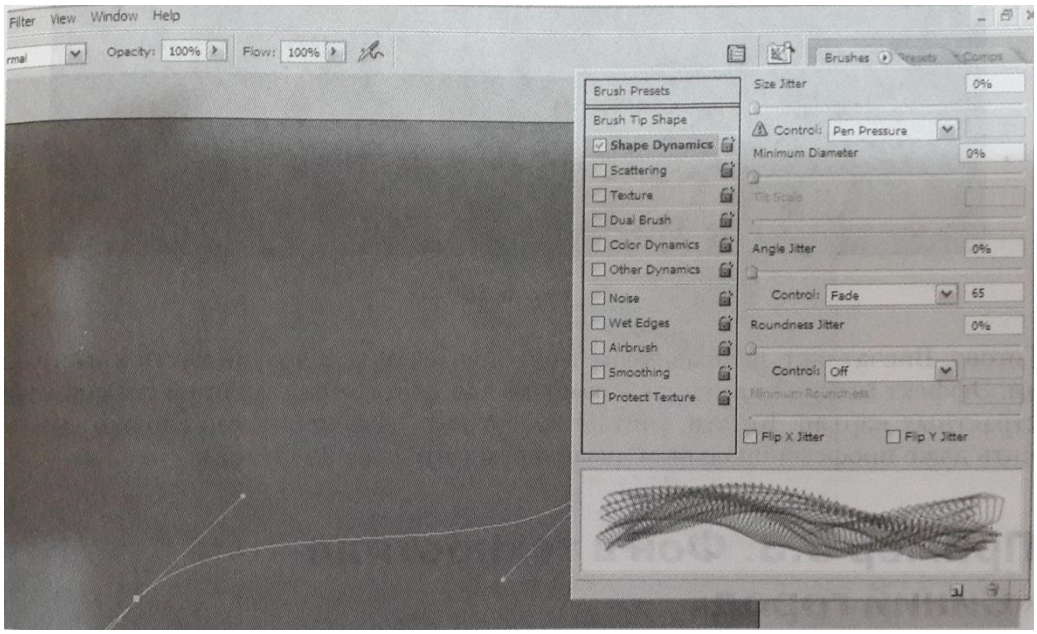


Рис. 4. Настройки палитры Brush (Кисть)

7. В палитре кистей задайте параметр Spacing равным 10 - 20 %. Не выходя из палитры кистей, перейдите в секцию Shape Dynamics (Вариации формы). Угол наклона штриха (Angle Jitter) равным 0% и в соответствующем этой настройке раскрывающемся меню выберите Fade (Ослабление) со значением 100. Остальные параметры оставьте без изменений или выключите их.
8. Снова перейдите на вкладку Paths и щелкните на кнопке Stroke path with brush (Обвести контур кистью) (Рис. 4).

Готово. Попробуйте создать другие кисти и настройки.

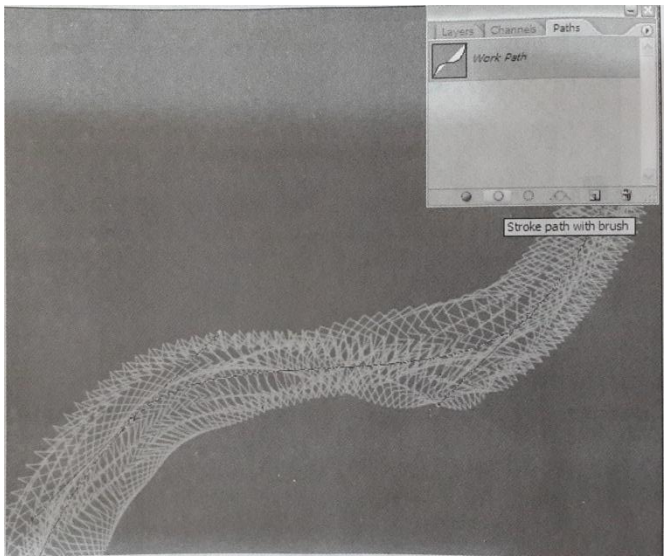


Рис. 5. Обводка контура кистью

IV. Закрепление изученного материала.

Постановка задачи для выполнения практической работы.

Примените полученные навыки для изменения модели векторных изображений, эффектов слоя, стилей по своему желанию.

Подведение итогов занятия и оценивание деятельности обучающихся.

На занятии мы научились:

1. Создавать новый документ и заливать цветом по своему выбору.
2. Пользоваться инструментом Pen (Перо) – гибким и удобным инструментом для построения и редактирования векторных изображений.
3. Создавать новый слой и в нем обводить полученный рисунок линией в 1 пиксел (команда Edit > Stroke).
4. Сохранять объект как новую кисть командой Edit > Define brush (Редактирование > Определить кисть).
5. Рисовать плавную линию при помощи инструмента Pen (Перо).
6. В палитре кистей задавать параметры.
7. Переходить на вкладку Paths и обводить контур кистью (Stroke path with brush).

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