МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ШКОЛА
ИМЕНИ ВАЛЕНТИНА АЛЕКСАНДРОВИЧА СЕРОВА

УТВЕРЖДЕНО
Приказом директора МБУ ДО
Художественная Школа им. В.А. Серова
№ 114-у от 30 . 08 .2022 года

_____ И.Ф. Лельчицкая

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»

Срок реализации программы: 4 год

Тверь
2022 год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В основе программы «Компьютерная графика» лежат две составляющие. Первая – понимание законов зрительного восприятия объектов, цвета, композиции. Всего того, что ученик получает на уроках в художественной школе по рисунку, живописи и композиции. И второй составляющей является – владение достижениями компьютерных технологий, позволяющее с минимальной затратой средств воплотить художественный проект в жизнь. Одной из задач изучения компьютерной графики является помочь ученику профессионально состояться в современной жизни. Основу программы учебного предмета «Компьютерная графика» составляет изучение графических редакторов.

Направление программы: Формирование общей и проектной культуры учащихся в процессе работы с современными мультимедийными программами и средствами. По структуре: Программа целевая, преемственная. По содержанию деятельности: Образовательная; Развивающая память, мышление, художественно-творческие способности детей.

Программа «Компьютерная графика» рассчитана на 3+1 года обучения, учитывает особенности детей среднего и старшего школьного возраста, имеющих базовые навыки по рисунку, живописи и композиции, но не имеющих специальной подготовки по данной дисциплине. Процесс обучения проходит последовательно от «простого к сложному».

Программа включает четыре раздела художественно – графических программ: Paint, ArtRage, ColorDraw и Photoshop. Задания разработаны таким образом, что дети начинают овладевать знаниями работы в графических программах от более простых к более сложным, постоянно закрепляя полученную информацию во время уроков и дома. Это дает возможность детям лучше запомнить и безболезненно переходить к более сложным программам. Таким образом, каждое последующее задание составлено так, чтобы дети могли применять умения, полученные ранее, закрепляя художественные приемы и знания. В конце каждого изученного раздела делается итоговая работа, которая показывает, чему научился ребенок за определенный период. При создании данной программы были учтены возрастные особенности учащихся 1-3 и 6-го классов.

На уроках дети получают практические навыки работы с компьютером и графическими программами. Курс компьютерной графики включает теоретические беседы и практические занятия. В процессе выполнения учащимися творческих работ, дети выполняют домашние задания, включающие в себя сбор материала (иллюстрации, фотографии и т.п.). Теоретическая часть урока сопровождается показом наглядных пособий: рекламных буклетов, визиток, и другой печатной продукции, с которой дети сталкиваются в повседневной жизни. Вводная беседа о компьютерной графике и периферических устройствах предусматривает общее знакомство,

с техническим обеспечением, и краткий обзор истории развития IT-технологий и современного дизайна.

Программа УП «Компьютерная графика» тесно связана с программами по рисунку, станковой композиции и с пленэром.

Цель программы - получение элементарных знаний и умений в области компьютерной графики.

Задачи программы:

1. ознакомить детей с основными видами компьютерной графики,
2. расширить кругозор учащихся,
3. способствовать самостоятельной творческой деятельности, и возможности использовать знания, полученные при работе с техникой в новых видах деятельности,
4. формировать нравственные качества личности и мировоззрение учащихся.

№ п/п	Наименование темы занятия	Аудиторн занятия	Самостоят работа	Максимал учебная нагрузка
	1-й год Графический редактор ArtRage	**66**	**66**	**132**
1	Вводное занятие. Техника безопасности в компьютерном классе Знакомство с графическим редактором ArtRage. Практическая работа	2	2	4
2	Панель инструментов. Работа с инструментом «Карандаш». Практическая работа	2	2	4
3	Палитра цвета. Работа с инструментом «Цветной карандаш». Практическая работа	4	4	8
4	Понятие «Слои». Работа с инструментом «Масляная кисть». Создание многослойного изображения	6	6	12
5	Работа с инструментом «Акварельная кисть». Практическая работа	4	4	8
6	Работа с инструментом «Мастихин». Практическая работа	4	4	8
7	Зачетная практическая работа по изученным инструментам.	6	6	12
8	Работа с инструментом «Аэрограф». Практическая работа	4	6	10
9	Работа с инструментом «Крошка». Практическая работа	4	4	8
10	Работа с инструментом «Пастель». Практическая работа	4	4	8
11	Работа с инструментом «Фломастер». Практическая работа	4	4	8
12	Работа с инструментом «Перо». Практическая работа	6	6	12
13	Работа с инструментом «Валик». Практическая работа	4	4	8
14	Работа с подложкой. Выполнение копии работ художников	4	4	8
15	Итоговая контрольная работа	6	6	12
	2-й год Графический редактор Paint	**66**	**66**	**132**
1	Вводное занятие. Техника безопасности в компьютерном классе Знакомство с графическим редактором Paint. Практическая работа «Создание абстрактной картины»	2	2	4
2	Инструмент Карандаш. Параметры инструмента	4	4	8
3	Создание правильных фигур. Инструмент Выделение и Выделение произвольной области. Практическая работа Создание узора в квадрате. Создание декоративной полосы из квадратов.	4	4	8
4	Работа с цветом. Команда Правка. Основные операции с фрагментом изображения. Практическая работа	6	6	8
5	Инструмент Кисть. Параметры инструмента. Практическая работа	4	4	8

6	Инструмент Заливка. Практическая работа	4	4	8
7	Зачетная работа по пройденным инструментам	6	6	12
8	Инструмент Кривая линия. Практическая работа	4	4	8
9	Инструмент Прямая линия. Понятие «Ритм»	4	4	8
10	Инструмент Распылитель. Практическая работа	4	4	8
11	Акварельная кисть. Практическая работа	4	4	8
12	Пастель. Практическая работа	4	4	8
13	Работа с инструментом «Текст»	4	4	8
14	Создание презентации в программе Microsoft Office PowerPoint	6	6	12
15	Итоговая контрольная работа	6	6	12
	3-й год Графический редактор CorelDraw	**66**	**66**	**132**
1	Вводное занятие. Техника безопасности в компьютерном классе Знакомство с графическим редактором CorelDraw.	2	2	4
2	Понятие растровой и векторной графики	2	2	4
3	Настройка рабочего листа бумаги. Единицы измерения. Масштаб изображения.	2	2	4
4	Основные и дополнительные инструменты. Инструменты – указатель, эллипс и квадрат	4	4	8
5	Основы работы с объектами.	4	4	8
6	Знакомство с основными возможностями инструментов. Инструмент произвольная линия и многоугольник	4	4	8
7	Цветовые модели. Закраска рисунка. Цветовые заливки	6	6	12
8	Работа с контуром. Панель свойств кривой.	2	2	4
9	Вспомогательные режимы работы.	4	4	8
10	Формирование объектов.	6	6	12
11	Инструмент Shape. Изменение формы кривых.	6	6	12
12	Эффект объема или концепция экструзии.	4	4	8
13	Эффекты перетекания. Инструмент Interactive Blend.	4	4	8
14	Работа с текстом. Инструмент Text.	8	8	16
15	Итоговая контрольная работа	8	8	16

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Руководствуясь этой программой, преподаватель, в процессе обучения, даёт детям возможность постепенно осваивать грамоту поэтапной работы с графическими редакторами, а также научиться использовать возможности различных инструментов.

Начинается процесс обучения **в первом классе**, с изучения графического редактора ***ArtRage***

Программа ***ArtRage*** – новая программа для рисования, и развития детей, программа предназначена для освоения различных материалов, таких как: карандаш, кисть, масляная краска, шпатель, пастель, фломастер, распылитель.

Наша задача :

- ✓ Рассмотреть основные особенности программы ***ArtRage;***
- ✓ Дать глубокое понимание основ и законов композиции;
- ✓ Научить практическому освоению программы ***ArtRage;***
- ✓ Предоставить необходимые знания, на которые смогут опираться учащиеся при работе в других программах и на классических уроках рисования.

Заключительным этапом обучения – освоения законов композиции, правил работы в графических редакторах и выполнение контрольной работы по изученному материалу.

Во втором классе обучающиеся углубляют знания о цвете, цветовой гармонии, влиянии среды и освещения, приобретают навыки в передаче фактуры предметов с выявлением их объемной формы. К предыдущим задачам прибавляется умение передать свето-воздушную среду в натюрморте, который усложняется с введением драпировок. Преподаватель ставит задачи, помогающие обучающимся разобраться в цветовых влияниях среды на предмет, одного предмета на другой и на драпировки.

В третьем классе учащиеся знакомятся с профессиональной программой векторной графики CorelDraw. Графический редактор CorelDraw служит для создания иллюстраций, разработки макетов рекламных продуктов (плакатов, визиток, открыток и т.д.). Программа учебного курса имеет теоретическую, практическую и дизайнерскую части. Основными целями и задачами данного курса является освоение учащимися основных инструментов графического редактора, уверенная работа с редактором и умение создавать самостоятельные творческие работы.

В четвертом классе учащиеся знакомятся с самой популярной в мире программе редактирования растровых изображений - программой **Adobe Photoshop**. Она предназначена для решения самых разнообразных задач, связанных с созданием и обработкой изображений. Эта программа позволяет, как создавать свои, авторские изображение, так и обрабатывать готовые

отсканированные или цифровые рисунки. В настоящее время эта программа является практически стандартным инструментом в арсенале дизайнера, художника, оформителя и других пользователей, работающих в областях, связанных с обработкой изображений. Основными целями и задачами данного курса является изучение основных возможностей растровой программы **Adobe Photoshop**; иметь понимание принципов построения и хранения изображений; научиться практическому освоению растровой программы **Adobe Photoshop** и содействовать социальной адаптации учащихся, их ориентации в самостоятельной жизни, в том числе профессиональной.

Наименование тем занятий	Содержание учебного материала	Объем часов	
		сам.	аудит
	1-й класс программа ArtRage	**66**	**66**
Тема 1.1. Введение в предмет	Техника безопасности в компьютерном классе. Знакомство с интерфейсом программы: создание нового документа; выполнение практического задания на закрепление материала	2	2
	Самостоятельная работа: Создание собственного холста, сохранение документа.		
Тема 1.2. Панель инструментов. Характеристика цвета	Ознакомление с инструментами программы. Параметры и приемы	2	2
	Самостоятельная работа: создание графической композиции	4	4
	Палитра цвета. Понятия «цветовой тон», «насыщенность». Работа с инструментом «Цветной карандаш»	6	6
	Самостоятельная работа: «Пейзаж»		
	Что такое слой. Создание слоев в программе. Инструментом «Кисть», параметры инструмента, создание эффекта «Масляная кисть»	4	4
	Самостоятельная работа: создание многослойного изображения	4	4
	Инструментом «Кисть», параметры инструмента, создание эффекта «Акварельная кисть»	6	6
	Самостоятельная работа		
	Инструмент «Мастихин». Настройки и параметры инструмента. Использование инструмента для создания фона.		
	Самостоятельная работа		
	Зачетная работа по изученным инструментам. Разработка проекта «Новогодняя история»		
	Инструмент «Крошка». Настройки и параметры инструмента.	4	4
	Самостоятельная работа: «Мой любимый зверь»	4	4
	Инструмент «Пастель». Настройки и параметры инструмента.	4	4
	Самостоятельная работа	6	6
	Инструмент «Фломастер». Настройки и параметры инструмента.	4	4
	Самостоятельная работа		
	Инструмент «Перо». Настройки и параметры инструмента.	4	4
	Самостоятельная работа		
	Инструмент «Валик». Настройки и параметры инструмента.		
	Самостоятельная работа		
	Работа с подложкой. Настройки подложки		

	Самостоятельная работа: Выполнение копии работы художников		
Итоговая работа		6	6
2-й класс программа Paint		**66**	**66**
Тема 1.1. Введение в предмет	Вводное занятие. Техника безопасности в компьютерном классе Знакомство с графическим редактором Paint	4	4
	Самостоятельная работа: «Создание абстрактной картины»		
Тема 1.2. Панель инструментов	Инструмент Карандаш. Параметры инструмента	4	4
	Самостоятельная работа: создание графической композиции	4	4
	Инструменты «Кривая линия» и «Элипс». Заливка объектов.		
	Самостоятельная работа: создание композиции «Воздушные шары»		
Тема 1.3. Команды над объектами	Инструмент «Прямая линия». Создание правильных фигур. Инструменты «Выделения». Меню «Правка». Основные операции с фрагментом изображения	4	4
	Самостоятельная работа: создание узора в квадрате. Создание декоративной полосы из квадратов.		
Тема 1.4. Характеристика цвета	Работа с цветом. Понятия «цветовой тон», «насыщенность». Создание авторской палитры	6	6
	Самостоятельная работа: создание паутинки		
Тема 1.6. Работа с инструментами	Инструмент Кисть. Параметры инструмента.	6	6
	Зачетная работа по изученным инструментам. Разработка проекта «Новогодняя история»		
	Инструмент «Акварельная кисть».	6	6
	Самостоятельная работа: создание пейзажа, иллюстрация к сказке		
	Понятие «Ритм».		
	Самостоятельная работа: «Ритмы города»	6	6
	Инструмент Распылитель. Параметры инструмента	4	4
	Самостоятельная работа:		
	Инструмент «Пастель». Параметры инструмента	4	4
	Самостоятельная работа:	2	2
	Работа с инструментом «Текст». Параметры инструмента.		
	Итоговая контрольная работа	8	8
	Создание презентации в программе Microsoft Office PowerPoint	8	8
3-й класс программа CorelDraw		**66**	**66**
Тема 1.1. Основные понятия векторной и растровой графики	Вводное занятие. Техника безопасности в компьютерном классе. Термины компьютерной графики. Особенности, достоинства и недостатки того или иного графического редактора. Область применения различных видов компьютерной графики	2	2
	Самостоятельная работа: создание сравнительной таблицы		
Тема 1.2.	Окно программы. Панель инструментов, панель свойств	2	2

Знакомство с интерфейсом программы	инструмента, цветовая палитра. **Самостоятельная работа:** создание и сохранение документа		
Тема 1.3. Настройки рабочего листа бумаги.	Параметры страницы, единицы измерения, изменения масштаба просмотра документа. **Самостоятельная работа:** создание нескольких документов с определенными размерами.	2	2
Тема 1.4. Основные и дополнительные инструменты.	Панель инструментов: возможность выбора основного и дополнительного инструмента. Знакомство с графическими примитивами: квадрат, эллипс. Инструмент выделения. **Самостоятельная работа:** создание снеговика	4	4
Тема 1.5. Основные возможности инструментов	Инструмент «Произвольная линия» и его параметры; Инструмент «Кривая безье»; Инструмент «Многоугольник» и его параметры. **Самостоятельная работа:** создать линейный рисунок, используя изученные инструменты; Создать векторный контур – стена Кремля.	4	4
Тема 1.6. Основы работы с объектами	Удаление, вращение, копирование, перемещение, искажение и зеркальное отражение объектов. **Самостоятельная работа:** создание иллюстраций с использованием пройденных команд	4	4
Тема 1.7. Цветовые модели. Закраска рисунков. Цветовые заливки	Цветовые модели RGB и CMYK; Однородная заливка; Градиентная заливка и ее параметры; Узорчатые заливки и их параметры. **Самостоятельная работа:** творческое задание с использованием различных заливок	6	6
Тема 1.8. Работа с контуром. Панель свойств кривой.	Изменения толщины, стиля и цвета контура. Практическая работа. **Самостоятельная работа:** творческая работа с использованием различных заливок и разноцветных контуров	2	2
Тема 1.9. Вспомогательный режим работы	Линейка, сетка и направляющие. Параметры настройки. **Самостоятельная работа:** Домик бабы-яги с использованием заливок	4	4
Тема 1.10. Формирование объектов	Команды: группирования, исключения, пересечения и сваривание объектов **Самостоятельная работа:** отработка полученных навыков, создание снежинок.	6	6
Тема 1.11. Инструмент Shape. Изменение формы кривых	Узлы и траектории. Виды узлов. Действия над узлами и траекториями. **Самостоятельная работа:** создание изображения животного	6	6
Тема 1.12. Эффект	Параметры инструмента: заливка экструзии, освещение экструзии, вращение экструзии. Практическая работа	4	4

объема или концепция экструзии	**Самостоятельная работа:** создание торта		
Тема 1.13. Эффект перетекания	Параметры инструмента: настройка перетекания и его свойства. Практическая работа **Самостоятельная работа:** создание новогодней елки (гирлянды, шары, свечи)	4	4
Тема 1.13. Работа с текстом	Свойства текста, как векторного объекта. Изменение атрибутов текста. Виды текста: простой и художественный **Самостоятельная работа: создание визитки, стенгазеты, обложки книги**	8	8
Итоговая контрольная работа		8	8
4-й класс программа Adobe Photoshop		**66**	**66**
Тема 1.1. Знакомство с программой Adobe Photoshop	Вводное занятие. Техника безопасности в компьютерном классе. Методы сжатия графических файлов; Рабочий экран программы; панель инструментов, палитры; Создание выделений областей правильной и произвольной формы; Кадрирование изображения.	2 4 2 4	2 4 2 4
	Самостоятельная работа: создание сравнительной таблицы; создание геометрической композиции		
Тема 1.2. Графические инструменты программы Adobe Photoshop	**Инструменты и средства выбора цвета;** **инструменты свободного рисования (кисть, карандаш ластик);** **Инструменты заливки и градиента (типы заливок и градиента);** **Инструмент Текст;** **Инструмент Pen, размещение текста вдоль контура; размещение текста внутри замкнутого контура;** **Тоновая коррекция;** Инструменты Clone Stamp (Клоновый штамп) и HEALING BRUSH (Лечащая кисть); Режимы стирания изображения;	2 4 4 4 2 6 2	2 4 4 4 2 6 2
	Самостоятельная работа: создание коллажа с использованием заливок; создание плаката		
Тема 1.3. Работа со слоями	**Палитра Layers (Слои)- создавать новые слои и удалять их; просматривать и скрывать слои; связывать слои и изменять порядок расположения слоев; редактировать фоновый слой** **Маски и каналы - уточнять выделение с помощью быстрой маски; сохранять выделение как маску канала; загружать сохраненную маску и применять эффекты** Маска слоя - знакомство с командой **Layer Mask**	4 4 4	4 4 4
	Самостоятельная работа: создание композиции «Натюрморт»; создание композиции «Архитектурная фантазия»		
Тема 1.4. Графические эффекты программы Adobe	Инструменты фокусировки и растушевки; Работа с фильтрами; Имитация текстур живописи и графики; Текстовые эффекты; Имитация природных явлений.	18	18

Photoshop			
	Самостоятельная работа: отработка полученных навыков		
Итоговая контрольная работа		8	8

Программа учебного курса «*ArtRage*»
1 класс

Предназначена для учащихся 1классов ДХШ им. В. А. Серова. Программа рассчитана на 1 год обучения при нагрузке 1 раз в неделю по 2 часа.

Пояснительная записка

Программа ***ArtRage*** – новая программа для рисования, и развития детей, программа предназначена для освоения различных материалов, таких как: карандаш, кисть, масляная краска, шпатель, пастель, фломастер, распылитель.
Наша задача:

- ✓ Рассмотреть основные особенности программы ***ArtRage***
- ✓ Дать глубокое понимание основ и законов композиции
- ✓ Научить практическому освоению программы ***ArtRage***
- ✓ Предоставить необходимые знания, на которые смогут опираться учащиеся при работе в других программах и на классических уроках рисования.

Заключительным этапом обучения – освоения законов композиции, правил работы в графических редакторах и выполнение контрольной работы по изученному материалу.

Учебно-тематический план

№	тема	задача	часы
1	Основы работы в *ArtRage* • Интерфейс • Создание листа • Инструменты • Сохранение изображения	Создание рабочего листа Изучение инструментов Выполнение абстрактного рисунка Сохранение изображение	2

2	изучение инструментов Масляная кисть и мастихин	Изучить технические особенности работы кистью, и возможности мастихина Познакомиться с работой палитры Практическое задание	4
3	Инструмент карандаш Овощи, фрукты	Тональное решение	4
4	натюрморт	Повторение параметров инструментов Выполнение практической работы: Композиционное решение Построение Цветовое решение	6
5	слои	Понятие слои Работа со слоями Выполнение произвольного пейзажа, работая не менее чем с тремя слоями	4
6	Баллончик Рисование животных	Параметры и возможности инструмента Имитация шерсти	4
7	Новогодняя открытка	Работа со слоями Композиционное решение Объем детализация	6
8	Инструмент пастель Любимый сказочный герой	Работа со слоями Костюмы, Интерьер, архитектура	6
9	Инструмент гранулы горы	Декоративная композиция	4
10	Цветной карандаш Карикатурный портрет	Работа по фотографии Передача сходства	4
11	Фломастер Книжная обложка	Работа по книге Работа с цветом, шрифтом	6
12	Тушь Японская живопись Суми-ё	Выполнение декоративной композиции На основе 4х градаций черного цвета	6
13	Мало кисть мастехин витраж	Выполнение композиции в теплой или холодной гамме	6
14	Валик Пейзаж восход или закат	Передача акварельной техники Работа заливками	4
			Итого 66 часов

Программа учебного курса «CorelDRAW X3»
2 класс

Предназначена для учащихся 2классов ДХШ им. В. А. Серова. Программа рассчитана на 1 год обучения при нагрузке 1 раз в неделю по 2 учебных часа.
Программа ***CorelDRAW X3*** – векторный редактор, предназначенный для рисования и дизайна.
Наша задача:

- ✓ Рассмотреть основные особенности программы CorelDRAW X3
- ✓ Дать глубокое понимание основ и законов композиции
- ✓ Научить практическому освоению программы ***CorelDRAW X3***
- ✓ Предоставить необходимые знания, на которые смогут опираться учащиеся при работе в других программах и на классических уроках рисования.

Заключительным этапом обучения – освоения законов композиции, правил работы в графических редакторах и выполнение контрольной работы по изученному материалу.

Программа учебного курса «Растровый редактор Adobe Photoshop» *(базовый курс)*

4 класс

предназначена для учащихся 4 -х классов ДХШ им. В.А. Серова
и рассчитана на 1 год обучения при нагрузки 1 раз в неделю по 2 ч.

Пояснительная записка

Программа **Adobe Photoshop –** самая популярная в мире программа редактирования растровых изображений. Она предназначена для решения самых разнообразных задач, связанных с созданием и обработкой изображений. Эта программа позволяет, как создавать свои, авторские изображение, так и обрабатывать готовые отсканированные или цифровые рисунки. В настоящее время эта программа является практически стандартным инструментом в арсенале дизайнера, художника, оформителя и других пользователей, работающих в областях, связанных с обработкой изображений.

Наша задача:

- ❖ рассмотреть основные возможности растровой программы **Adobe Photoshop**;
- ❖ дать глубокое понимание принципов построения и хранения изображений;
- ❖ научить практическому освоению растровой программы **Adobe Photoshop**;
- ❖ содействовать социальной адаптации учащихся, их ориентации в самостоятельной жизни, в том числе профессиональной, предоставить необходимые знания, на которые наши выпускники

смогут опереться при выборе будущей профессии или использовать полученные знания на практике.

По итогам обучения наши учащиеся смогут рисовать, ретушировать, изменять яркость и контрастность изображений, работать с тоновой и цветовой коррекцией, а также создавать коллажи, в которых фрагменты различных изображений сливаются вместе для создания интересных и необычных эффектов. Они также смогут импортировать графический файл, полученный с помощью другой программы, научатся работать со слоями.

Заключительным этапом работы является создание авторского проекта и выполнение контрольной работы по изученному материалу.

Кроме того, приобретенные знания и навыки должны стать хорошим фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства. Возможности растровой программы Adobe Photoshop различны, поэтому каждый урок состоит из двух частей. Цель первой части урока – рассмотреть теоретические вопросы создания изображений. Цель второй – рассмотреть особенности растровой программы Adobe Photoshop. Предложенные для выполнения практические работы позволят усвоить теоретический материал, а также закрепить пройденный материал на практике.

№	ТЕМА	ЗАДАЧА	часы
1.	ЗНАКОМСТВО С ПРОГРАММОЙ Adobe Photoshop • Методы сжатия графических файлов; • Рабочий экран программы; панель инструментов, палитры; • Создание выделений областей правильной и произвольной формы; • Кадрирование изображения;	Дать информацию о методах сжатия, используемых в растровых форматах файлов; Изучение панели инструментов; работа с плавающими палитрами; Научиться получать выделения правильной и произвольной формы; Изучить логические операции над выделенными областями (добавлять в выделение новые области и вычитать их из выделения); научиться пользоваться инструментом **Group.** Изучить модификацию выделения.	2 2 4 2 2
2.	ГРАФИЧЕСКИЕ ИНСТРУМЕНТЫ ПРОГРАММЫ Adobe Photoshop • Инструменты свободного рисования; • Инструменты и средства выбора цвета; • Инструменты заливки и градиента; • Инструмент Текст;	Устанавливать размер и параметры инструментов рисования; выбирать основной и фоновый цвета; Изучить инструменты группы **Eraser** (Ластик); Изучить инструменты заливки; Работа с тоном и контрастностью изображений; Изучить ретушь фотографий; Работа с текстом; Изучение инструмента Pen;	4 4 4 4 2 4

	• Инструмент **Pen**, контуры; • Тоновая коррекция; • **Инструменты Clone Stamp** (Клоновый штамп) и **HEALING BRUSH** (Лечащая кисть); • Режимы стирания изображения;	размещение текста вдоль контура; размещение текста внутри замкнутого контура;	
3.	РАБОТА СО СЛОЯМИ • Палитра Layers (Слои); • Маски и каналы; • Маска слоя;	Научиться создавать новые слои и удалять их; просматривать и скрывать слои; связывать слои и изменять порядок расположения слоев; редактировать фоновый слой. Уточнять выделение с помощью быстрой маски; сохранять выделение как маску канала; загружать сохраненную маску и применять эффекты; Создавать сложные выделения с помощью команды **Extract** (Извлечь); Знакомство с командой **Layer Mask** (Маска слоя)	2 4 4 4
4.	ГРАФИЧЕСКИЕ ЭФФЕКТЫ ПРОГРАММЫ Adobe Photoshop • Инструменты фокусировки и растушевки; • Работа с фильтрами; • Имитация текстур живописи и графики; • Текстовые эффекты; • Имитация природных явлений; • Настройка формы инструмента **Brush** (Кисть).	Практическое применение специальных эффектов программы	8
5.	**КОНТРОЛЬНЫЕ РАБОТЫ по программе** Adobe Photoshop	Проверка теоретических знаний и практических навыков.	6
		ИТОГО:	**66 ч**