

Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Центр дополнительного образования города Владикавказа»
Структурное подразделение «Центр развития творчества одаренных детей и
юношества «Интеллект»

Методическая разработка

«Создание макета бумажного кораблика в графическом редакторе Adobe Photoshop»

Автор: педагог дополнительного образования
Доценко Наталья Ильинична

Владикавказ 2022

Конспект занятия для группы обучающихся
МАУ ДО «ЦДО г. Владикавказа», с/п «Центр «Интеллект»
по теме «Компьютерный дизайн. Графический редактор
«Adobe Photoshop». Назначение и основные возможности»

Педагог дополнительного образования
МАУ ДО «ЦДО г. Владикавказа»,
с/п «Центр «Интеллект»:
Доценко Наталья Ильинична.
Обучающиеся образовательных
организаций: 6 – 9 классы.

Тема мастер - класса:

«Создание макета бумажного кораблика 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: *«Создание макета бумажного кораблика 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.

«Создание макета бумажного кораблика 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. Откройте картинку и при помощи инструмента *Pen Tool* нанесите четыре точки – контур будущего кораблика. Выделите получившийся векторный контур и

скопируйте его в новый слой (создать новый слой, скопировать выделенное нажатием клавиш Ctrl+C, вставить в новом слое - Ctrl+V).

2. К получившейся лодочке примените эффект слоя (Layer Style), установите галочки на отбросить тень (Drop Shadow) и внутренние тени (Inner Shadow) – это позволит имитировать контуры листов бумаги.
3. В исходном слое вырезаем два треугольника – будущий парус, размещаем в новом слое и применяем к ним тот же эффект слоя, что и к основе лодочки.
4. Из основы также вырежьте треугольник, закрывающий просвет в парусе. Скопируйте слой с лодочкой и изогните при помощи Warp, просто потянув вверх за середину. Расположите измененный слой в панели слоев ниже слоя с парусом. Готово! Думаю, вы получили массу удовольствия.

Примените к кораблику инструменты Warp и Noise для имитации объема.

IV. Закрепление изученного материала.

Постановка задачи для выполнения практической работы.

Примените полученные навыки для изменения модели кораблика по своему желанию.

V. Подведение итогов. Рефлексия.

На занятии мы научились:

1. Открывать изображение в графическом редакторе Photoshop.
2. Создавать векторный контур произвольной конфигурации и преобразовать его в выделенную область.
3. Работать со слоями и стилями слоя.
4. Работать с инструментом Warp.

VI. Список использованной литературы:

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