


Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
Дом пионеров и школьников муниципального района Белокатайский район
Республики Башкортостан

Принята на заседании
педагогического совета
от «28» августа 2020г.
протокол № 4

Утверждаю
Директор Дома пионеров и школьников
Белокатайского района
 А.А. Гарипова
«28» авг 2020г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Фото и видеомонтаж»

(возраст детей: 10-15 лет, срок реализации программы - 1 год)

Автор-составитель: Бекетова Татьяна Ивановна
педагог дополнительного образования,
первая категория

с.Новобелокатай, 2020г.

Структура программы учебного предмета

1. Пояснительная записка.....	3
2. Тематический план	7
3. Содержание	9
4. Методические и оценочные указания	13
5. Список литературы.....	14

Приложения

Приложение 1 Календарный учебный график

Приложение 2 Несколько советов начинающему

Приложение 3 Педагогический мониторинг обучающегося

Приложение 4 Практическая работа

Приложение 5 Краткий словарь компьютерных терминов

1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Фото и видеомонтаж» разработана в соответствии со следующими нормативными документами:

- Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.
- Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р).
- СанПин к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей (утверждено постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41)
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден приказом Министерства образования и науки РФ от 29.08.2013 № 1008).
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. N 996-р)

Дополнительная образовательная программа предназначена для овладения обучающимися основами фотографии, кино- и видеосъемки, в конечном итоге – создания самостоятельных авторских фотографий и видеофильмов, постепенное обретение системы взглядов об искусстве кино и фотографии, выработке вкуса, умения отличать подлинное произведение искусства от фильма-однодневки. Объединение также является своеобразным центром общения: совместные прогулки и походы, участие в фотовыставках, просмотры и обсуждение лучших игровых и документальных фильмов способствуют сближению обучающихся, установлению дружеских взаимоотношений между воспитанниками объединения.

Программа объединения дает возможность каждому обучающемуся найти дело по душе. Особое значение имеет работа с трудными подростками, которые, приобщаясь к искусству кино и фотографии, обретают социально приемлемый способ самореализации.

Дополнительная образовательная программа имеет **техническую направленность.**

Новизна программы состоит в том, что в процессе обучения детям предоставляется возможность создавать творческие работы (сюжеты, сценарии) не только на основе знаний основ фото- и видеоискусства, но и на основе своего отношения к окружающему миру, своего личного опыта, исходя из реальных событий, произошедших в школе и дома. Выявляя социальную проблему, обучающийся имеет возможность самостоятельно создать цикл документальных фотографий или видеосюжетов на волнующие его темы.

Актуальность программы обусловлена теми целями, которые заложены в Концепции развития дополнительного образования: создание условий

для творческого развития личности ребенка, мотивация личности к познанию и творчеству, интеллектуальное и духовное развитие личности.

Педагогическая целесообразность данной программы заключается в том, что, во-первых, обучение по ней позволяет приобщить обучающихся к художественной культуре через создание собственных фото и видеопроизведений; во-вторых, в социализации обучающихся через участие в конкурсах. Кроме того, обучаясь по дополнительной образовательной программе обучающийся может выбрать направление своей профессиональной деятельности и начать целенаправленную подготовку к поступлению в вуз.

Цель - выявление, развитие и поддержка талантливых обучающихся, через овладение основами программ AdobePhotoshop и Movie Maker.

Задачи:

Обучающие:

- дать глубокое понимание принципов построения и хранения изображений;
- изучить форматы графических файлов и целесообразность их использования при работе с различными графическими программами;
- рассмотреть применение основ компьютерной графики в различных графических программах;
- научить выполнять обмен графическими данными между различными программами
- познакомить с историей фотографии;
- познакомить с основами фотокомпозиции;
- познакомить с устройством фотоаппаратуры и правилами ее эксплуатации;
- способствовать формированию художественных знаний, умений и навыков;
- научить самостоятельно создавать фоторепортаж общественно-значимых событий;
- познакомить с историей отечественного и зарубежного кино;
- познакомить с основами композиции в кино;
- познакомить с выразительными средствами кино;

Развивающие:

- способствовать развитию эстетического восприятия окружающего мира;
- способствовать развитию памяти, внимания, наблюдательности и творческого воображения;

Воспитывающие:

- воспитывать у учащихся интерес к фотоискусству, к киноискусству;
- способствовать формированию коммуникативных навыков, умению работать в коллективе;
- воспитывать аккуратность, прилежание, терпение, умение доводить начатую работу до конца;
- воспитывать самостоятельность, инициативность.

Отличительной особенностью данной программы является ее концептуальность, которая подразумевает выражение человеком своего миропонимания через изобразительное искусство, поэтому главным в творческих работах обучающихся становятся их чувства, переживания, настроение, отношение к окружающему миру.

Данная программа составлена для обучающихся в возрасте 10-15 лет. Комплектование групп – свободное. Программа построена таким образом, что ее может освоить любой ребенок, независимо от способностей

Сроки реализации программы 1 год.

Режим работы- в неделю 2 занятия по 2 часа, 144 часа в год.

Основными формами организации занятий являются:

- групповая,
- индивидуальная.

К концу обучения дети должны **знать:**

- особенности, достоинства и недостатки растровой и векторной графики;
- методы описания цветов в компьютерной графике — цветовые модели;
- способы получения цветовых оттенков на экране и принтере;
- способы хранения изображений в файлах растрового и векторного формата;
- методы сжатия графических данных;
- проблемы преобразования форматов графических файлов;
- назначение и функции различных графических программ.
- историю фотографии;
- основы фотокomпозиции;
- устройство фотоаппаратуры и правила ее эксплуатации;
- историю отечественного и зарубежного кино;
- основы композиции в кино;
- выразительные средства кино;

должны **уметь:**

- выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов (область, лассо, волшебная палочка и др.);
- перемещать, дублировать, вращать выделенные области;
- редактировать фотографии с использованием различных средств художественного оформления;
- сохранять выделенные области для последующего использования;
- монтировать фотографии (создавать многослойные документы);
- раскрашивать чёрно-белые эскизы и фотографии;
- применять к тексту различные эффекты;
- выполнять тоновую и цветовую коррекцию фотографий;
- ретушировать фотографии;
- выполнять обмен файлами между графическими программами
- создавать видеофильмы;

- вводить рисунки в приложение и настраивать просмотр видеоизображения, сохранять проект как фильм, воспроизводить его;
- работать с рисованными иллюстрациями, слайдами и мультипликацией, кинокадрами;
- пользоваться фотоаппаратурой;
- самостоятельно создавать фоторепортаж об общественно-значимых событиях.
- самостоятельно разрабатывать киносценарий;

Результативность освоения обучающимися данной программы осуществляется через использование разнообразных способов проверки:

- текущий контроль знаний в процессе устного опроса (индивидуального и группового), в процессе наблюдения за индивидуальной работой;
- тематический контроль умений и навыков после изучения тем;
- итоговый контроль умений и навыков при анализе итоговой работы.
- самоконтроль.

Основными критериями оценки работ учащихся являются:

- качество выполнения работы с точки зрения художественной фотографии;
- сформированность профессиональных навыков репортажной фотосъемки и съемки в других основных жанрах: в пейзаже, портрете, репортаже;
- оригинальность композиционного и цветового решения;
- раскрытие социальных проблем общества;

Формами подведения итогов реализации программы являются: создание электронной фотогалереи, видеорепортажей по различным социальным темам, просмотры с обсуждением работ, фотовыставки, участие в муниципальных, республиканских, всероссийских конкурсах.

2. Тематический план

№ п/ п	Название раздела, темы	Количество часов			Форма кон- троля
		тео- рия	прак- тика	всего	
Раздел 1. Фотомонтаж (74 часа)					
1	Социокультурный блок.	2	-	2	беседа
2	Знакомство с компьютерной программой Adobe Photoshop. Назначение и возможности программы.	1	1	2	
3	Основные инструменты, меню.		1	1	
4	Панели и палитры.		1	1	
5	Основы работы с растровыми изображениями.	1	3	4	визуальное наблюдение
6	Дополнительные средства Photoshop.	1	1	2	
7	Работа с файлами: сохранение, оптимизация, печать.	1	1	2	
8	Настройки программы.	1	1	2	
9	Цвет: выбор и управление.	1	1	2	Беседа, кон- трольное за- дание
10	Работа со слоями.	1	3	4	
11	Выделение фрагментов изобра- жения и работа с ними.	2	4	6	
12	Работа со слоями: эффекты и дополнительные инструменты.	2	4	6	
13	Коррекция цвета изображения и окрашивание.	2	4	6	Визуальное наблюдение практические задания
14	Текст в Photoshop.	2	2	4	
15	Социокультурный блок.	4	-	4	
16	Векторная графика в Photoshop.	4	10	14	
17	Градиенты и фильтры для все- го изображения.	5	5	10	
18	Итоговое занятие.	-	2	2	Защита проек- тов
Раздел 2. Видеомонтаж (70 часов)					
19	Видеомонтаж.	1	1	2	беседа
20	Основные понятия при работе с видеоинформацией. Знакомство с программой Movie Maker	7	7	14	Практические и лаборатор- ные задания

21	Производство цифрового видеофильма	5	15	20	Конкурс видеофильмов
22	Работа в программе Movie Maker	8	20	28	Конкурс видеороликов
23	Презентация собственных проектов	6		6	Презентация

3. Содержание

ТЕМА 1. Социокультурный блок. (2 ч.)

Набор в объединения. Формирование детского коллектива.

ТЕМА 2. Знакомство с компьютерной программой Adobe Photoshop. Назначение и возможности программы. (2 ч.)

Первичный инструктаж по ТБ. Назначение и возможности программы.

Практическая работа: исследование программы.

ТЕМА 3. Основные инструменты, меню. (1 ч.)

Основные понятия: окно, панель, интерфейс, меню, пиктограмма.

Интерфейс Photoshop. «Горячие» клавиши. Меню File. Меню Edit. Меню Image. Меню Layer. Меню Select. Меню Filter. Меню View. Меню Window. Меню Help.

Практическая работа: исследование основного меню программы.

ТЕМА 4. Панели и палитры. (1 ч.)

Основные понятия: панель инструментов, панель опций, палитра.

Панель инструментов. Панель опций. Палитры Navigator\Info\Histogram. Палитры Color\Swatches\Styles. Палитры History\Actions\ToolPresets. Палитры Character\Paragraph. Палитры Layers\LayerComps\Channels\Paths. Палитра Brushes. Палитра Animation. Открытие изображения с помощью Adobe Bridge. Палитра Folders. Палитра Favorites. Палитра Preview. Палитра Keywords. Палитра Metadata. Поиск файлов.

Практическая работа: исследование основных панелей и палитр.

ТЕМА 5. Основы работы с растровыми изображениями. (4 ч.)

Основные понятия: слой, пиксель, каналы, маска слоя, режим смешивания, фильтры, режим изображения.

Основные понятия: слой, пиксели, каналы, маска слоя, режимы изображения, режимы смешивания, фильтры. Сканирование как источник изображения. Использование команды Crop and Straighten. Создание нового изображения. Выбор характеристик цветовых пространств. Изменение масштаба пикселей. Изменение размеров изображения. Фильтр Unsharp Mask. Изменение размеров холста. Поворот изображения. Изменение масштаба просмотра изображения. Перемещение изображения в окне. Изменение режима показа изображений.

Практическая работа: практическое исследование цветовых пространств программы. Работа с изображениями.

ТЕМА 6. Дополнительные средства Photoshop. (2 ч.)

Основные понятия: линейный режим, нелинейный режим, автоматизация.

События. Действия и автоматизация. Палитра History: линейный и нелинейный режимы палитры, снимки, инструмент History Brush, инструмент Art History Brush, инструмент Erase.

Практическая работа: применение инструмента Кисть и Архивная художественная кисть.

ТЕМА 7. Работа с файлами: сохранение, оптимизация, печать. (2 ч.)

Основные понятия: *растровый формат.*

Команда New. Команда Open. Команда Browse. Команда Save. Команда Place. Команды Import и Export. Команда Scripts. Команда FileInfo. Команда Print. Остальные команды меню File. Растровые форматы.

Практическая работа: исследование меню File.

ТЕМА 8. Настройки программы. (2 ч.)

Основные понятия: *«горячие» клавиши.*

Основные установки. Раздел File Handling. Раздел Display & Cursors. Раздел Transparency & Gamut. Раздел Units & Rulers. Раздел Guides, Grid & Slices. Раздел Plug-Ins & Scratch Disks. Раздел Memory & Image Cache. Раздел Type. Задание «горячих» клавиш. Настройка меню.

Практическая работа: исследование основных разделов. Настройка меню.

ТЕМА 9. Цвет: выбор и управление. (2 ч.)

Основные понятия: *диалоговое окно.*

Общие понятия о цвете. Выбор цвета в диалоговом окне Color Picker. Выбор цвета в палитре Color. Выбор цвета в палитре Swatches. Инструмент Eyedropper. Выбор цвета при работе с изображениями. Устранение эффекта красных глаз.

Практическая работа: устранение с фотографии «красных глаз». Работа с разными цветовыми оттенками.

ТЕМА 10. Работа со слоями. (4 ч.)

Основные понятия: *слой, трансформация слоя, корректирующий слой, непрозрачный слой, слой заливки.*

Понятие слоя. Создание нового слоя. Основные операции со слоями: отображение и сокрытие слоя, порядок следования слоёв, удаление слоя, трансформация слоя. Непрозрачность слоя. Корректирующий слой. Слой заливки.

Практическая работа: работа со слоями.

ТЕМА 11. Выделение фрагментов изображения и работа с ними. (6 ч.)

Основные понятия: *область выделения, привязка, линейки, направляющие линии.*

Выделение фрагмента изображения. Операции над областями выделения. Перемещение и копирование выделенных фрагментов. Привязка, линейки и направляющие линии.

Практическая работа: выделение фрагмента и работа с выделенными областями.

ТЕМА 12. Работа со слоями: эффекты и дополнительные инструменты. (6 ч.)

Основные понятия: *маска, связывание слоя.*

Эффект Drop Shadow. Эффект Inner Shadow. Эффект Outer Glow. Эффект Inner Glow. Эффект Bevel & Emboss. Эффект Satin. Эффект Color Overlay. Эффект Gradient Overlay. Эффект Pattern Overlay. Эффект Stroke. Связывание слоёв. Маски. Композитные изображения.

Практическая работа: применение эффектов к слоям.

ТЕМА 13. Коррекция цвета изображения и окрашивание. (6 ч.)

Основные понятия: *ретушь.*

Общие понятия. Команда Variations. Команда Levels. Команда Curves. Команда Color Balance. Команда Hue\Saturation. Команда Brightness\Contrast. Команда Invert. Команда Equalize. Команда Threshold. Команда Posterize. Команда Replace Color. Команда Match Color. Команда Photo Filter. Команда Shadow\Highlight. Заливка. Ретушь.

Практическая работа: работа с основными командами.

ТЕМА 14. Текст в Photoshop. (4 ч.)

Основные понятия: *линейная деформация, растеризация.*

Особенности работы с текстом. Инструмент Type. Редактирование текста. Дополнительные возможности при работе с текстом. Эффекты при работе с текстом. Создание текста кистью.

Практическая работа: практические задания и лабораторные на создание и оформление текста.

ТЕМА 15. Социокультурный блок. (4 ч.)

Проведение массовых мероприятий внутри объединения. Поход в лес. Посещение организаций села.

ТЕМА 16. Векторная графика в Photoshop. (14 ч.)

Основные понятия: *сплайн, векторная графика, контур, вершина, контур отсечения.*

Понятие сплайна. Особенности работы с векторной графикой. Создание контуров. Преобразование контуров и областей выделения. Перемещение контура. Копирование контура. Трансформация контура. Работа с отдельными вершинами. Настройка вершин. Добавление и удаление вершин. Обводка контуров. Заливка контуров. Контур отсечения. Фигуры: создание фигур, стили фигуры, работа с пользовательскими фигурами, особенности работы со слоями. Растеризация векторных объектов. Импорт и экспорт контуров.

Практическая работа: практические задания на освоение приёмов работы с векторной графикой.

ТЕМА 17. Градиенты и фильтры для всего изображения. (10 ч.)

Основные понятия: *градиент, фильтр.*

Создание градиента. Работа с наборами градиентов. Настройка градиента. Работа с галереей фильтров. Ослабление действия фильтра. Фильтр Liquify. Фильтр Extract. Фильтр PatternMaker. Фильтр VanishingPoint. Фильтры группы Artistic&Sketch. Фильтры группы Blur&Sharpen. Фильтры группы BrushStrokes. Фильтры группы Distort. Фильтры группы Noise&Pixelate. Фильтры группы Render. Другие группы.

ТЕМА 18. Итоговое занятие. (2 ч.)

Подведение итогов. Оформление созданных индивидуальных проектов в виде книжек или презентаций. Защита проектов.

ТЕМА 19 Видеомонтаж. (2 ч.)

Знакомство с программой внеурочной деятельности, решение организационных вопросов, техника безопасности (2 ч.)

ТЕМА 20. Основные понятия при работе с видеoinформацией. Знакомство с программой Movie Maker (14ч.)

Основные понятия: Кадр, технология видеосъемки, план, ракурс, звучащее слово.

Структура видеoinформации. Представление об аналоговой форме записи видео фрагментов. Перевод в цифровой вид. Цифровая видеозапись. Знакомство с правилами работы кружка. Формулировка целей и задач кружка. Профессия оператора. Телевизионное общение. Техника и технология видеосъемки. Работа с видеокамерой. Правила видеосъемки. Основные приёмы работы с видеокамерой при создании фильма. Прикладные программы для работы с видеoinформацией.

Знакомство с программой для создания видеороликов Movie Maker. Основные приемы работы в Movie Maker.

Практическая работа: исследование программы, практические задания и лабораторные на создание и оформление фильма.

ТЕМА 21. Производство цифрового видеофильма (20ч.)

Основные понятия: Правила компоновки кадра, движение как основа экранной выразительности, виды планов, видеофонограмма

Практическая работа: практические задания и лабораторные на выбор точки съёмки, пространственного построения, выбора ракурса. Навыки определения и установки фокусного расстояния, условий, характера съёмки, с учётом глубины резкости. Съёмка в лесу, открытой местности, добавление новой информации к имеющейся на видеофонограмме. Электронный монтаж

ТЕМА 22. Работа в программе Movie Maker (28ч.)

Основные понятия: программа Movie Maker, окно программы, методы захвата видео, форматы видеофайлов, этапы монтажа фильма. Структура окна программы. Создание и редактирование видеоролика. Настройка переходов между фрагментами, наложение звука, оформление.

Практическая работа: практические задания и лабораторные на монтаж простого фильма из статических изображений, использование плавных переходов между кадрами, создание титров, используя статичные изображения.

Сохранение мультимедийных клипов в компактных форматах. Участие в деятельности школы. Создание тематических видеороликов.

ТЕМА 24. Презентация собственных проектов (6ч.)

Практическая работа: Создание, с помощью компьютера, своего видеофильма и запись его на другие носители информации.

4. Методические и оценочные указания

Программное обеспечение курса

Adobe Photoshop— самая популярная в мире программа редактирования изображений. Она используется для ретуширования, тоновой, цветовой коррекции, а также с целью построения коллажей, в которых фрагменты различных изображений сливаются вместе для создания интересных и необычных эффектов.

Windows Movie Maker –видеоредактор с опциями для создания записей на начальном и среднем уровнях, применения разнообразных эффектов и музыкального сопровождения.

Технологии обучения:

- ✓ **Учебный диалог.** На занятиях выслушивается мнение ученика, организуется работа так, чтобы учащийся самостоятельно делал выводы, находил наиболее рациональный способ решения поставленной задачи. Ученик учится спорить, доказывать, общаться, находить свой способ изучения и закрепления преподаваемого материала. Преподаватель - равноправный участник диалогового общения, он высказывает свое мнение, но никогда в обязательном порядке не навязывает его участникам дискуссии.
- ✓ **Использование ИКТ**– привлечение ресурсов интернет.
- ✓ **Личностно – ориентированный подход в обучении**– признание индивидуальности, ценности каждого ученика, его развития как индивида. Целью личностно – ориентированного обучения является развитие познавательных и творческих способностей учащегося, максимальное раскрытие индивидуальности ребенка.

Применяемые элементы здоровьесберегающих технологий.

Здоровьесберегающие технологии *предполагают такое обучение, при котором дети не устают, а продуктивность их работы возрастает.*

Здоровьесберегающие технологии

1. Условия снятия нагрузки и утомляемости:

- систематически проводить гимнастику для глаз, упражнения для улучшения мозгового кровообращения, снятия утомления с плечевого пояса и рук, с туловища и ног, а также физкультминутки общего назначения;
- создавать благоприятный эмоциональный климат (в одних случаях это доброе слово или народная мудрость, в других – юмор, но всегда нужно стараться понять ученика и помочь ему), у учащихся не должно быть стеснения или страха обратиться за разъяснением или помощью (эмоциональная напряжённость и скованность ведут к утомлению и усталости, чувство успеха перевыполнении заданий, напротив, положительно влияет на здоровье человека);
- чередовать различные виды работ, т.к. смена видов деятельности (в том числе разнообразные формы работы «за компьютером» и «за теоретическим столом») является крайне необходимым условием здоровьесбережения.

2. *Условия снятия психической нагрузки и стресса при потере информации.* Психическую нагрузку можно уменьшить (в работе следует делать перерывы, необходимо следить за содержательной стороной работы за компьютером). Если компьютер "зависает", в результате действия вирусов или поломки носителей, при сбоях программ теряется важная и полезная информация, то это может вызвать нервозность, повышение давления, ухудшение сна... Нельзя столь болезненно относиться к таким проявлениям (компьютер – всего лишь «железка»), нужно создавать резервные копии файлов, содержащих важную информацию.

3. *Условия для работы в кабинете*

- удобная мебель и её правильная расстановка
- воздушно-тепловой режим (следует поддерживать оптимальную температуру 19-21 градусов и относительную влажность 50-60%, использовать кондиционер и естественную вентиляцию при проветривании кабинета),
- освещённость (можно комбинировать естественное и искусственное освещение, следует использовать жалюзи на окнах),
- чистота кабинета (проводить ежедневную влажную уборку),
- эстетика кабинета (использовать краску, не дающую бликов, подбирать спокойные светлые цвета для окраски мебели, стен, пола и потолка)
- грамотное оформление кабинета (должны быть в наличии инструкции по технике безопасности и правилам поведения в компьютерном классе, а также рекомендации по соблюдению правильной осанки, временные ограничения непрерывной работы за компьютером для разных возрастных категорий, комплексы упражнений для снятия напряжения)

Возрастные психолого – педагогические особенности детей

Учащиеся, начинающие обучение по данной учебно-методической разработке имеют разный уровень развития и подготовленности, то есть неодинаковые стартовые условия перед освоением программы (это объясняется наличием домашнего компьютера, обучением информатики в школе, индивидуальными способностями и общим развитием). Учитывая это, учащиеся распределяют по группам в зависимости от умения работать на компьютере и общего уровня подготовленности. Задания и примеры даются дифференцированно. Занятия проводятся с учётом разного уровня подготовленности, но для менее подготовленных учащихся детей уровень требований всё время чуть-чуть повышается, побуждая их к более активному и интенсивному усвоению образовательной программы. Это даёт свои результаты. В определённый момент менее подготовленные дети вдруг делают мощный рывок в освоении пройденного материала и начинают догонять более сильных учащихся.

Методы обучения:

Словесное пояснение – передача информации теоретической части урока

Показ принципа исполнения –показ технологии исполнения работы

Метод самоконтроля– выполнение самостоятельной части практического урока

Метод проблемного обучения– метод, когда процесс решения задачи учеником, со

своевременной и достаточной помощью педагога, приближается к творческому процессу

Эвристический – выработка логического и алгоритмического мышления.

Основные составляющие занятий

- организация рабочего места;
- повторение пройденного материала;
- постановка цели и задачи занятия;
- изучение новых понятий и методов работы;
- план или схема выполнения задания (демонстрацию техники и метода исполнения работы педагогом);
- инструктаж по ТБ: вводный – перед началом работы за ПК и текущий – во время выполнения заданий;
- физкультминутка;
- основные приёмы работы (самостоятельное выполнение заданий для получения основных навыков работы; в каждом задании формулируется цель и излагается способ её достижения);
- подведение итогов, анализ, оценка работ.

Теоретическая и прикладная часть изучается параллельно, чтобы сразу же закреплять теоретические вопросы на практике.

Перечисленные элементы не обязательно использовать на каждом занятии. Дополнительное образование позволяет преподавателю быть более свободным в выборе средств обучения, импровизируя по своему усмотрению. Главное, чтобы обучение доставляло им удовольствие и моральное удовлетворение.

Методы оценки результативности программы:

- фиксация занятий и посещаемости в рабочем журнале
- количественный анализ
- качественный анализ
- отслеживание результатов учебно-познавательной деятельности обучающихся (наблюдение и изучение способностей ребят в процессе обучения, в ходе выполнения практических заданий);
- итоговая работа

Критерии оценки ЗУН обучающихся

Уровень знаний: количество обучающихся (по уровням) x 100%

общее число обучающихся

<i>Высокий уровень</i>	<i>Средний уровень</i>	<i>Ниже среднего</i>
Знание современного ПК, умение создавать самостоятельные творческие работы, чёткость и аккуратность в работе.	Знание ПК, умение создавать самостоятельные творческие работы	Незнание отличительных особенностей ПК, неаккуратное выполнение творческой работы по данному образцу.

Учебно-методическое обеспечение

- Кабинет, оснащённый персональными компьютерами.
- Техническое оснащение занятий: компьютер (монитор, системный блок, колонки, клавиатура, мышь, коврик для мыши), сервер, принтер, сканер, фотоаппарат, штатив, Internet.
- Материалы: тетради, ручки, карандаши, линейки, штрих, ластик, диски (CD или DVD), флэш-карта, карта памяти, бумага для принтера, чёрный картридж, файлы.
- Оснащение: доска, фломастеры для доски, кондиционер, компьютерные столы, регулируемые стулья.
- Методические средства:

5. Список литературы

Нормативно - правовые документы

1. Конституция РФ.
2. Конвенция ООН о правах ребенка.
3. Закон «Об образовании в Российской Федерации».
4. Закон «Об образовании в Республике Башкортостан».
5. Концепция развития дополнительного образования детей.
6. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных программ (включая разноуровневые программы)
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18 ноября 2015г. п 09-3242.
7. ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в РФ».
8. Приказ Министерства Труда и социальной защиты РФ от 8 сентября 2015г. №613н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».
9. СанПин 2.4.4.3172–14 «Санитарно – эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей», от 4 июля 2014г. №41.
10. Письмо Министерства Образования и науки Российской Федерации, департамента молодежной политики, воспитания и социальной защиты детей от 11 декабря 2006г. п 06-184411. Приказы, письма Минобразования РФ и РБ, муниципальных органов управления образования о работе УДОД.

Основной список.

Учебно-методический комплект «Компьютерная графика» состоит из учебного пособия и практикума.

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие/Л.А.Залогова. – 2 изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006. – 212 с., 16 с. Ил.: ил.
2. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум/Л.А.Залогова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005. – 245 с., 16 с. Ил.: ил.

Дополнительный список

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие/Л.А.Залогова. – 2 изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006. – 212 с., 16 с. Ил.: ил.
2. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум/Л.А.Залогова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005. – 245 с., 16 с. Ил.: ил. Гринберг А.Д., Гринберг С. Цифровые изображения. — Минск, ООО Попурри, 1997.
3. Корриган Дж. Компьютерная графика. — М.: ЭНТРОП, 1995.
4. Тайц А.М., Тайц А.А. AdobePhotoShop 7. — СПб.: БХВ-Петербург, 2002.

Интернет-ресурсы:

1. Коллекция цифровых образовательных ресурсов <http://school-collection.edu.ru>

2. Видео по созданию коллажа: <https://www.youtube.com/watch?v=1IIV-68N4A0> <https://www.youtube.com/watch?v=qGcRCug8jBM>
3. Фестиваль педагогических идей <http://festival.1september.ru>
4. Социальная сеть работников образования <http://nsportal.ru/>

Календарный учебный график

1 года обучения по общеразвивающей программе технической направленности **«Фото и видеомонтаж»**, 1 группа, 144 часа

№п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
	09	12	16.00–16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Социокультурный блок.	Компьютерный класс	Беседа. Заполнение диагностического конструктора, анкетирование
		13	16.00–16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Знакомство с компьютерной программой Adobe Photoshop. Назначение и возможности программы.	Компьютерный класс	Беседа
		19	16.00–16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Основные инструменты, меню. Панели и палитры.	Компьютерный класс	Беседа
		20	16.00–16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Основы работы с растровыми изображениями.	Компьютерный класс	Беседа
		26	16.00–16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Основы работы с растровыми изображениями.	Компьютерный класс	Беседа

		27	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Дополнительные средства Photoshop.	Компьютерный класс	Беседа
	10	3	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Работа с файлами: сохранение, оптимизация, печать.	Компьютерный класс	Беседа
		4	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Настройки программы.	Компьютерный класс	Беседа
		9	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Цвет: выбор и управление.	Компьютерный класс	Беседа
		10	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Работа со слоями.	Компьютерный класс	Беседа
		17	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Работа со слоями.	Компьютерный класс	Беседа
		18	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Выделение фрагментов изображения и работа с ними.	Компьютерный класс	Беседа
		24	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Выделение фрагментов изображения и работа с ними.	Компьютерный класс	Беседа

		25	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Выделение фрагментов изображения и работа с ними.	Компьютерный класс	Беседа
		31	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Работа со слоями: эффекты и дополнительные инструменты.	Компьютерный класс	Беседа
	11	1	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Работа со слоями: эффекты и дополнительные инструменты.	Компьютерный класс	Беседа
		7	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Работа со слоями: эффекты и дополнительные инструменты.	Компьютерный класс	Беседа
		8	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Коррекция цвета изображения и окрашивание.	Компьютерный класс	Беседа
		14	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Коррекция цвета изображения и окрашивание.	Компьютерный класс	Беседа
		15	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Коррекция цвета изображения и окрашивание.	Компьютерный класс	Беседа
		21	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Текст в Photoshop.	Компьютерный класс	Беседа

		22	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Текст в Photoshop.	Компьютерный класс	Беседа
		28	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Социокультурный блок.	Поход в лес	
		29	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Социокультурный блок.	Посещение организаций села	
	12	5	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Векторная графика в Photoshop.	Компьютерный класс	Беседа
		6	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Векторная графика в Photoshop.	Компьютерный класс	Беседа
		11	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Векторная графика в Photoshop.	Компьютерный класс	Беседа
		13	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Векторная графика в Photoshop.	Компьютерный класс	Беседа
		19	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Векторная графика в Photoshop.	Компьютерный класс	Беседа

		20	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Векторная графика в Photoshop.	Компьютерный класс	Беседа
		26	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Векторная графика в Photoshop.	Компьютерный класс	Беседа
		27	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Градиенты и фильтры для всего изображения.	Компьютерный класс	Беседа
	01	9	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Градиенты и фильтры для всего изображения.	Компьютерный класс	Беседа
		10	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Градиенты и фильтры для всего изображения.	Компьютерный класс	Беседа
		16	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Градиенты и фильтры для всего изображения.	Компьютерный класс	Беседа
		17	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Градиенты и фильтры для всего изображения.	Компьютерный класс	Беседа
		23	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Итоговое занятие.	Компьютерный класс	Защита проектов

		24	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Знакомство с программой внеурочной деятельности, решение организационных вопросов, техника безопасности	Компьютерный класс	Беседа
		30	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Основные понятия при работе с видеoinформацией. Знакомство с программой Movie Maker	Компьютерный класс	Беседа
		31	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Основные понятия при работе с видеoinформацией. Знакомство с программой Movie Maker	Компьютерный класс	Беседа
	02	6	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Основные понятия при работе с видеoinформацией. Знакомство с программой Movie Maker	Компьютерный класс	Беседа
		7	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Основные понятия при работе с видеoinформацией. Знакомство с программой Movie Maker	Компьютерный класс	Беседа
		13	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Основные понятия при работе с видеoinформацией. Знакомство с программой Movie Maker	Компьютерный класс	Беседа
		14	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Основные понятия при работе с видеoinформацией. Знакомство с программой Movie Maker	Компьютерный класс	Беседа
		20	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Основные понятия при работе с видеoinформацией. Знакомство с программой Movie Maker	Компьютерный класс	Беседа

		21	16.00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Производство цифрового видеофильма»	Компьютерный класс	Беседа
		27	16.00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Производство цифрового видеофильма»	Компьютерный класс	Беседа
		28	16.00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Производство цифрового видеофильма»	Компьютерный класс	Беседа
	03	5	16.00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Производство цифрового видеофильма»	Компьютерный класс	Беседа
		6	16.00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Производство цифрового видеофильма»	Компьютерный класс	Беседа
		12	16.00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Производство цифрового видеофильма»	Компьютерный класс	Беседа
		13	16.00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Производство цифрового видеофильма»	Компьютерный класс	Беседа
		19	16.00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Производство цифрового видеофильма»	Компьютерный класс	Беседа

		20	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Производство цифрового видеофильма»	Компьютерный класс	Беседа
		26	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Производство цифрового видеофильма»	Компьютерный класс	Беседа
		27	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Работа в программе Movie Maker	Компьютерный класс	Беседа
	04	9	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Работа в программе Movie Maker	Компьютерный класс	Беседа
		10	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Работа в программе Movie Maker	Компьютерный класс	Беседа
		16	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Работа в программе Movie Maker	Компьютерный класс	Беседа
		17	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Работа в программе Movie Maker	Компьютерный класс	Беседа
		23	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Работа в программе Movie Maker	Компьютерный класс	Беседа

		24	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Работа в программе Movie Maker	Компьютерный класс	Беседа
		29	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Работа в программе Movie Maker	Компьютерный класс	Беседа
		30	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Работа в программе Movie Maker	Компьютерный класс	Беседа
	05	7	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Работа в программе Movie Maker	Компьютерный класс	Беседа
		8	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Работа в программе Movie Maker	Компьютерный класс	Беседа
		14	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Работа в программе Movie Maker	Компьютерный класс	Беседа
		15	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Работа в программе Movie Maker	Компьютерный класс	Беседа
		21	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Работа в программе Movie Maker	Компьютерный класс	Беседа

		22	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Презентация собственных проектов	Компьютерный класс	Беседа
		28	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Презентация собственных проектов	Компьютерный класс	Беседа
		29	16. 00– 16.45 16.55 – 17.40	Групповая, индивидуальная	2	Презентация собственных проектов	Компьютерный класс	Защита проектов

НЕСКОЛЬКО СОВЕТОВ НАЧИНАЮЩЕМУ

Программа Adobe Photoshop имеет множество фильтров, инструментов и различных модулей, которые не всегда находятся на видном месте. Часто можно просто не догадываться о хитростях управления различными настройками. Сейчас мы рассмотрим некоторые возможности Фотошопа:

Определение цвета

Чтобы определить основной цвет, нужно выбрать инструмент **Eyedropper tool** (Пипетка вызывается нажатием на клавишу "I") и клацнуть по области снимка, из которой нужно взять цвет. Чтобы выбрать второй цвет, нужно нажать клавишу "X". Это инвертирует положение основного и второстепенного цвета. Затем нужно снова воспользоваться пипеткой. Чтобы избежать действий с инвертированием цветов, можно просто используя пипетку зажать клавишу *Alt* и клацнуть по области снимка. Будет выполнен захват второго цвета минуя инвертирование. По сути, все действия упрощаются до одного клика с одной зажатой клавишей.

Управление группами слоев

Группы позволяют структурировать элементы в окне слоев и экономят рабочее пространство. Это очень удобно, но иногда нужно найти один элемент, а в какой он группе неизвестно. Тогда возникает необходимость открыть все группы. Если их две или три, то это не займет много времени, но бывает, что их насчитывается несколько десятков, и тогда помогает следующее. Нужно клацнуть по треугольнику, который отвечает за раскрытие группы с зажатой клавишей *Ctrl*. Это откроет все группы с первым уровнем вложения. Чтобы открыть все подгруппы, нужно выполнить клик с зажатыми клавишами *Ctrl* и *Alt*. Повторное действие свернет все группы.

Раздельное тонирование (Split-Toning)

Для демонстрации данного приема нужно создать над фотографией корректирующий слой с градиентом. Это может быть градиент из любых цветов.

Гибкая настройка виньетирования

Вначале нужно создать корректирующий слой **Levels** (Уровни). В нем нужно установить выходное значение на 80 или внести другие настройки на своё усмотрение. Затем в маске слоя зарисовывается середина снимка таким образом, чтобы влияние корректирующего слоя распространялось только на края изображения.

Ретушь кожи в Camera Raw

Следует открыть фотографию в Camera Raw. Проще всего это сделать, используя Bridge. Далее выполняется коррекция. Можно использовать инструмент **Spot Healing Brush tool** (Точечная восстанавливающая кисть).

Окончив коррекцию, следует зажать клавишу Shift и кликнуть на “**Open Object**” (Открыть объект). Снимок будет размещен в Фотошопе на новом слое как смарт-объект.

Педагогический мониторинг обучающегося

- *Текущий контроль* над знаниями обучаемых осуществляется в форме анализа творческой работы воспитанника на занятиях, который включает в себя тестирование, использование беседы и практических заданий, обсуждение и исправление ошибок в практических заданиях.
- *Тематический контроль* - задания различного уровня сложности (репродуктивного, творческого, поискового, исследовательского), проведение фотосъемок по заданной теме. Фотокурсы.
- *Итоговый контроль* – фотосъемка по заданной тематике, участие в юнкорских фестивалях, защита телевизионных и фото проектов. Возможны фотовыставки.
- Приведём образцы таблицы, используемых нами при подведении итогов программы

«Видеомонтаж»

ФИ учени- ка	Критерии оценивания						Итог
	Знание ПО для монтажа фильмов	Умение ра- ботать с форматами видео и аудиоряда	Сценарий монтажа	Авторская логика монтажа	Титры	Вывод фильмов	

«Основы цифровой фотографии»

ФИ учени- ка	Критерии оценивания								Итог
	кол- во фото	кач-во и кол-во привлек. ракур- сов	точки съемки	идея	освеще- ние в кадре	объ- ект	сюжет	пропор- ции	

Практическая работа 1.

Тема: Графический редактор Adobe Photoshop. Основные элементы интерфейса.

Цель:

- иметь представление о назначении и о возможностях Adobe Photoshop;
- знакомство с источниками изображений для работы в Adobe Photoshop;
- уметь запускать программу Adobe Photoshop;
- получить представление об основных элементах интерфейса;
- воспитание внимания и аккуратности.

Теоретическая часть.

Возможности и особенности графического редактора Adobe Photoshop.

Графический редактор – программное средство или программный комплекс для создания, редактирования графических объектов и документов с графическими объектами.

В настоящее время Adobe Photoshop является одной из самых популярных в мире программ редактирования изображений. Она широко используется как любителями, так и профессионалами.

Пользователи программы – фотографы, ретушеры, художники по рекламе, дизайнеры. Они работают с фотографиями, книжными и журнальными иллюстрациями, эскизами черно-белых рисунков.

Программа имеет сравнительно ограниченный набор средств для создания рисунков, но обладает прекрасными возможностями коррекции изображений. Кроме того, программа часто используется для создания коллажей, в которых фрагменты различных изображений сливаются вместе для получения интересных и необычных эффектов.

Источники изображений.

К аппаратным средствам получения цифровых растровых оригиналов в основном относятся *сканеры*. Сканер – устройство, которое преобразует изображение с листа бумаги в цифровую форму. Как только изображение оцифровано, с ним можно работать в программе редактирования.

Другие устройства, например цифровые видеокамеры, адаптеры захвата телевизионных кадров, в компьютерной графике играют чаще вспомогательную роль. В таких устройствах не используется пленка, изображение сразу же преобразуется в цифровую форму и запоминается в собственной памяти аппарата. В дальнейшем загружается в компьютер по специальному кабелю. Цифровые видеокамеры дают возможность предварительно просмотреть полученный снимок.

Для создания изображений "от руки" предназначены *графические планшеты*, на которых рисуют специальным электронным пером.

В настоящее время существуют сборники изображений различной тематической направленности на компакт-дисках. Такие коллекции содержат пейзажи,

фотографии животных, цветов, автомобилей, видов городов, национальных парков и многое другое. Кроме того, изображения по самым разным темам легко найти в Интернете.

Мы будем рассматривать только один из этих способов получения растрового изображения – сканирование.

Одной из важных характеристик сканера является разрешение. В устройствах бытового класса - это 300-600dpi, профессионального – 1200-3000. Если вы ориентируетесь на получение изображений для экрана монитора, то достаточно иметь при сканировании разрешение 300 dpi.

Сканеры обычно поставляются вместе с программным обеспечением, которое позволяет не только настроить параметры сканирования изображения, но и произвести дополнительное изменение его.

В **строке заголовка** указывается значок и название программы.

Главные элементы управления программы AdobePhotoshop сосредоточены в **строке меню**. Все команды для создания и редактирования изображений объединены в несколько групп по принципу близости функции каждое меню содержит команды отдельной группы. Команды меню, в свою очередь, могут включать подменю, образуя разветвленную структуру.

В центре рабочего окна находится **рабочее поле**, на котором создаются и редактируются изображения.

Ниже строки меню находится **Панель параметров**, которая является контекстно-зависимой, потому что ее содержание зависит от выбранного инструмента на панели инструментов.

Вдоль нижней границы окна программы находится **строка состояния**. Она содержит информацию о текущем документе – объеме памяти, масштабе просмотра и др.

Основное меню.

- **File**(Файл) открывает одноименное меню, которое содержит все необходимые команды для работы с файлами: создание, открытие и закрытие, сохранение файлов, импорт и экспорт изображений из других документов. Здесь же находятся команды для получения изображений с устройств ввода (со сканера, например), перехода к другим приложениям, автоматизации, проверки документа перед выводом и вывода документа на печать. Также здесь находится команда Browse(Обзор), позволяющая просматривать содержание файлов до того как они будут открыты.
- **Edit** (Правка) открывает одноименное меню, которое содержит команды редактирования изображения: вырезание, копирование и др., изменение размеров и искажение всей иллюстрации и ее фрагментов. В этом же меню расположены команды определения узора, кисти и фигуры, команды очистки буфера и всех установок программы (настройки, управление цветом и наборами образцов), а также искажения отдельных областей.

- **Image** (Изображение) открывает одноименное меню, которое содержит команды, предназначенные для воздействия на изображение — тоновая и цветовая коррекция, изменение типа изображения, кадрирование, вырезание фрагментов из фона и пр.
- **Layer** (Слой) открывает одноименное меню, которое содержит команды для управления слоями изображения.
- **Select** (Выбор) открывает одноименное меню, которое содержит команды для работы с выделенной областью.
- **Filter** (Фильтр) открывает одноименное меню, которое содержит команды для специальной обработки изображений. Здесь обязательно есть фильтры из комплекта Photoshop и могут присутствовать дополнительно установленные фильтры.
- **View** (Вид) открывает одноименное меню, которое содержит команды управления внешним видом рабочей страницы — масштаб и цветовая модель отображения, направляющие, линейки и др.
- **Window** (Окно) открывает одноименное меню, которое содержит команды для управления видом главного окна — открытие/закрытие и организация палитр, размещение окон документов.
- **Help** (Помощь) открывает одноименное меню, которое содержит команды для получения справочной информации, помощи по программе, доступа к он-лайн-службе поддержки.

Панель инструментов.

Панель инструментов расположена левой части окна и состоит из набора кнопок, каждая из кнопок соответствует какому-то инструменту, который можно сделать активным. Если на кнопке есть внизу маленький треугольник, то это значит, что под кнопкой находится несколько инструментов. Чтобы увидеть их, нужно нажать на эту кнопку, и некоторое время не отпускать ее. При этом откроется весь список инструментов.

Все инструменты делятся на группы (рис.2):

- **Инструменты выделения:** *Область (Marquee), Волшебная палочка (Magic Wand) и Лассо (Lasso), Перемещение (Move), Crop (Кадрирование), Slice (срез);*
- **Инструменты рисования:** *Кисть (Paintbrush), Историческая кисть (History Brush), Градиент (Gradient), Осветлитель (Dodge), Ластик (Eraser), Штамп (Rubber Stamp), Healing Brush (Восстанавливающая кисть), Размытие (Blur);*
- **Специальные инструменты для работы с текстом:** *Текст (Type), Фигура (Shape), Контур (Path), Выделение пути (Path Selection)*
- **Инструменты для просмотра изображения:** *Пипетка (Color Select), Масштаб (Zoom), Заметки (Notes), Рука (Hand);*
- **Средства для управления цветами:** *Переключение цветов, Цвет фона, Основной цвет;*

КРАТКИЙ СЛОВАРЬ КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕРМИНОВ

Анимация - модификация любого свойства объекта, источника освещения, материала или камеры за счет их перемещения или изменения во времени.

Векторная графика - формат графического представления объекта в виде отрезков прямых (векторов). В полиграфии векторная графика обычно используется для подготовки макетов.

Графический редактор - программа, позволяющая создавать и редактировать изображения на экране компьютера: рисовать линии, раскрашивать области экрана, создавать надписи различными шрифтами, обрабатывать изображения и т.д. Некоторые графические редакторы обеспечивают возможность получения изображений трехмерных объектов, их сечений и разворотов.

Глубина цвета - количество памяти (в битах), требующееся для кодирования одной точки (пикселя) растрового изображения

Графический примитив - простейший геометрический объект, отображаемый на экране дисплея или на рабочем поле графопостроителя: точка, отрезок прямой, дуга окружности или эллипса, прямоугольник и т.п.

Компьютерная графика - использование вычислительной техники для создания графических изображений, их отображения различными средствами и манипулирования ими.

Оптическое разрешение - измеряется в точках на дюйм (Dots Per Inch - dpi). Чем выше это значение, тем лучше качество изображения.

Пиксель - (PI(X)cture Element) минимальный графический элемент, генерируемый видеоадаптером, обычно размером с точку.

Растровая графика - формат графического представления объекта в виде множества точек.

Рендеринг (иначе, растеризация) - процесс интерпретации всего объекта и данных о его освещении для создания, затем, завершенной картины в том виде, в каком она должна выглядеть на перспективе с выбранной точки зрения.

Трехмерная графика - технология мультимедиа; графика, создаваемая с помощью изображений, имеющих длину, ширину и глубину.

СМΥΚ - (Cyan, Magenta, Yellow, blaCk) технология подготовки и вывода цветного изображения на печатающее устройство (принтер или полиграфическое оборудование).

High Color - глубина цвета 16 бит, способная передать 65536 цветов.

NURBS-моделирование - NURBS поверхности являются особым типом сплайновых поверхностей, которые позволяют весьма точно создать и анимировать плавные изгибы, характерные для тканей или кожных покровов животных. Очень легко управляются и анимируются.

RGB - (Red, Green, Blue) технология подготовки и вывода цветного изображения на экране монитора.

True Color - правильная цветопередача, глубина цвета 24, с отображением 16,7 млн. цветов.

2D - от английского "two-dimensional" - что означает "двухмерный".

3D - от английского "three-dimensional" - что означает "трехмерный".