

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ТЮМЕНСКОЙ ОБЛАСТИ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ТЮМЕНСКОЙ ОБЛАСТИ
«ТЮМЕНСКИЙ ТЕХНИКУМ ИНДУСТРИИ ПИТАНИЯ, КОММЕРЦИИ И СЕРВИСА»
МЕЖРЕГИОНАЛЬНЫЙ ЦЕНТР КОМПЕТЕНЦИЙ В ОБЛАСТИ ИСКУССТВА,
ДИЗАЙНА И СФЕРЫ УСЛУГ

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

ОП.11 ADOBE FOTOSHOP (ГРАФИЧЕСКИЙ РЕДАКТОР)

по специальности 43.02.17 Технологии индустрии красоты

Рабочая программа по специальности 43.02.17 Технологии индустрии красоты составлена на основе Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 43.02.17 Технологии индустрии красоты, утвержденного приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 26 августа 2022 года № 775 и примерной образовательной программой, утвержденной протоколом ФУМО в системе среднего профессионального образования по УГПС 43.00.00 от 19.12.2022 № 01 (зарегистрировано в государственном реестре примерных основных образовательных программ, приказ ФГБОУ ДПО ИРПО № П-40 от 08.02.2023).

Разработчик: Коновалов А.В., преподаватель первой квалификационной категории

Рассмотрено и одобрено
на заседании ПЦК ОГСЭ и ЕН дисциплин
Протокол № 10 А от 30 мая 2023 г.
Председатель ПЦК

 Е.А. Флоря
(подпись)

СОДЕРЖАНИЕ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	5
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	8
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	9

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Область применения рабочей программы:

Рабочая программа учебной дисциплины ОП.11 Adobe: Fotoshop (графический редактор) является частью основной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по специальностям: 43.02.17 Технологии индустрии красоты.

1.2. Цель и планируемые результаты освоения учебной дисциплины:

Умения	Знания
<p>У-1 определять наиболее предпочтительный способ представления графической информации для решения конкретной задачи;</p> <p>У-2 создавать графические документы и задавать их параметры, сохранять документы в различных форматах, копировать информацию из одного документа в другой;</p> <p>У-3 находить нужные палитры в окне программы Adobe Photoshop, открывать и скрывать их;</p> <p>У-4 выбирать и использовать основные инструменты графического редактора для создания и обработки изображений;</p> <p>У-5 управлять окном просмотра документа, в том числе масштабом просмотра;</p> <p>У-6 определять физический размер изображения по заданному размеру в пикселях и разрешению;</p> <p>У-7 изменять размеры изображения, кадрировать изображение;</p> <p>У-8 применять различные инструменты выделения, перемещать и изменять границы выделения, преобразовывать выделенную область;</p> <p>У-9 использовать режим быстрой маски, применять и редактировать маску слоя;</p> <p>У-10 сохранять выделенную область в каналах;</p> <p>У-11 использовать инструмент «Текст» для ввода текста, редактировать введенный текст;</p> <p>У-12 использовать возможности Adobe Photoshop (слои, выделение, фильтры и т.п.) для создания спецэффектов.</p>	<p>З-1 сущность и особенности растрового и векторного способов представления графической информации;</p> <p>З-2 возможности области применения, достоинства и недостатки растровой и векторной графики, виды современных графических редакторов;</p> <p>З-3 назначение и возможности графического редактора Adobe Photoshop;</p> <p>З-4 элементы пользовательского интерфейса: назначение инструментов, панелей и палитр, правила выбора инструмента или команды меню программы Adobe Photoshop;</p> <p>З-5 способы представления изображения для различных устройств; способы создания и обработки графической информации;</p> <p>З-6 единицы измерения физического размера изображения;</p> <p>З-7 команды пункта меню «Изображение»;</p> <p>З-8 виды и особенности использования инструментов ретуширования изображения;</p> <p>З-9 способы работы с инструментами, предназначенными для выделения областей, способы изменения границ выделения, виды и возможности преобразований выделенной области;</p> <p>З-10 режимы работы с выделенными областями;</p> <p>З-11 особенности работы с текстовыми слоями и использования текстовых надписей в графическом документе;</p> <p>З-12 назначение и виды спецэффектов.</p>

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Объем образовательной программы	36
Суммарная учебная нагрузка во взаимодействии с преподавателем	36
в том числе:	
теоретическое обучение	10
лабораторные занятия	-
практические занятия	26
курсовая работа (проект)	-
самостоятельная работа (индивидуальный проект)	-
Промежуточная аттестация проводится в форме: зачет/дифференцированный зачет	

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем часов	Коды знаний, умений формированию которых способствуют элементы программы
1	2	3	4
Раздел 1.		36	
Тема 1.1. Введение в программу Adobe Photoshop	Содержание учебного материала	2	3-1, 3-2, 3-3
	1. Понятие компьютерной графики.	2	
	2. Графические редактор Adobe Photoshop		
	3. Векторная и растровая графика, особенности, преимущества		
	4. Основы интерфейса AdobePhotoShop		
	Практические занятия:	2	
1. Практическое занятие № 1.	2		
Тема 1.2. Способы выделения областей изображения	Содержание учебного материала	2	У-1, У-2, У-4, 3-4, 3-5
	1. Инструменты выделения: лассо, прямолинейное лассо, магнитное лассо, волшебная палочка, прямоугольное выделение, овальное выделение, быстрое выделение.		
	2. Правила использования: выделение объектов. Копирование на новый слой. Перемещение. Редактирование		
	Практические занятия:	4	
	1. Практическое занятие № 2. Применение инструментов выделения для обработки объектов векторной графики	2	
	2. Практическое занятие № 3. Редактирование векторной графики с помощью инструментов выделения	2	
Тема 1.3. Работа с текстом и ретушью в Adobe PhotoShop	Содержание учебного материала	2	У-4, У-5, 3-9
	1. Свойства текста и инструменты его преобразования		
	2. Текстовые эффекты		
	3. Виды ретуши: техническая, художественная, естественная обработка, гляцевая обработка		
	4. Инструменты ретуши: штамп, точечная восстанавливающая кисть, пластика		

	5. Создание и редактирование слоя с текстурой кожи		
	6. Создание и редактирование слоя с цветом кожи		
	7. Слияния слоёв, финальная обработка		
	Практические занятия:	8	
	1. Практическое занятие № 4. Формирование художественных эффектов текста	2	
	2. Практическое занятие № 5. Базовая, глубокая ретушь фотографий	2	
	3. Практическое занятие № 6. Использование инструментов коррекции изображения: размытие, резкость, палец, осветлитель, затемнитель, губка, красные глаза. Способы тонирования изображений	2	
	4. Практическое занятие № 7. Стилизация художественного изображения	2	
Тема 1. 4. Виды градиентов и работа с инструментом «кисть»	Содержание учебного материала	2	У-6, У-7 У-8, 3-6
	1. Виды градиентов: линейный, радикальный, конусовидный, зеркальный, конусовидный. Способы их применения	2	
	2. Виды кистей: точечная восстанавливающая кисть, восстанавливающая художественная кисть, архивная кисть, замена цвета, микс-кисть, карандаш		
	3. Изменение размеров, штриха, цвета, нажатия, режима наложения, прозрачности, структуры		
	Практические занятия:	4	
	1. Практическое занятие № 8. Работа с градиентом, обработка фона и составных частей объекта	2	
	2. Практическое занятие № 9. Создание иллюстрации с использованием инструмента «Кисть»	2	
Тема 1.5. Работа со слоями	Содержание учебного материала	2	У-9, У-10, У-11, У-12, 3-8, 3-9
	1. Что такое Слой. Слой и рабочая область в Фотошопе.	2	
	2. Фоновый и обычный слой.		
	3. Виды слоев в Фотошопе.		
	4. Панель слоев: Дублирование слоя, прозрачность слоя, режимы наложения слоя.		
	5. Режимы блокировки слоя и связь слоёв.		
	6. Как создать и применить слой.		
	7. Применение стиля. Цветокорректирующий слой. Заливочный слой.		
	8. Применение маски к слою. Группировка слоёв. Удаление слоев,		

		эффектов.		
	9.	Определение маски слоя. Добавление/Отключение маски слоя. Фильтры, для создания необычных эффектов.		
	Практические занятия:		2	
	1.	Практическое занятие № 10. Использование и редактирование маски слоя	2	
Тема 1.6. Обзор панели «Каналы»	Практические занятия:		2	3-10
	2.	Практическое занятие № 11. Выделение и редактирование каналов: Создание и сохранение альфа-каналов	2	
Тема 1. 7. Векторные возможности в Adobe Photoshop	Практические занятия:		4	3-11, 3-12
	1.	Практическое занятие № 12. Создание векторных изображений плашечного, pantone цвета: геометрические фигуры	2	
	2.	Практическое занятие № 13. Создание линий пером, добавление и удаление точек, скругление инструментом «Угол»	2	
Промежуточная аттестация (зачет)				
Итого:			36	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Для реализации рабочей программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

Кабинет «Информационных технологий в профессиональной деятельности», оснащенный оборудованием:

- посадочные места по количеству обучающихся с компьютерами, имеющими подключение к сети Интернет и установленной программой «Adobe Photoshop»;
- рабочее место преподавателя с компьютером, имеющим подключение к сети Интернет установленной программой «Adobe Photoshop»;
- локальная компьютерная сеть;
- лицензионное системное и прикладное программное обеспечение;
- проектное оборудование;
- доска магнитно-меловая;
- доска интерактивная.

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации элективного курса библиотечный фонд образовательной организации имеет печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, рекомендуемые для использования в образовательном процессе.

3.2.1 Основная литература:

1. Ёлочкин, М.Е. Дизайн-проектирование. Композиция, макетирование, современные концепции в искусстве. [Электронный ресурс]: учеб. для СПО/М.Е. Ёлочкин.и др. – Москва: Академия, 2017. – 160 с. – URL: www.academia-moscow.ru
2. Тозик, В.Т. Компьютерная графика и дизайн [Электронный ресурс]: учеб. для СПО/В.Т. Тозик, Л.М. Корпан. – 9-е изд., стер. – Москва: Академия, 2019. – 208 с.- URL: www.academia-moscow.ru

3.2.2. Дополнительная литература:

1. Основы проектной и компьютерной графики [Электронный ресурс]: учеб. для СПО/ М.Е. Ёлочкин, О.М. Скиба, Л.Е. Малышева. – 2-е изд., стер. - Москва: «Академия», 2019. - 160 с. - URL: www.academia-moscow.ru

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Результаты обучения	Критерии оценки	Формы и методы оценки
<p>Знания: 3-1 сущность и особенности растрового и векторного способов представления графической информации; 3-2 возможности области применения, достоинства и недостатки растровой и векторной графики, виды современных графических редакторов; 3-3 назначение и возможности графического редактора Adobe Photoshop; 3-4 элементы пользовательского интерфейса: назначение инструментов, панелей и палитр, правила выбора инструмента или команды меню программы Adobe Photoshop; 3-5 способы представления изображения для различных устройств; способы создания и обработки графической информации; 3-6 единицы измерения физического размера изображения; 3-7 команды пункта меню «Изображение»; 3-8 виды и особенности использования инструментов ретуширования изображения; 3-9 способы работы с инструментами, предназначенными для выделения областей, способы изменения границ выделения, виды и возможности преобразований выделенной области; 3-10 режимы работы с выделенными областями; 3-11 особенности работы с текстовыми слоями и использования текстовых надписей в графическом документе; 3-12 назначение и виды</p>	<p>- полнота ответов, точность формулировок, не менее 75% правильных ответов; - актуальность темы, адекватность результатов поставленным целям, полнота ответов, точность формулировок, адекватность применения терминологии.</p>	<p>Текущий контроль: устный опрос, оценка выполнения тестовых заданий, оценка выполнения заданий практических работ. Промежуточная аттестация: выполнение заданий на зачете.</p>

спецэффектов.		
<p>Умения:</p> <p>У-1 определять наиболее предпочтительный способ представления графической информации для решения конкретной задачи;</p> <p>У-2 создавать графические документы и задавать их параметры, сохранять документы в различных форматах, копировать информацию из одного документа в другой;</p> <p>У-3 находить нужные палитры в окне программы Adobe Photoshop, открывать и скрывать их;</p> <p>У-4 выбирать и использовать основные инструменты графического редактора для создания и обработки изображений;</p> <p>У-5 управлять окном просмотра документа, в том числе масштабом просмотра;</p> <p>У-6 определять физический размер изображения по заданному размеру в пикселях и разрешению;</p> <p>У-7 изменять размеры изображения, кадрировать изображение;</p> <p>У-8 применять различные инструменты выделения, перемещать и изменять границы выделения, преобразовывать выделенную область;</p> <p>У-9 использовать режим быстрой маски, применять и редактировать маску слоя;</p> <p>У-10 сохранять выделенную область в каналах;</p> <p>У-11 использовать инструмент «Текст» для ввода текста, редактировать введённый текст;</p> <p>У-12 использовать возможности Adobe Photoshop (слои, выделение,</p>	<p>- правильность, полнота выполнения заданий, точность формулировок, точность расчетов, соответствие требованиям безопасности;</p> <p>- адекватность, оптимальность выбора способов действий, методов, последовательностей действий;</p> <p>- точность оценки, самооценки выполнения;</p> <p>- соответствие требованиям инструкций, регламентов;</p> <p>- рациональность действий.</p>	<p>Текущий контроль: устный опрос, оценка выполнения тестовых заданий, оценка выполнения заданий практических работ.</p> <p>Промежуточная аттестация: выполнение заданий на зачете.</p>

фильтры и т.п.) для создания спецэффектов.		
--	--	--