

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
(направленность подготовки Эстетическая косметология)

Тюмень 2023

Рабочая программа учебной дисциплины разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом среднего профессионального образования по специальности 43.02.17 Технология индустрии красоты (направленность подготовки Эстетическая косметология) утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации 26.08.2022., № 775, и ПООП, зарегистрированной в федеральном реестре примерных образовательных программ СПО Министерства образования и науки Российской Федерации ФГБОУ ДПО ИРПО № П-40 от 08.02.2023г.

Разработчик: Ю.В. Алеева, преподаватель первой квалификационной категории

ОДОБРЕНО

На заседании ПЦК ЭУиК

Протокол № 10А от 30.05.2023

Председатель ПЦК

_____ Демьянова

(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: 43.02.16 Туризм и гостеприимство; 43.02.17 Технологии индустрии красоты; 38.02.04 Коммерция (по отраслям); 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

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, глянцевая 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.		
--	--	--