



VSTUPNÍ INFORMACE

Název komplexní aktivity/projektu

Základní nástroje a práce s vrstvami

Kód aktivity

82-u-4/AA66

Využitelnost komplexní aktivity

Kategorie dosaženého vzdělání

M (EQF úroveň 4)

Skupiny oborů

82 - Umění a užitá umění

Vazba na vzdělávací modul(y)

Základní nástroje a práce s vrstvami

Ákoly

Střední škola filmová, multimediální a počítačových technologií, s.r.o., Filmová, Zlín - Kudlov

Klíčové kompetence

Kompetence k pracovnímu uplatnění a podnikatelským aktivitám, Digitální kompetence, Kompetence k učení

Datum vytvoření

02. 03. 2019 09:55

Děložní řád - Odborné vzdělávání

12

Děložní řád - Všeobecné vzdělávání

12

Poznámka k účelu aktivity

Ročník(y)

1. ročník

Forma aktivity

individuální

Charakteristika/anotace

Cílem je osvojení znalostí a dovedností v programu Adobe Photoshop. Účastníci se seznámí se základními nástroji, konkrétně v oblasti rovinných, malovacích, a pracují s vrstvami. Účastníci využijí tyto nástroje při tvorbě vlastní grafické práce.

JÁDRO AKTIVITY

Očekávané výsledky učení

Účastník:

- pracuje s grafickým softwarem,
- pracuje s vektorovými nástroji a jejich volbami - obdélníkovým, eliptickým, vektorovým, nástrojem laso, kouzelníkem a rychlým vektorovým,

- pracuje s malovacími nástroji a jejich volbami - malovací nástrojem štětec nebo tužka, vytváří tón a a správy stop a tónů,
- pracuje s vrstvami - základní práce s vrstvami, vytváří tón a a správy vrstev a skupin, seskupení a svázání vrstev, krytí a prolnutí vrstev,
- volí odpovídající barevné kombinace ve vztahu k výtvarnému obsahu záměru a jeho obsahové naplni,
- volí odpovídající kompozice ve vztahu k výtvarnému obsahu záměru a jeho obsahové naplni,
- využívá znalosti softwaru při tvorbě vlastní grafiky.

Specifikace hlavních učebních činností a aktivit projektu v. doporučeného časového rozvrhu

Učební činnosti a aktivit:

- seznámí se s programem Adobe Photoshop
- seznámí se a následně popíše jednotlivé nástroje a možnosti práce s vrstvami
- učí se postupy a využívá poznatky při tvorbě vlastní grafiky s použitím jednotlivých nástrojů a pomocí práce s vrstvami

Doporučený časový rozvrh: 12 hodin

2 vyučovací hodiny:

- znalost práce s výtvarnými, malovacími nástroji a s vrstvami

1 vyučovací hodinu:

- zadání úlohy (inspirační úkoly, dotazy a)

7 vyučovací hodin:

- samostatná práce a

2 vyučovací hodiny:

- odevzdání, společná skupinová prezentace prací, vyhodnocení, zpětná vazba

Metodické doporučení

Komplexní úloha má být využita v rámci výuky v hodinách 2D ateliéru nebo v počítačové grafice.

Učitel práci na individuální konzultuje práci s a.

Způsob realizace

- teoretická frontální výuka formou prezentace v učebně
- praktická forma výuky v učebně s potměbním vybavením a s licencovaným softwarem (Adobe) a přístupem k internetu
- samostatná práce a tvorba samostatné práce dle zadání
- skupinová prezentace prací pomocí tiskárny

Pomůcky

Učební pomůcky nezbytné pro zdárnou realizaci úkolu:

pro a:

- počítač s licencovaným softwarem Adobe
- počítač s přístupem k internetu

pro učitele a technické vybavení učebny:

- učebna s potměbním vybavením
- počítač s přístupem k internetu
- počítač s licencovaným softwarem Adobe
- dataprojektor
- plátno na promítání

VÝSTUPNÁ ČÁST

Popis a kvantifikace výsledků pláňovaného výstupů

Metody slovní:

- monologické výklady - vysvětlení, výklad - princip jednotlivých nástrojů, jejich použití

Metody náčinné, demonstrační:

- pozorování, předvedení, projekce - úkoly práce s jednotlivými nástroji na konkrétních příkladech, práce s vrstvami

Metody praktické:

- grafické a výtvarné činnosti - a pomocí jednotlivých nástrojů a práce s vrstvami vytváří vlastní grafiku
- hodnocení samostatné práce
- hodnocení domácího úkolu (konzultace a diskuse)

Zpracování samostatné práce:

- výstupem jsou dva soubory ve formátu .psd samostatně zpracované každým a

Hodnocení formou diskuse s učitelem, popřípadě kolektivní hodnocení (vyjádření ostatních a).

Kritéria hodnocení

prospěšný a neprospěšný

Úroveň 1 – 90 až 100 % grafická polovina projevu je přesná a estetická polovina, výsledky činnosti jsou kvalitní, pouze s menšími nedostatky, žák je schopen pracovat sám

Úroveň 2 – 75 až 89 % kvalita výsledků činnosti je zpravidla bez podstatných nedostatků, grafická polovina projevu je estetická polovina, bez většího nedostatku nepřesnosti, žák je schopen pracovat samostatně nebo s menší pomocí

Úroveň 3 – 60 až 74 % v kvalitě výsledků činnosti se projevují větší nedostatky, grafická polovina projevu je málo estetická polovina a má menší nedostatky, žák je schopen pracovat samostatně podle návodu učitele

Úroveň 4 – 40 až 59 % v kvalitě výsledků činnosti a grafickém projevu se projevují nedostatky, grafická polovina projevu je málo estetická polovina, žákvažné nedostatky a chyby dovede žák s pomocí učitele opravit, sám samostatně v studiu velké problémy

Úroveň hranice – žáci činnosti zkoušejí – 39 % kvalita výsledků činnosti a grafická polovina projevu mají vážné nedostatky, žákvažné nedostatky a chyby nedovede žák opravit ani s pomocí učitele, nedovede samostatně studovat

Doporučená literatura

BAUMANN, Hans. *Adobe Photoshop: průběh*. 1. vyd. Brno: Computer Press, 2007. 110 s. ISBN 978-80-251-1529-9.

DVOŘÁK, Jan. *Digitální malá technika*. 1. vyd. Brno: Computer Press, 2012. 287 s. ISBN 978-80-251-3627-0.

Photoshop user guide. [online]. © 2019 Adobe. [cit. 6. 2. 2019] Dostupné z: <https://helpx.adobe.com/cz/photoshop/userguide.html>

Poznámky

Obsahové upřesnění

OV RVP - Odborné vzdělávání ve vztahu k RVP

Přilošky

- [ZADANI-Zakladni-nastroje-a-prace-s-vrstvami.doc](#)
- [RESENI-Zakladni-nastroje-a-prace-s-vrstvami.doc](#)

Materiál vznikl v rámci projektu Modernizace odborného vzdělávání (MOV), který byl spolufinancován z Evropských strukturálních a investičních fondů a jeho realizaci zajišťoval Národní pedagogický ústav České republiky. Autorem materiálu a všech jeho částí, není-li uvedeno jinak, je Barbora Iláková. [Creative Commons CC BY SA 4.0](#) – Uveďte původ