## VSTUPNÍ ČÁST

#### Název komplexní úlohy/projektu

Efekty

#### Kód úlohy

82-u-4/AA75

### Využitelnost komplexní úlohy

#### Kategorie dosaženého vzdělání

M (EQF úroveň 4)

#### Skupiny oborů

82 - Umění a užité umění

#### Vazba na vzdělávací modul(y)

Efekty

#### Škola

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

#### Klíčové kompetence

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

#### Datum vytvoření

04. 03. 2019 19:06

#### Délka/časová náročnost - Odborné vzdělávání

12

#### Délka/časová náročnost - Všeobecné vzdělávání

12

#### Poznámka k délce úlohy

#### Ročník(y)

1. ročník

#### Řešení úlohy

individuální

#### Charakteristika/anotace

Cílem je osvojení znalostí žáků v programu Adobe Photoshop. Žák se seznámí s inteligentními filtry a objekty, styly vrstvy a jejich volbami. Žák využívá tyto nástroje a jejich možnosti nastavení při tvorbě vlastní grafické práce.

## JÁDRO ÚLOHY

#### Očekávané výsledky učení

Žák:

* pracuje s grafickým softwarem,
* pracuje s inteligentními filtry a jejich volbami,
* používá inteligentní objekty,
* pracuje se styly vrstev a jejich volbami,
* volí odpovídající barevné kombinace ve vztahu k výtvarnému záměru a jeho obsahové náplni,
* volí odpovídající kompozice ve vztahu k výtvarnému záměru a jeho obsahové náplni,
* využívá znalosti softwaru při tvorbě vlastní grafiky

#### Specifikace hlavních učebních činností žáků/aktivit projektu vč. doporučeného časového rozvrhu

Učební činnosti žáků:

* seznámí se s programem Adobe Photoshop
* seznámí se a následně popíše inteligentní filtry a jejich volby, inteligentní objekty, styly vrstev a jejich volby
* učí se postupy a využívá poznatky při tvorbě vlastní grafiky s použitím inteligentních filtrů a jejich voleb, inteligentních objektů, stylů vrstev a jejich voleb

Doporučený časový rozvrh: 12 hodin

2 vyučovací hodiny:

* znalost práce s inteligentními filtry a jejich volbami, inteligentními objekty, se styly vrstev a jejich volbami

1 vyučovací hodinu:

* zadání úlohy (inspirační ukázky, dotazy žáků)

7 vyučovacích hodin:

* samostatná práce žáků

2 vyučovací hodiny:

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

#### Metodická doporučení

Komplexní úloha může být využita v rámci výuky v hodinách 2D ateliérů nebo v počítačové grafice.

Učitel průběžné individuálně konzultuje práci s žáky.

#### Způsob realizace

* teoretická frontální výuka formou prezentace v učebně
* praktická forma výuky v učebně s potřebným vybavením a s licencovaným softwarem (Adobe) a přístupem k internetu
* samostatná příprava žáka (tvorba samostatné práce dle zadání)
* skupinová prezentace prací před třídou

#### Pomůcky

Učební pomůcky nezbytné pro zdárnou realizaci úkolu:

pro žáka:

* počítače s licencovaným softwarem Adobe
* počítače s připojením k internetu

pro učitele a technické vybavení učebny:

* učebna s potřebným vybavením
* počítač s připojením k internetu
* počítač s licencovaným softwarem Adobe
* dataprojektor
* plátno na promítání

## VÝSTUPNÍ ČÁST

#### Popis a kvantifikace všech plánovaných výstupů

Metody slovní:

* monologické výklady - vysvětlování, výklad - princip inteligentních filtrů, inteligentních objektů, stylů vrstev

Metody názorně demonstrační:

* pozorování, předvádění, projekce - ukázky práce s inteligentními filtry a jejich volbami, inteligentními objekty, se styly vrstev a jejich volbami

Metody praktické:

* grafické a výtvarné činnosti - žák pomocí inteligentních filtrů, inteligentních objektů a stylů vrstev vytváří vlastní grafiky
* hodnocená samostatná práce
* hodnocené domácí úkoly (konzultace a diskuse)

Zpracování samostatné práce:

* výstupem jsou dva soubory ve formátu .psd samostatně vypracované každým žákem

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

#### Kritéria hodnocení

prospěl – neprospěl

• 1 – 90 až 100 % grafický projev je přesný a estetický, výsledky činnosti jsou kvalitní, pouze s menšími nedostatky, žák je schopen pracovat sám

• 2 – 75 až 89 % kvalita výsledků činnosti je zpravidla bez podstatných nedostatků, grafický projev je estetický, bez větších nepřesností, žák je schopen pracovat samostatně nebo s menší pomocí

• 3 – 60 až 74 % v kvalitě výsledků činnosti se projevují častější nedostatky, grafický projev je méně estetický a má menší nedostatky, žák je schopen pracovat samostatně podle návodu učitele

• 4 – 40 až 59 % v kvalitě výsledků činnosti a grafickém projevu se projevují nedostatky, grafický projev je málo estetický, závažné nedostatky a chyby dovede žák s pomocí učitele opravit, při samostatném studiu má velké potíže

• hranice úspěšnosti zkoušky – 39 % kvalita výsledků činnosti a grafický projev mají vážné nedostatky, závažné nedostatky a chyby nedovede žák opravit ani s pomocí učitele, nedovede samostatně studovat

#### Doporučená literatura

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

DVOŘÁK, Jan. *Digitální malířské techniky.*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

### Přílohy

* [ZADANI-Efekty.doc](https://mov.nuv.cz/uploads/mov/attachment/attachment/85761/ZADANI-Efekty.doc)
* [RESENI-Efekty.doc](https://mov.nuv.cz/uploads/mov/attachment/attachment/85762/RESENI-Efekty.doc)

Materiál vznikl v rámci projektu Modernizace odborného vzdělávání (MOV), který byl spolufinancován z Evropských strukturálních a investičních fondů a jehož realizaci zajišťoval Národní pedagogický institut České republiky. Autorem materiálu a všech jeho částí, není-li uvedeno jinak, je Barbora Ilčíková. [Creative Commons CC BY SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.cs) – Uveďte původ – Zachovejte licenci 4.0 Mezinárodní.