



VSTUPNÁ ČÁST

Název komplexní části/projektu

Efekty

Kód části

82-u-4/AA75

Využitelnost komplexní části

Kategorie dosaženého vzdělání

M (EQF úroveň 4)

Skupiny oborů

82 - Umění a užitá umění

Vazba na vzdělávací modul(y)

Efekty

Ákoly

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

Děložní řád - Odborné vzdělávání

12

Děložní řád - Všeobecné vzdělávání

12

Poznámka k části

Ročník(y)

1. ročník

Členové části

individuální

Charakteristika/anotace

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

JÁDRO ČLOHY

Očekávané výsledky učení

Žáci:

- pracuje s grafickým softwarem,
- pracuje s inteligentními filtry a jejich volbami,
- použije inteligentní objekty,
- pracuje se styly vrstev a jejich volbami,
- volá odpovídající barevné kombinace ve vztahu k tvorbě a jeho obsahové naplni,

- volá odpovídající kompozice ve vztahu k výtvarnému záměru a jeho obsahové naplni,
- využívat znalosti softwaru při tvorbě vlastní grafiky

Specifikace hlavních učebních aktivit projektu vÁ. doporučeného časového rozvrhu

Učební činnosti ÁÁÁÁÁ:

- seznám se s programem Adobe Photoshop
- seznám se a následně popíše inteligentní filtry a jejich volby, inteligentní objekty, styly vrstev a jejich volby
- uč se postupy a využívat 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 úloh (inspirační úkoly, dotazy ÁÁÁÁÁ)

7 vyučovací hodin:

- samostatná práce ÁÁÁÁÁ

2 vyučovací hodiny:

- odevzdání, společná skupinová prezentace prací, vyhodnocení, závazba

Metodický doporučení

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

Učitel při práci s individuální konzultuje práci s ÁÁÁÁÁ.

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 ÁÁÁÁÁ (tvorba samostatného práce dle zadání)
- skupinová prezentace prací pomocí tiskárny

Pomůcky

Učební pomůcky nezbytné pro zdárnou realizaci úkolu:

pro ÁÁÁÁÁ:

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

pro učitele a technickou vybavení učebny:

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

VÁSTUPNÁ ČÁST

Popis a kvantifikace všech plánovaných číselných stupňů

Metody slovní:

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

Metody názorné, demonstrační:

- pozorování, předvedení, projekce - úkoly práce s inteligentními filtry a jejich volbami, inteligentními objekty, se styly vrstev a jejich volbami

Metody praktické:

- grafické a výtvarné činnosti - ÁÁÁÁÁ pomocí inteligentních filtrů, inteligentních objektů a stylů vrstev vytvářet vlastní grafiky
- hodnocení samostatné práce
- hodnocení domácího úkolu (konzultace a diskuse)

Zpracování samostatné práce:

- výstupem jsou dva soubory ve formátu .psd samostatně vypracované každým ÁÁÁÁÁ

Hodnocení formou diskuse s učitelem, popř. před kolektivní hodnocení (vyjádření ostatních ÁÁÁÁÁ).

Kritéria hodnocení

prospěch "ne"

â€ 1 â€ 90 a 100 % grafick½ projev je pÅ™esn½ a estetick½, v½sledky Åinnosti jsou kvalitn½, pouze s men½mi nedostatky, Å½k je schopen pracovat s½m

â€ 2 â€ 75 a 89 % kvalita v½sledek Åinnosti je zpravidla bez podstatn½ch nedostatk½, grafick½ projev je estetick½, bez v½t½ch nedostatk½, nepÅ™esnost, Å½k je schopen pracovat samostatn½ nebo s men½ pomoc½

â€ 3 â€ 60 a 74 % v kvalit½ v½sledek Åinnosti se projevuj½ ast½j½ nedostatky, grafick½ projev je m½n½ estetick½ a m½ men½ nedostatky, Å½k je schopen pracovat samostatn½ podle n½vodu uÅitele

â€ 4 â€ 40 a 59 % v kvalit½ v½sledek Åinnosti a grafick½m projevu se projevuj½ nedostatky, grafick½ projev je m½lo estetick½, z½va½n½ nedostatky a chyby dovede Å½k s pomoc½ uÅitele opravit, pÅ™i samostatn½m studiu m½ velk½ pot½e

â€ hranice Åsp½nosti zkou½ky â€ 39 % kvalita v½sledek Åinnosti a grafick½ projev maj½ v½½n½ nedostatky, z½va½n½ nedostatky a chyby nedovede Å½k opravit ani s pomoc½ uÅitele, nedovede samostatn½ studovat

DoporuÅen½ literatura

BAUMANN, Hans. *Adobe Photoshop: v½b½ry*. 1. vyd. Brno: Computer Press, 2007. 110 s. ISBN 978-80-251-1529-9.

DVOÅK, Jan. *Digit½ln½ mal½msk½ techniky*. 1. vyd. Brno: Computer Press, 2012. 287 s. ISBN 978-80-251-3627-0.

Photoshop user guide. [online] Å© 2019 Adobe. [cit. 6. 2. 2019] Dostupn½ z: <https://helpx.adobe.com/cz/photoshop/userguide.html>

Pozn½mky

Obsahov½ upÅ™esn½n½

OV RVP - Odborn½ vzd½l½v½n½ ve vztahu k RVP

PÅ™Ålohy

- [ZADANI-Efekty.doc](#)
- [RESENI-Efekty.doc](#)

Mater½l vznikl v r½mci projektu Modernizace odborn½ho vzd½l½v½n½ (MOV), kter½ byl spolufinancov½n z Evropsk½ch struktur½ln½ch a investicn½ch fond½ a jeho½ realizaci zajiÅoval N½rodn½ pedagogick½ institut Åesk½ republiky. Autorem materi½lu a v½ech jeho Å½st½, nen½-li uvedeno jinak, je Barbora IlÅkov½. [Creative Commons CC BY SA 4.0](#) â€ UveÅte pÅvod â€ Zachovejte licenci 4.0 Mezin½rodn½.