## VSTUPNÍ ČÁST

#### Název modulu

Malířské nástroje v PS

#### Kód modulu

82-m-4/AD64

#### Typ vzdělávání

Odborné vzdělávání

#### Typ modulu

(odborný) teoreticko–praktický

### Využitelnost vzdělávacího modulu

#### Kategorie dosaženého vzdělání

M (EQF úroveň 4)

#### Skupiny oborů

82 - Umění a užité umění

#### Komplexní úloha

#### Obory vzdělání - poznámky

* 82-41-M/17 Multimediální tvorba
* 82-41-M/05 Grafický design

#### Délka modulu (počet hodin)

12

#### Poznámka k délce modulu

#### Platnost modulu od

30. 04. 2020

#### Platnost modulu do

#### Vstupní předpoklady

Nejsou stanoveny

## JÁDRO MODULU

#### Charakteristika modulu

Cílem modulu je osvojení znalostí v programu Adobe Photoshop. Žák se seznámí s malovacími nástroji a jejich přizpůsobením - štětec, tužka, nahrazení barvy, míchací štětec, nástroj štětec historie a umělecký štětec historie, nástroj přechod a plechovka barvy.

Po absolvování modulu žák využívá malovací nástroje a jejich možnosti nastavení při tvorbě vlastní grafické práce.

#### Očekávané výsledky učení

Žák:

* pracuje s grafickým softwarem
* pracuje s malovacími nástroji a jejich volbami (tětec, tužka, nahrazení barvy, míchací štětec, nástroj štětec historie a umělecký štětec historie, nástroj přechod a plechovka barvy)
* využívá znalosti softwaru a dovednosti při tvorbě vlastní grafiky
* vytváří pomocí daných nástrojů vlastní grafiky

#### Obsah vzdělávání (rozpis učiva)

Obsahové okruhy vzdělání:

1. Znalost ovládání programu Adobe Photoshop
2. Malovací nástroje:
* nástroje štětce a tužka
* volby malovacích nástrojů
* vytváření a úpravy stop štětců
* nástroj nahrazení barvy
* malování stylizovaných tahů pomocí štětce historie a uměleckého štětce historie
* malování vzorkem
* malování míchacím štětcem
* nástroj přechod a plechovka barvy
1. Tvorba vlastní grafiky s využitím znalostí a dovedností softwaru

#### Učební činnosti žáků a strategie výuky

Strategie učení: ve výuce se doporučuje kombinovat níže uvedené metody výuky.

Metody slovní:

* monologické výklady - vysvětlování, výklad - princip a ovládání jednotlivých nástrojů, jejich možnosti a použití.

Metody názorně demonstrační:

* pozorování, předvádění, projekce - ukázky práce s jednotlivými nástroji a jejich možnostmi na konkrétních příklady.

Metody praktické:

* grafické a výtvarné činnosti - tvorba vlastní grafické práce s použitím daných nástrojů

Přímé vyučování:

* orientace žáků v učivu (diskuze, ústní zkoušení)
* hodnocená samostatná grafická práce
* hodnocený domácí úkol

Specifikace samostatné grafická práce žáků:

* výstupem je soubor .psd
* podmínkou je použití malovacích nástrojů, užití vlastního portrétu, jeho překreslení pomocí daného softwaru
* zakomponování do vlastní kompozičně a barevně neotřelé scény

Specifikace domácího úkolu:

* vlastní samostatná grafické práce
* výstupem je soubor .psd
* podmínkou je použití malovacích nástrojů, užití portrétu blízké osoby, její překreslení pomocí daného softwaru
* zakomponování do vlastní kompozičně a barevně neotřelé scény

Učební činnosti žáků:

* seznámí se a následně popíší možnosti práce s jednotlivými nástroji a jejich možnostmi nastavení
* používá postupy a využívá poznatky při tvorbě vlastní grafiky s použitím jednotlivých nástrojů
* tvorba samostatné práce s využitím malovacích nástrojů

#### Zařazení do učebního plánu, ročník

1. ročník

## VÝSTUPNÍ ČÁST

#### Způsob ověřování dosažených výsledků

Praktická forma zkoušení:

* samostatná grafická práce žáků (výstupem je soubor .psd)
* domácí úkol - vlastní samostatná grafické práce (výstupem je soubor .psd)

V rámci výuky jsou ověřovány především praktické dovednosti formou samostatné práce a domácího úkolu.

Ověřované okruhy:

* vládání programu Adobe Photoshop
* malovací nástroje - štětec, tužka, nahrazení barvy, míchací štětec, nástroj štětec historie a umělecký štětec historie, nástroj přechod a plechovka barvy
* tvorba vlastní grafiky s využitím znalostí a dovedností softwaru

#### 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

Pro splnění modulu ho musí žák absolvovat s absencí do 25 %.

#### Doporučená literatura

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/user-guide.html

#### Poznámky

#### Obsahové upřesnění

OV RVP - Odborné vzdělávání ve vztahu k RVP

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.