Министерство образования Ульяновской области

**Областное государственное бюджетное образовательное учреждение
среднего профессионального образования
Ульяновский педагогический колледж №4**

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ВЫПОЛНЕНИЮ ПРАКТИЧЕСКИХ РАБОТ ПО ГРАФИЧЕСКОМУ РЕДАКТОРУ GIMP

Автор Данилис А.В.

Ульяновск, 2013

Автор Данилис А.В.

РЕКОМЕНДОВАНО
на заседании предметно-методического объединения (ПМО) преподавателей информатики

Председатель ПМО
_____ _____
(подпись) (ФИО)

Протокол заседания ПМО
№ _____ от _____20___ г.

СОГЛАСОВАНО
Заместитель директора по учебной работе ОГБОУ СПО УПК №4
_____ _____
(подпись) (ФИО)
_____ *20___ г.*

Авторы:

О.В. Кладова - преподаватель высшей квалификационной категории ОГБОУ СПО УПК №4

А.В. Данилис - преподаватель ОГБОУ СПО УПК №4

Рецензенты:

Данное методическое пособие разработано в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом среднего профессионального образования по специальности 050146 **Преподавание в начальных классах**, 050144 **Дошкольное образование,** 050141 **Физическая культура,** утверждённым приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 5 ноября 2009 г. №535**.**

В методическом пособии представлены разноуровневые практические работы по текстовому графическому редактору GIMP, которые могут быть использованы при изучении дисциплины Информатика и ИКТ

В методическом пособии для каждой практической работы:

- сформулированы цели;
- указаны необходимые информационные материалы и оборудование;
- подобраны практические задания разных видов, направленные на формирование профессиональных умений;
- подготовлены инструкции (алгоритмы, правила, указания) по выполнению работы;
- разработаны критерии и нормы оценки работы, оценочные листы.

Методическое пособие предназначено для обучающихся средних профессиональных образовательных учреждений педагогического профиля.

Автор Данилис А.В.

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Планы занятий являются составной частью рабочей программы по учебной дисциплине **Информатика и информационно-коммуникационные технологии (ИКТ) в профессиональной деятельности,** разработанной в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом среднего профессионального образования по специальностям 050146 «Преподавание в начальных классах», 050144 «Дошкольное образование», 050141 «Физическая культура».

В документе представлены планы практических работ по темам учебной дисциплины **Информатика и информационно-коммуникационные технологии (ИКТ) в профессиональной деятельности.**

В планах практических занятий для каждой работы:

- сформулированы цели с учётом ОК и ПК в рамках УД;
- представлен перечень учебных элементов, связанных с формированием профессиональных умений в рамках заявленной темы УД;
- перечислены требования, предъявляемые к обучающимся;
- указаны необходимые информационные материалы и оборудование;
- предложены варианты практических заданий разных видов, направленных на формирование профессиональных умений, с эталонами (ответами и образцами выполнения заданий);
- подготовлены инструкции (алгоритмы, правила, указания) по выполнению работы;
- разработаны критерии и нормы оценки работы, оценочные листы.

При организации практического занятия учитываются **уровни усвоения материала,** указанные в рабочей программе УД:

1. **Ознакомительный уровень** - узнавание ранее изученных объектов и свойств.
2. **Репродуктивный уровень** - выполнение деятельности по образцу, инструкции или под руководством.
3. **Продуктивный уровень** - планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных задач.

Все планируемые образовательные результаты соотносятся с указанными уровнями. Проверка сформированности каждого из результатов осуществляется с помощью специально разработанных заданий.

Автор Данилис А.В.

2. ТРЕБОВАНИЯ, ПРЕДЪЯВЛЯЕМЫЕ К ОБУЧАЮЩИМСЯ ПРИ ВЫПОЛНЕНИИ ПРАКТИЧЕСКИХ РАБОТ

Работа выполняется на занятии по учебной дисциплине в соответствии с **Картой индивидуального освоения образовательной программы** по специальности.

Пропуски практических занятий без уважительной причины не допускаются. При отсутствии обучающегося на практическом занятии по уважительной причине практическая работа выполняется в сроки, дополнительно согласованные с преподавателем (тьютером).

Обучающийся допускается к выполнению последующей практической работы при наличии оценки за предыдущую.

Обучающийся может быть допущен к дифференцированному зачёту по УД при условии выполнения всех практических работ, внесённых в **Карту индивидуального освоения образовательной программы.**

В процессе выполнения практической работы обучающийся должен:

- ознакомиться с рекомендованными информационными материалами;
- изучить инструкцию (алгоритм, порядок, указания) по выполнению работы;
- выполнить предложенные задания, чётко следуя инструкции;
- оформить работу надлежащим образом.

Практические работы выполняются в электронном виде. Все итоговые продукты (работы) хранятся на сервере в индивидуальных папках в кабинете информатики.

После выполнения и оформления практической работы обучающийся предъявляет её преподавателю для проверки и оценивания. Оценки за выполнение практической работы заносятся в **Оценочный лист** и **Карту индивидуального освоения образовательной программы** обучающегося и учитываются в процессе промежуточной аттестации по УД.

Автор Данилис А.В.

3. СОДЕРЖАНИЕ

Контрольная работа

Тема: Создание анимированного коллажа при помощи слоев и фильтров.
Цели работы:

Обучающие

Закрепление приемов работы по обработке графической информаций с помощью редактора Gimp

Развивающие

Развитие логического мышления, познавательного интереса у обучащихся, интереса к изучению компьютерных программ.

Воспитывающие

Воспитание навыков контроля и самоконтроля, умения самостоятельно работать

Задачи работы:

Актуализация знаний по теме «Компьютерная графика. Графический редактор Gimp, формирование навыков индивидуальной работы за компьютером в графическом редакторе Gimp.

Перечень учебных элементов, связанных с формированием профессиональных умений в рамках заявленной темы УД

№ п/п	Наименование учебных элементов (дидактических единиц)	Образовательные результаты	
		Базовые знания, необходимые для осуществления профессиональной деятельности	Формируемые умения
1.	Коллаж	основные понятия : слои, фильтры, изображение, инструменты	определять оптимальный ракурс построения коллажа и его анимирование

Автор Данилис

		преобразования изображения, анимация	

Рекомендуемые информационные материалы:

Учебники и учебные пособия:

1. Жексенаев А.Г. Основы работы в растровом редакторе GIMP (ПО для обработки и редактирования растровой графики): Учебное пособие. — Москва: 2008. — 80 с.
2. Графический редактор GIMP: первые шаги / И. А. Хахаев — М. : ALT Linux ; Издательский дом ДМК-пресс, 2009. — 232 с. : ил. — (Библиотека ALT Linux).

Ресурсы Рунета:

- http://www.gimp.org - официальный сайт программы;
- http://registry.gimp.org - сайт с расширениями для Gimp (плагины, сценарии, скрипты, Script-Fu);
- http://docs.gimp.org/ru/ - официальная документация по Gimp на русском языке.

Указания к работе:

1. Проанализируйте содержание .
2. Познакомьтесь с нормами оценки индивидуальных достижений обучающегося.
3. На основе предложенных информационных источников актуализируйте знания по теме.
4. Выполните задания работы с использованием бланка-отчёта в бумажном или электронном варианте.

Желаем успехов в Вашем продвижении по индивидуальному образовательному маршруту!

БЛАНК ОТЧЁТА О ВЫПОЛНЕНИИ РАБОТЫ

Специальность

ЕН.02 Информатика и информационно-коммуникационные технологии (ИКТ) в профессиональной деятельности

Группа: _____

ФИО обучающегося

_____

Автор Данилис А.В.

Дата выполнения работы _____

Задания

Задание №1. Создать коллаж в графическом редакторе Gimp «Разорванная страница. Будут даны два графических файла Кенгуренок.jpg и Пустыня.jpg. Попробуем создать фотоколлаж, где на первом слое будет фотография пустыни, а на нижнем слое будет фотография кенгуренка, который хочет попасть к себе домой через разрыв в фотографии.

Критерии оценки: данное задание 1 уровня оценивается в 10 баллов за правильное выполнение и следование алгоритму.
Максимальное количество баллов - **10.**

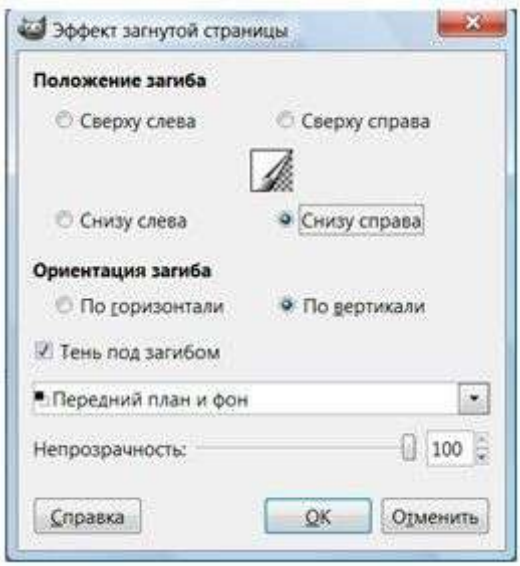
Алгоритм:

1. Откройте графический редактор Gimp.
2. Откройте изображение «Кенгуренок» (Файл\Открыть, как слои)

Кенгуренок. Jpg

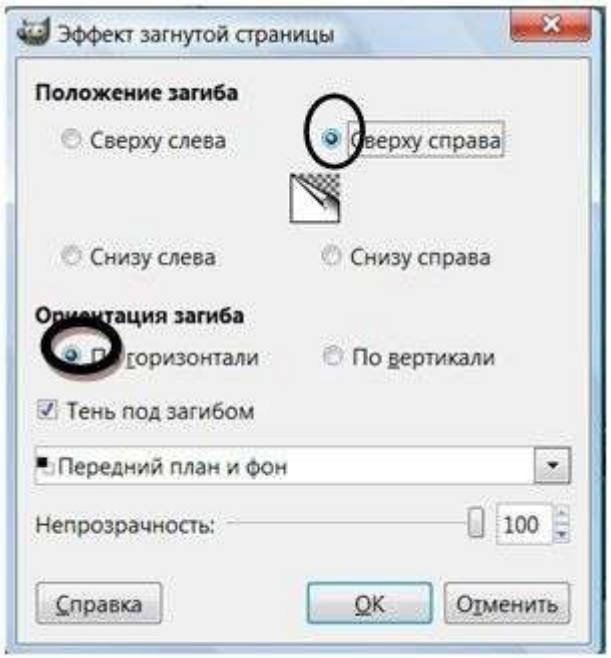
3. Откройте изображение Пустыни (Файл\Открыть, как слои)
4. Примените инструмент Масштаб и измените размеры слоя пустыня так, чтобы они были одного размера. Уменьшите прозрачность слоя пустыня до 43% так, чтобы видеть оба изображения.
5. Выберите левый угол, где будет проходить разрыв страницы и инструментом Прямоугольник выделите участок на слое «пустыня»

6. Далее идем в Фильтры\Искажения\Загнутая страница (Выберите цвет подложки фотографии и Положение загиба).



1. Перейдите на слой «пустыня» и снова примените Прямоугольник и выделите следующий фрагмент изображения, примыкающий к первому и примените Фильтры\Искажения\Загиб страницы, измените только Положение загиба.

2. Аналогично выделите фрагмент внизу фотографии(на слое «пустыня» и в Фильтрах\Искажения\Загиб страницы\ выберите параметры указанные на рисунке.



3. Перейдите на слой «Кенгуру» и применяя инструмент Масштаб и Перемещение установите нижний слой с Кенгуру наиболее эффектно.

4. Добавьте с помощью инструмента Текст Рекламный слоган.

5. Сохраните файл под именем Коллаж «кенгуру» с расширением .xcf и .jpg

Баллы _____

Задание 2. Эффект фантастического свечения в GIMP. *В этом задании необходимо сделать фантастическое свечение. Данный туторомал предназначен для опытных пользователей GIMP. Результат при больших размерах можно поставить себе как фон рабочего стола или как фон своей странички в интернете.*

Критерии оценки: данное задание 2 уровня оценивается в 20 баллов за правильное выполнение и следование алгоритму.

Максимальное количество баллов – **20.**

Алгоритм:

Шаг первый.

Создаём новое изображение произвольного размера. Для этого урока мы возьмём 640x400 с чёрным фоном.

Выбираем градиент Incandescent, и отмечаем галочку "Развернуть", форма градиента - радиальная.

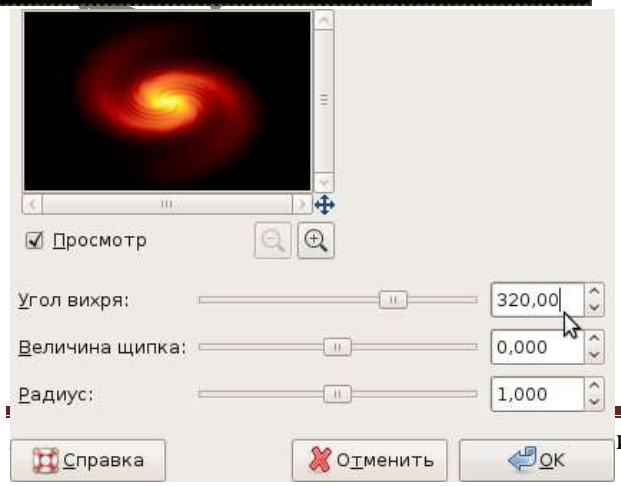
Начнём заливать наше изображение градиентом от центра изображения - вниз. Чтобы градиент получился ровным - зажмите Ctrl.

Шаг второй

Применяем фильтр "Рябь" (Фильтры -> Искажение), в открывшемся окне ничего не меняем - просто жмём "OK"

Шаг третий

Применяем фильтр "Вихрь и щипок" (Фильтры -> Искажение).



Установим значение "Угол вихря" как 320

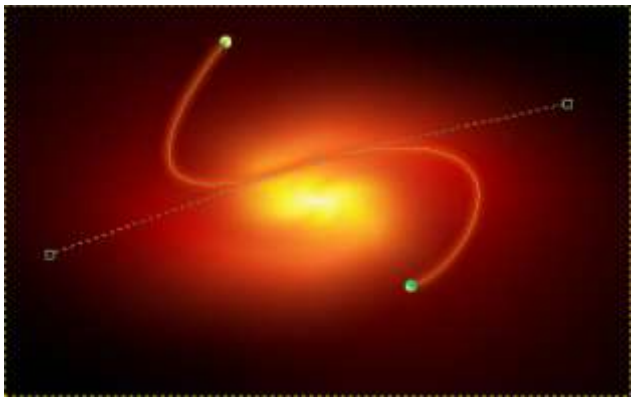
Шаг четвёртый

Всё ближе приближаемся к готовому фону. Используем фильтр "Размывание движением" (Фильтры -> Размывание) с настройками: Тип размывания - Наезд камерой Длина – 150

Шаг пятый

Установим цвет переднего плана как fd4000.
При помощи инструмента "Контуры" создадим S-образную линию:

Создадим новый слой и установим обводку нашей S-образной линии:



Теперь "Фильтр -> Размывание -> Гауссово размывание" со значениями в 12px
Выглядеть это всё будет как:

Шаг шестой

Снова создадим новый слой, устанавливаем цвет переднего плана как ffffff и повторим те же действия что и в предыдущем шаге, но толщину линии устанавливаем в 3px.
Далее примените "Гауссово размывание" со значениями в 1px.

Шаг седьмой

Объеденим оба слоя (жмём правой кнопкой мыши на слое где у нас "белая линия" и выбираем "Объеденить с предыдущим").
Добавляем маску получившемуся слою (жмём правой кнопкой мыши на получившемся слое и выбираем "Добавить маску слоя") и отметьте в появившемся окне "Белый цвет (полная непрозрачность)" .
Выбираем инструмент "Свободное выделение" и обводим вокруг конца нашей линии.

Убедитесь что у вас выбрана маска слоя (просто кликните по ней)
Установите настройки градиента как на следующем скрине и залейте градиентом от центра линии к её концу. И этот шаг повторите со вторым концом линии.

Шаг восьмой

Одной линии нам будет не достаточно для создания нужного эффекта. Добавим ещё 2-3 штуки разной формы по образцу предыдущих шагов.
Если вы создали толстую линию то концы не будут такими тонкими, для исправления сего дефекта нам понадобится фильтр "Интерактивное искажение".

Установим в настройках фильтра степень деформации как 0.10 и выберем режим деформации "Сокращение". Условно поделим один из концов нашей толстой линии на четыре части. Первая часть должна находится на самом конце, а четвёртая оттуда где мы начинали вести градиент.

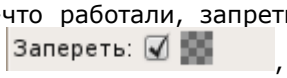
Зажимаем левую кнопку мыши на четвёртой части и плавно ведём к первой части. Тоже проделываем с частями 3 и 2.
Далее проделываем эти же действия со вторым толстым концом линии.
Результат получится примерно такой:

Шаг девятый

Создадим ещё эффекта свечения. Создадим новый слой. Установим цвет переднего плана как белый и кистью Circle Fuzzy (15) с масштабом равным десяти рисуем что-то на подобии того что на следующем изображении:

- Выбираем кисть Circle Fuzzy (13) с масштабом равным единице произвольно ставим точки поближе к середине нашего изображения.
- Теперь применим фильтр "Рябь" (Фильтры -> Искажение), далее применяем фильтр "Вихрь и щипок" (Фильтры -> Искажение) со значением "Угол вихря" как 360.

Шаг десятый

Добавим нашему эффекту свечения само свечение. Скопируем слой с которым только-что работали, запретим альфа канал скопированному слою 

, и зальём наше большое свечение цветом fd4000.

После заливки снимаем запрет на альфа канал слоя и применяем "Гауссово размывание" со значениями в 24px. Продублируем слой с размыванием и переместим на самый верх тот слой с которым мы работали в девятом шаге. Наша работа готова.

Баллы _____

Нормы оценки индивидуальных образовательных достижений обучающегося:

Количественная оценка		Качественная оценка	
Баллы	Процентные показатели	Отметка	Вербальный аналог
25-30	**90-100**	**5**	**отлично**
20-24	**80-89**	**4**	**хорошо**
15-19	**70-79**	**3**	**удовлетворительно**
менее 15	**менее 70**	**2**	**неудовлетворительно**

Оценочный лист (заполняется преподавателем)

ФИО обучающегося				
№ задания	**Максимальное количество баллов**	**Набранное количество баллов**	**Процент результативности выполнения задания**	**Отметка, подпись преподавателя**
Задание №1	10 баллов			
Задание №2	20 баллов			
ИТОГО:	30 баллов			

Дата проверки _____

Автор Данилис

Практические работы 1 уровня

Практическая работа № 1. *Инструменты выделения. Трансформация выделенных фрагментов.*

Задание ***1.*** *ознакомиться с инструментом выделения - Эллиптическое выделение и его свойствами, операцией трансформирования выделенных областей;* с помощью инструмента *Эллиптическое выделение* получить из исходного изображения изображение в соответствии с образцом.

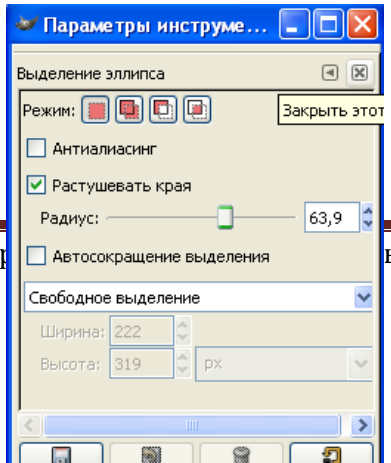
Критерии оценки: данное задание 1 уровня оценивается в 10 баллов за правильное выполнение и следование алгоритму.
Максимальное количество баллов **- 10.**

Алгоритм:

1. Открыть исходное изображение: Файл > Открыть

Рис. 1. Исходное изображение.

2. Выбрать инструмент *Эллиптическое выделение*
3. Установить необходимые параметры инструмента: радиус растушёвки ≈ 64 и выполнить выделение по образцу



4. Выполнить: *Выделение>Инвертирование.*
5. Выполнить: *Правка > Вырезать*.(для удаления фона)
6. Сравните свое изображение с итоговым.

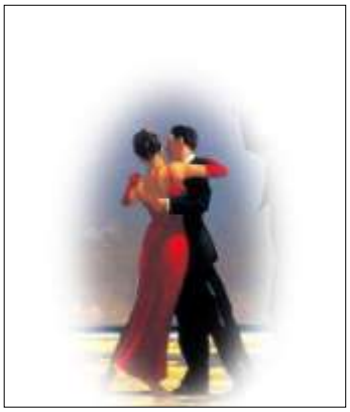


Рис. 2. Итоговое изображение

7. Если они идентичны, то сохраните свое изображение в формате .jpg

Баллы _____

Задание ***2.*** *ознакомиться с инструментом выделения - Прямоугольное выделение и его свойствами, операцией трансформирования выделенных областей;* с помощью инструмента *Прямоугольное выделение* получить из исходного изображения изображение в соответствии с образцом.

Критерии оценки: данное задание 1 уровня оценивается в 10 баллов за правильное выполнение и следование алгоритму.
Максимальное количество баллов **- 10.**

Алгоритм:

1. Открыть исходное изображение: *Файл > Открыть*

Автор Данилис А.В.

Рис. 1. Исходное изображение

2. Используя инструмент, *Прямоугольное выделение* выделить часть изображения.
3. Выполнить: *Правка > Копировать* или щёлкнуть правой кнопкой мыши по выделенному и выбрать из контекстного меню *Правка>Копировать*
4. Создать новое изображение: *Файл>Новый>Размер изображения: 100мм*150мм*
5. Выбрать заливку фона нового изображения, предварительно выбрав образец: *Правка > Залить образцом.*
6. В окне нового изображения выполнить: *Правка > Вставить*
7. Выбрать инструмент *Масштабирование* и щёлкнуть им по фрагменту (появятся угловые маркеры).
8. Подобрать соответствующий размер фрагмента, используя маркеры. Для фиксации трансформирования нажать на кнопку *Масштабировать* (Enter).
9. Выбрать инструмент Поворот и щёлкнуть им по фрагменту (появятся угловые маркеры).

Подобрать соответствующий угол наклона, используя маркеры. Для фиксации трансформирования нажать на кнопку *Повернуть* (Enter).

10. Выбрать инструменты *Перемещение* и щёлкнуть двоичная раза левой кнопкой мыши по фону для того, чтобы снять выделение.

11. Сравните свое изображение с итоговым.

Рис. 2. Итоговое изображение

12. Если они идентичны, то сохраните свое изображение в формате .jpg

Автор Данилис А.В.

Баллы _____

Задание ***3.*** *ознакомиться с инструментом выделения - Умные ножницы и его свойствами, операцией трансформирования выделенных областей;* с помощью инструмента *Умные ножницы* получить из исходного изображения изображение в соответствии с образцом.

Критерии оценки: данное задание 1 уровня оценивается в 10 баллов за правильное выполнение и следование алгоритму.
Максимальное количество баллов - **10.**

Алгоритм:

1.
айл > Открыть

Рис. 1. Исходное изображение.

2. Выбрать инструмент **Умные Ножницы**. Последовательно отмечая точками границу выделяемой области (бабочки), создайте контур выделения.

3. Контур должен быть замкнутым, для этого первая и последняя точки на нем должны совпадать.
4. После замыкания контура необходимо щелкнуть мышью внутри него (для превращения контура в выделенную область)

Автор Данилис А.В.

Рисунок 2. Выделение инструментом Умные ножницы

5. Выполнить: *Правка > Копировать*
6. Выполнить: *Правка > Вставить*
7. Выбрать инструмент *Перемещение и* переместить копию объекта на нужное место.
8. Использую инструменты *Масштабирование* и *Поворот* подобрать размер и угол наклона выделенного объекта.
9. Щёлкнуть по основному изображению инструментов перемещения, чтобы закрепить выделение.
10. Сравните свое изображение с итоговым.

Рис. 3. Итоговое изображение

13. Если они идентичны, то сохраните свое изображение в формате .jpg
Баллы _____

Нормы оценки индивидуальных образовательных достижений обучающегося:

Количественная оценка		**Качественная оценка**	
Баллы	Процентные показатели	Отметка	Вербальный аналог
25-30	**90-100**	**5**	**отлично**
20-24	**80-89**	**4**	**хорошо**
15-19	**70-79**	**3**	**удовлетворительно**
менее 15	**менее 70**	**2**	**неудовлетворительно**

Оценочный лист (заполняется преподавателем)

ФИО обучающегося				
№ задания	**Максимальное количество баллов**	**Набранное количество баллов**	**Процент результативности выполнения задания**	**Отметка, подпись преподавателя**
Задание №1	10 баллов			
Задание №2	20 баллов			
ИТОГО:	30 баллов			

Автор Данилис А.В.

Дата проверки _____

Автор Данилис А.В.

Практические работы 2 уровня

Практическая работа № 1. *Работа со слоями* **.**

Задание *1. ознакомиться с послойной организацией изображения; изучить основные приёмы для работы со слоями.* Вынести каждый объект исходного изображения на отдельные слои.

Критерии оценки: данное задание 2 уровня оценивается в 20 баллов за правильное выполнение и следование алгоритму.

Максимальное количество баллов - **20.**

Алгоритм:

1. Открыть исходное изображение: *Файл > Открыть*
2. Используя инструмент *Умные ножницы* выделить первый объект.

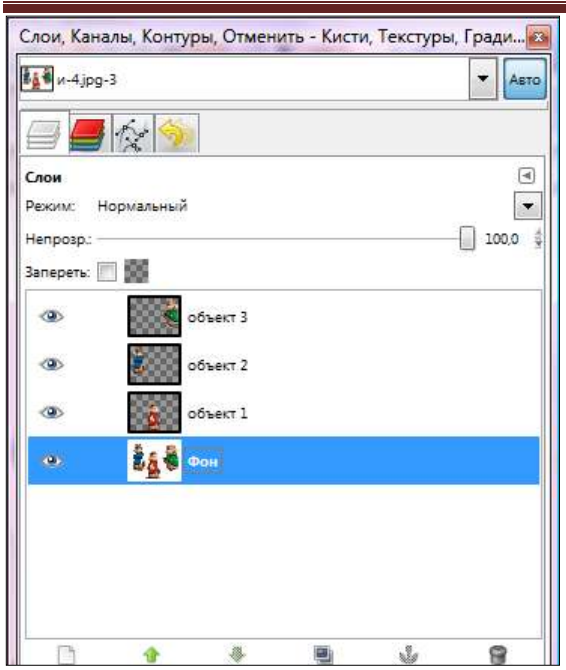
Рисунок 2. Выделение первого объекта

Рисунок 3. Окно Слои

3. Выполнить: *Правка>Копировать(Правка>Вырезать)*
4. Выполнить: *Правка>Вставить*
5. Открыть диалоговое окно *Слои (Диалоги>Слои).* Среди слоёв появится слой - *Плавающее выделение.*
6. Выделить слой *Плавающее выделение (Вставленный слой).*
7. Нажать на кнопку (*Создать слой)* в окне *Слои.*
8. В окне Слои появится новый слой, с которым можно выполнять различные операции
9. Щёлкнуть два раза по названию слоя и ввести новое название *Объект1.*
10. Перейти на основное изображение. Выделить слой *Фон.*
11. Выделить второй объект.
12. Повторить пункты 3-9.
13. Перейти на основное изображение. Выделить слой *Фон*
14. Выделить третий объект.
15. Повторить пункты 3-9.
16. После выполненных операций окно *Слои* будет содержать следующие слои: *Фон, Объект 1,Объект 2.*

Автор Данилис А.В.

Рисунок 4. Окно Слои после копирования объектов на слои



Баллы _____

Задание 2. *ознакомиться с послойной организацией изображения; изучить основные приёмы для работы со слоями*, используя слои и операции трансформирования, создать композицию с помощью следующих изображений

Критерии оценки: данное задание 2 уровня оценивается в 20 баллов за правильное выполнение и следование алгоритму.

Максимальное количество баллов - **20.**

Алгоритм:

Рисунок 1. Исходные изображения

1. Открыть исходные файлы
2. В файле women.jpg с помощью инструмента *Умные ножницы* выделить объект (девушку).
3. Выполнить: *Правка>Копировать*
4. Выполнить: *Правка>Вставить*
5. Вынести выделение на отдельный слой с помощью диалогового окна *Слои: Создать слой*
6. Переименовать слой (девушка)

Данилис А.В.

7. С помощью инструмента *Перемещение* перетащить слой *Девушка* на изображение ночной пейзаж
8. С помощью инструмента *Масштабирование* уменьшить размер перенесённого слоя
9. Создать копию слоя *Девушка* изображения ночной пейзаж, нажав на кнопку *Создать копию слоя* диалогового окна *Слои.*
10. С помощью инструмента *Отражение* отразить данный слой слева направо.
11. С помощью инструмента *Перемещение* добиться оптимального расположения этих слоёв.
12. Активизировать изображение *цветок*
13. С помощью инструмента *Умные ножницы* выделить объект (цветок)
14. Вынести объект на отдельный слой *Цветок*
15. С помощью инструмента *Перемещение* перетащить слой *Цветок* на изображение ночной пейзаж.
16. С помощью инструмента *Масштабирование* уменьшить размер перенесённого слоя.
17. С помощью инструмента *Перемещение* выбрать оптимальное положение данного слоя в композиции.
18. Создать копию цветка с помощью инструмента *Создать копию слоя* диалогового окна *Слои.*
19. С помощью инструмента *Перемещение* выбрать оптимальное положение данного слоя в композиции.
20. Объединить слои, выполняя поочередно команду: *Слой>Объединить с предыдущим*
21. Сохранить изображение (формат .jpg).

Рисунок 2. Итоговое изображение

Автор Данилис А.В.

Баллы _____

Задание *3.* *ознакомиться с послойной организацией изображения; изучить основные приёмы для работы со слоями,* используя слои и свойство прозрачности слоёв, создать композицию с помощью следующих изображений.

Критерии оценки: данное задание 2 уровня оценивается в 20 баллов за правильное выполнение и следование алгоритму.
Максимальное количество баллов - **20.**

Алгоритм:

Рисунок 1. Исходные изображения

Рисунок 2. Итоговое изображение

1. Открыть исходные файлы.
2. В файле россыпь брилиантов.jpg с помощью инструмента *Прямоугольник* выделить изображение .
3. Выполнить: *Правка>Копировать*
4. Вынести выделение на отдельный слой с помощью диалогового окна *Слои: Создать слой*
5. Выполнить: *Правка>Вставить*
6. С помощью инструмента *Перемещение* перетащить слой на изображение пара.jpg.
7. С помощью параметра *Непрозрачность* диалогового окна *Слои* установить для данного слоя степень непрозрачности: 25 .
8. Объединить слои.
9. Сохранить изображение с именем itog2.jpg.
10.

Баллы _____

Нормы оценки индивидуальных образовательных достижений обучающегося:

Количественная оценка		**Качественная оценка**	
Баллы	Процентные показатели	Отметка	Вербальный аналог
50-60	**90-100**	**5**	**отлично**
30-49	**80-89**	**4**	**хорошо**
20-39	**70-79**	**3**	**удовлетворительно**
менее 20	**менее 70**	**2**	**неудовлетворительно**

Автор Данилис

Оценочный лист (заполняется преподавателем)

ФИО обучающегося				
№ задания	**Максимальное количество баллов**	**Набранное количество баллов**	**Процент результативности выполнения задания**	**Отметка, подпись преподавателя**
Задание №1	20 баллов			
Задание №2	20 баллов			
Задание №3	20 баллов			
ИТОГО:	60 баллов			

Дата проверки _____

Автор Данилис А.В.

Практические работы 3 уровня

Практическая работа № 1. Многослойность изображений, фильтры, анимация.

Задание ***1.*** *закрепить знания по работе со слоями, освоить навыки работы с фильтрами, научиться делать простые анимированные изображения,* сделать обычное сердце многослойным с добавлением вспышек и волн.

Критерии оценки: данное задание 3 уровня оценивается в 30 баллов за правильное выполнение и следование алгоритму.

Максимальное количество баллов - **30.**

Алгоритм:

Рисунок 1. Исходное изображение

Рисунок 2. Итоговое изображение

1. Открыть исходный файл.
2. С помощью инструмента *Умные ножницы* выделить объект (сердце).
3. Выполнить: *Правка>Копировать.*
4. С помощью диалогового окна *Слои: Создать прозрачный слой.*
5. Выполнить: *Правка>Вставить.*
6. С помощью инструмента *Масштаб* немного уменьшить изображение.

Автор Данилис А.В.

7. Не снимая плавающего выделения совместите уменьшенную копию сердца с исходным, так что бы было видно объемность изображения.
8. Повторить пункты 4-7 несколько раз (до 10).
9. На каждый слой добавить *Сверхновую вспышку (Фильтры – Свет и тень - Сверхновая).*
10. Объединить слои.
11. С помощью инструмента *Умные ножницы* выделить объект (синюю область под сердцем).
12. *Фильтры – Анимация - Волны.*
13. Сохранить изображение в формате .Gif (в параметрах сохранения отметить галочкой пункт – *сохранить как анимацию*).

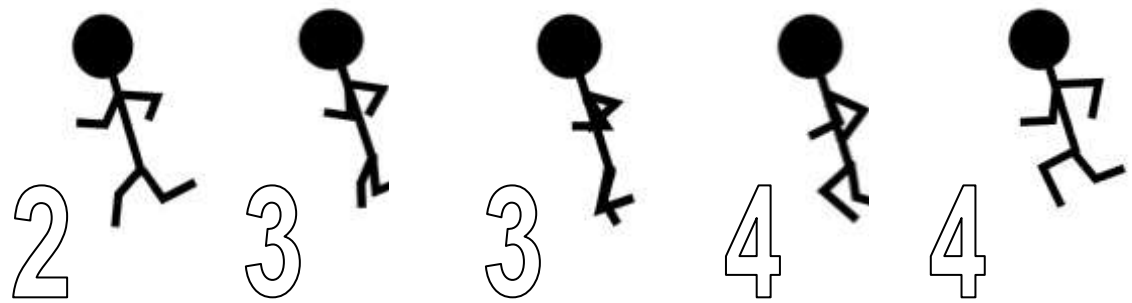
Баллы _____

Задание *2.* *закрепить знания по работе со слоями, освоить навыки работы с фильтрами, научиться делать простые анимированные изображения, сделать бегущего человека.*

Критерии оценки: данное задание 3 уровня оценивается в 30 баллов за правильное выполнение и следование алгоритму.

Максимальное количество баллов - **30.**

Алгоритм:



1. Создаем изображение 500x500.

2. Рисуем простого человечка.

3. Ноги постепенно соединяются.

4. Ноги снова расходятся.

5. Не забудьте, руки тоже движутся!

Данилис А.В.

6. Желательно прорисовывать каждое движение руки и ноги, тогда персонаж будет бежать плавно, а не запинаться на каждом движении.

7. Открываем (*Фильтры - Анимация - Воспроизведение*). Смотря сколько у вас кадров, выбираем оптимальную задержку между кадрами.

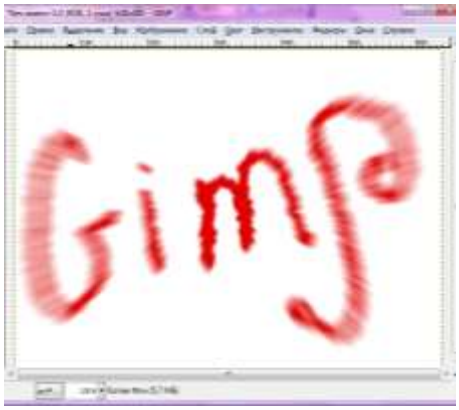
8. Сохранить изображение в формате .Gif (в параметрах сохранения отметить галочкой пункт – *сохранить как анимацию*).

Баллы _____

Задание ***3.*** *закрепить знания по работе со слоями, освоить навыки работы с фильтрами, научиться делать простые анимированные изображения, анимировать надпись.*

Критерии оценки: данное задание 3 уровня оценивается в 30 баллов за правильное выполнение и следование алгоритму.
Максимальное количество баллов **- 30.**

Алгоритм:



Автор Данилис А. В.

1. Создаем новое изображение с белым цветом фона *(разрешение 640x480)*.
2. Рисуете вашу надпись кистью, любым цветом. Но не черным, используя дрожание со степенью 1,00.
3. Создаем копию этого слоя и на ней применяем Рассеивание *(Фильтры -> Шум -> Рассеивание)*. Оставить значения по умолчанию.
4. Далее применяем Размывание движением наезд камерой. Ставьте значение 35 и жмите ОК. *Фильтры -> Размывание -> Размывание движением.*
5. Далее применяем фильтр Комикс. *Фильтры -> Имитация -> Комикс*. Радиус маски - 35,00 а процент черного 0,010.
6. Далее применяем фильтр Край. *Фильтры -> Выделение края -> Край*. Величину ставим на 1. Далее можно как угодно перекрашивать надпись с помощью функций Тонирование и Тон-насыщенность.
7. Надпись сделана. Чтобы получить анимацию нужно проделать те же действия начиная с копирования оригинальной надписи.
8. После проделавания этих действий раз 5-6 удалите слой с начальной надписью.
9. Чтобы воспроизвести анимацию идите в *Фильтры -> анимация -> Воспроизведение.*
10. Сохраните картинку в формате gif.
11.

Баллы _____

Нормы оценки индивидуальных образовательных достижений обучающегося:

Количественная оценка		**Качественная оценка**	
Баллы	Процентные показатели	Отметка	Вербальный аналог
80-90	**90-100**	**5**	**отлично**
65-79	**80-89**	**4**	**хорошо**
55-64	**70-79**	**3**	**удовлетворительно**
менее 55	**менее 70**	**2**	**неудовлетворительно**

Оценочный лист (заполняется преподавателем)

Автор Данилис А.В.

ФИО обучающегося				
№ задания	**Максимальное количество баллов**	**Набранное количество баллов**	**Процент результативности выполнения задания**	**Отметка, подпись преподавателя**
Задание №1	30 баллов			
Задание №2	30 баллов			
Задание №3	30 баллов			
ИТОГО:	90 баллов			

Дата проверки _____

Автор Данилис А.В.