

Рассмотрено и принято
Педагогическим Советом ЦДЮТТ
Московского района Санкт-Петербурга

Утверждаю
Директор ЦДЮТТ
Московского района Санкт-Петербурга

Протокол педсовета ЦДЮТТ
№ 1 от 31.08.2016 г.



Е.А. Исаева
« 01 » 09 2016 г.

Приказ № 26 от 01.09.2016

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Компьютерный дизайн»

Возраст обучающихся 11 – 17 лет
Срок реализации 1 год

Автор-составитель
Бондарь Ольга Святославовна,
педагог дополнительного образования

Содержание

1. Пояснительная записка
2. Календарный учебный график
3. Учебный план и содержание программы
4. Методическое и материально-техническое обеспечение дополнительной общеобразовательной программы
5. Материально-техническое обеспечение дополнительной общеобразовательной программы
6. Список литературы
7. Оценочные и методические материалы

Пояснительная записка

О переходе на новую качественную ступень образованности человека можно говорить только тогда, когда он на практике может применять возможности, которые дают современные информационно-компьютерные технологии.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «**Компьютерный дизайн**» рассказывает о многообразии дизайна на компьютере. Дизайн – это отправная точка работы в любом направлении современного компьютерного мира. Сделать дизайн – значит не просто нарисовать, а сгенерировать художественную идею, готовую к техническому воплощению. Дизайн для анимации, web-страницы или полиграфии можно сравнить с дизайном автомобиля. Машина должна не только радовать глаз, но и предполагать устойчивость на дороге, безопасность в использовании, комфорт водителя и пассажиров, а также учитывать производственные и другие экономические возможности. Другими словами, настоящий дизайн только тогда прекрасен, когда работает.

Содержание дополнительной программы «Компьютерный дизайн» рассчитано на детей и подростков **11-17 лет**, владеющих первоначальными навыками работы в программах CorelDRAW и Adobe Photoshop и призвано удовлетворить потребности в углублении знаний и умений в этих программах. Продолжительность обучения **1 год**, занятия проводятся **2 раза в неделю по 2 часа** с чередованием теоретических и практических занятий – 144 часа в год.

Цель программы: реализация интереса подростков к наукоемким технологиям и развитие их технологической культуры через углубленное изучение основных видов компьютерной графики.

Задачи программы:

обучающие:

- получить представление об основных принципах компьютерного дизайна и web-дизайна;
- научиться методам представления дизайнерских объектов;
- научиться применять законы композиции в дизайнерских макетах;
- научиться применять различные графические эффекты;
- получить сведения о видах компьютерной графики;
- получить навыки создания и редактирования векторных и растровых изображений;
- научиться создавать простые анимационные ролики;
- освоить элементы, необходимые при размещении готовых макетов в Интернете или выводе на печать;

развивающие:

- развивать логическое мышление и пространственное воображение;
- развивать фантазию, воображение и творческую активность;
- расширять кругозор воспитанников в области применения компьютера;

воспитательные:

- воспитывать художественный вкус;
- воспитывать стремление к самообразованию;
- воспитывать чувство ответственности за свою работу.

Каждое занятие состоит из теоретической и практической частей. Во время теоретической преподаватель объясняет новый материал, приводит примеры его использования и рассказывает о его особенностях. После этого учащиеся по образцу разрабатывают и выполняют собственные работы.

Основным методом обучения является метод проектов. Кроме разработки проектов под руководством педагога, учащимся предлагаются практические задания для самостоятельного выполнения. В качестве основной формы организации учебных занятий используется выполнение учащимися практических работ за компьютером (компьютерный практикум).

Входной контроль проходит в виде собеседования или анкетирования в ходе которого педагогом выявляются интересы и склонности подростков.

Промежуточный контроль осуществляется в форме оценки выполненных работ. Таким образом, определяется качество усвоения учащимся содержания образовательной программы и способность его применять свои знания в дальнейшем самостоятельно.

Итоговый контроль проводится в форме выполнения итогового проекта.

Ожидаемые результаты

Учащиеся **изучат** основы компьютерного дизайна, принципы применения законов композиции на практике, инструментальные средства для создания макетов; **получат навыки** размещения своих работ в Интернете. Они будут **иметь представление** об анимации; получают начальные сведения о сферах применения различных видов дизайна.

У обучающихся **развивается** чувство вкуса и вариативное мышление. У них **воспитывается** стремление к самообразованию, доброжелательность по отношению к окружающим, чувство товарищества, чувство ответственности за свою работу.

Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения	Дата окончания обучения	Всего учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	10.09	31.08	36	72	144	2 раза в неделю по 2 часа

Учебный план

№	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		всего	теория	практика	
1	Раздел 1. Введение	2	1	1	
1.1	Вводное занятие. Охрана труда. Введение в программу	2	1	1	Опрос
2	Раздел 2. Графический редактор CorelDRAW	50	11	39	
2.1	Программа CorelDraw: состав, особенности. Интерфейс	4	1	3	Тестовые задания Наблюдение педагога
2.2	Основы работы с объектами	6	2	4	Самооценка выполненных работ. Наблюдение педагога
2.3	Приемы работы с объектами	4	1	3	Самооценка выполненных работ. Наблюдение педагога
2.4	Планирование и создание макета	4	1	3	Самооценка выполненных работ. Наблюдение педагога
2.5	Работа с текстом	8	2	6	Самооценка выполненных работ. Анализ композиций с текстом
2.6	Работа с цветом. Цветовые модели	4	1	3	Самооценка выполненных работ. Наблюдение педагога
2.7	Работа с растровыми изображениями	4	1	3	Самооценка выполненных работ. Наблюдение педагога
2.8	Навыки работы с контурами	4	1	3	Опрос, анализ мини-проекта
2.9	Использование спецэффектов	4	1	3	Опрос, анализ мини-проекта
2.10	Итоговая творческая работа	8	0	8	Представление и анализ итоговой работы
3	Раздел 3. Графический редактор Photoshop	56	12	44	
3.1	Основные приемы работы в базовом редакторе растровой графики Photoshop.	8	2	6	Тестовые задания. Самоанализ. Наблюдение педагога

3.2	Техника рисования	12	4	8	Тестовые задания. Самоанализ. Наблюдение педагога
3.3	Управление тоном и цветом	8	2	6	Тестовые задания. Самоанализ. Наблюдение педагога
3.4	Web-графика	4	1	3	Тестовые задания. Самоанализ. Наблюдение педагога
3.5	Автоматизация задач	4	1	3	Тестовые задания. Самоанализ. Наблюдение педагога
3.6	Анимация	8	2	6	Тестовые задания. Самоанализ. Наблюдение педагога
3.7	Итоговая творческая работа	12	0	12	Представление и анализ итоговой работы
4	Раздел 4. Композиция в дизайне	36	12	24	
4.1	Основы композиции в дизайне. Виды композиции	8	2	6	Тестовые задания. Самоанализ. Наблюдение педагога
4.2	Свойства пространственной формы предметов	8	2	6	Тестовые задания. Самоанализ. Наблюдение педагога
4.3	Средства, свойства и качества композиции. Соотношение размеров, равновесие масс	8	2	6	Тестовые задания. Самоанализ мини- проектов. Наблюдение педагога
4.4	Текстуры и имитации материалов и состояний	4	2	2	Самоанализ мини- проектов. Наблюдение педагога
4.5	Применение правил композиции при создании многостраничных документов	4	2	2	Самоанализ мини- проектов. Наблюдение педагога
4.6	Применение правил композиции в рекламе и плакатах	4	2	2	Самоанализ и общее обсуждение плакатов
	Итого:	144	36	108	

Содержание программы

1. Раздел: Введение

1.1 Тема: Вводное занятие. Охрана труда. Введение в программу.

Теория: Обзор программы курса. Охрана труда. Изучение правил охраны труда при работе в компьютерном классе. Возможности и область применения компьютерной графики. Виды компьютерной графики: векторная, растровая, трехмерная (полигональная, фрактальная и аналитическая). Программы компьютерной графики.

Практика: Ознакомление на практике с приемами охраны труда.

2.Раздел: Графический редактор CorelDRAW.

2.1 Тема: Программа CorelDraw: состав, особенности. Интерфейс.

Теория: Программа CorelDraw: состав, особенности. Интерфейс. Создание, открытие и

сохранение документов. Импорт, экспорт изображений.

Практика: Выполнение заданий по пройденным темам.

2.2 Тема: Основы работы с объектами.

Теория: Основы работы с объектами. Создание и редактирование объектов.

Практика: Создание изображения из примитивов.

2.3 Тема: Приемы работы с объектами.

Теория: Преобразование примитивов в кривые. Редактирование кривых. Приемы создания изображений из кривых.

Практика: Создание изображения с применением инструментов редактирования кривых.

2.4 Тема: Планирование и создание макета.

Теория: Стандартные макеты в дизайне (Визитка, фирменный стиль, буклет, календарь и т.п.). Фон документа. Сетки. Линейки, направляющие. Привязка объектов. Разработка макетов.

Практика: Разработка макетов.

2.5 Тема: Работа с текстом.

Теория: Типы текста: художественный текст и текстовый блок. Редактирование символов. Редактирование абзаца. Преобразование текста в кривые и редактирование. Текст вдоль пути. Применение эффектов.

Практика: Создание композиций с применением текстов.

2.6 Тема: Цветовые модели.

Теория: Цветовые модели (RGB, CMYK, Lab). Перевод изображения из одной цветовой модели в другую.

Практика: Перевод изображения из одной цветовой модели в другую. Подготовка изображения к печати.

2.7 Тема: Работа с растровыми изображениями.

Теория: Импорт растрового изображения. Редактирование растрового изображения. Трассировка растрового изображения. Виды трассировок.

Практика: Создание рисунка с использованием растровых изображений.

2.8 Тема: Навыки работы с контурами.

Теория: Работа с контурами. Кривые Безье. Приемы работы с кривыми Безье.

Практика: Создание рисунков с использованием контуров.

2.9 Тема: Использование спецэффектов.

Теория: Спецэффекты.

Практика: Создание рисунков с использованием спецэффектов.

2.10 Тема: Итоговая творческая работа (проект).

Теория: Повторение пройденного. Консультации.

Практика: Создание итоговой работы.

3.Раздел. Графический редактор Photoshop

3.1.Тема: Основные приемы работы в базовом редакторе растровой графики Photoshop.

Теория: Окно программы. Принципы работы в редакторе. Работа с инструментами. Панели и палитры. Техника выделения областей изображения. Работа со слоями. Общие сведения о каналах. Виды каналов. Создание и сохранение альфа-каналов. Использование маски слоя.

Практика: Выполнение заданий на пройденные темы.

3.2. Тема: Техника рисования.

Теория: Инструменты рисования. Настройки инструментов рисования. Текстуры. Маски и каналы. Фильтры.

Практика: Создание работ с использованием изученного.

3.3. Тема: Управление тоном и цветом.

Теория: Тоновая и цветовая коррекции.

Практика: Обработка изображений: Цветовая и тоновая коррекция.

3.4. Тема: Web-графика.

Теория: Инструменты для web. Оптимизация графики для web. Дизайн web-страницы.

Практика: Создание макетов web-страницы.

3.5. Тема: Автоматизация задач.

Теория: Пакетная обработка изображений. Создание своих операций.

Практика: Создание изображений с использованием операций и автоматизации.

3.6. Тема: Анимация.

Теория: Виды анимации.

Практика: Создание анимации.

3.7. Тема: Итоговая творческая работа.

Теория: Повторение пройденного. Консультации.

Практика: Создание итоговой творческой работы (проекта).

4.Раздел: Композиция в дизайне.

4.1 Тема: Основы композиции в дизайне. Виды композиции.

Теория: Симметрия, асимметрия, динамика. Ритм. Контраст. Правила третей. Матрица эмоций.

Практика: Выполнение заданий по различным видам композиции.

4.2 Тема: Свойства пространственной формы предметов.

Теория: Геометрический вид (конфигурация), величина, положение в пространстве, масса, фактура, текстура, цвет, светотень объектов.

Практика: Создание различных композиций в пространстве.

4.3 Тема: Средства, свойства и качества композиции. Соотношение размеров, равновесие масс.

Теория: Средствам композиции: линии, штриховка (штрих), пятно (тональное и цветное), линейная перспектива, светотень, цвет, воздушная и цветовая перспектива.

Практика: Создание различных вариантов композиций.

4.4 Тема: Текстуры и имитации материалов и состояний.

Теория: Текстура, фактура, структура.

Практика: Создание рисунков с использованием текстур.

4.5 Тема: Применение правил композиции при создании многостраничных документов.

Теория: Правила композиции при создании многостраничных документов.

Практика: Создание макета книжки.

4.6 Тема: Применение правил композиции в рекламе и плакатах.

Теория: Правила композиции для рекламы и плакатов.

Практика: Создание плаката.

Ожидаемые результаты обучения по программе

Учащиеся будут знать:

- Виды компьютерной графики, их различия;
- Особенности компьютерного дизайна;
- Способы создания и редактирования векторных изображений
- Способы создания и особенности работы с многослойными растровыми изображениями;

будут уметь:

- Создавать различные дизайн - макеты;
- Осуществлять выбор редактора в соответствии с решением графической задачи;
- Создавать композиции векторной графики;

- Создавать и редактировать многослойные растровые изображения;

у них будет развиваться:

- Внимательность, терпение, упорство в достижении цели;
- Интерес к таким профессиям как дизайнер, web-мастер, полиграфист, верстальщик.

у них будет воспитываться:

- Отношение к компьютеру, как к средству повышения своего профессионального уровня;
- Стремление к самостоятельному выполнению поставленных задач;
- Воспитывать положительное отношение к труду в области компьютерного дизайна.

Методическое и материально-техническое обеспечение дополнительной общеобразовательной программы

№	Наименование раздела	Формы занятий	Приемы и методы организации уч.-восп. процесса	Дидактические материалы	Техническое оснащение	Формы подведения итогов
1	2	3	4	5	6	7
1.	Введение	Индивидуально-групповая, практическое, демонстрация, лекция, беседа, инструктаж	Объяснительно-иллюстративный, практический.	Инструкции по технике безопасности. Презентация «Правила поведения в ЦДЮТТ». Презентация «Виды компьютерной графики». Сайт ПДО	Компьютерный кабинет с учебными столами для теоретического обучения; доступ в Интернет, проектор, доска маркерная, маркеры; тетради, ручки.	Опрос
2.	Графический редактор CorelDRAW	Индивидуально-групповая, практическое, демонстрация, мини-лекция, беседа	Объяснительно-иллюстративный, самооценка, выполнение практических заданий.	Карточки с заданиями; демонстрационные программы, лекции «Графический редактор векторной графики CorelDRAW». Сайт ПДО Презентация «CorelDRAW».	Компьютерный кабинет с установленным редактором CorelDRAW, с учебными столами для теоретического обучения доступ в Интернет, доска маркерная, маркеры; тетради, ручки.	Опрос, анализ, мини-проект
3.	Графический редактор Photoshop	Индивидуально-групповая, практическое, демонстрация, лекция, беседа	Объяснительно-иллюстративный, самооценка, выполнение практических заданий.	Карточки с заданиями; демонстрационные программы, лекции «Графический редактор растровой графики Photoshop». Сайт ПДО Презентация «Adobe Photoshop».	Компьютерный кабинет с установленным редактором Photoshop, с учебными столами для теоретического обучения доступ в Интернет, доска маркерная, маркеры; тетради, ручки.	Опрос, обсуждения, мини-проект
4.	Композиция в дизайне	Индивидуально-групповая, практическое, демонстрация, лекция, мини-конкурс	Объяснительно-иллюстративный, самооценка, выполнение практических заданий, частично-поисковый.	Карточки с заданиями; демонстрационные программы, лекции «Композиция в дизайне». Сайт ПДО Презентация «Виды композиции».	Компьютерный кабинет с установленными редакторами CorelDRAW и Adobe Photoshop, с учебными столами для теоретического обучения доступ в Интернет, доска маркерная, маркеры; тетради, ручки.	Опрос, обсуждение мини-проекта

Материально-техническое обеспечение дополнительной общеобразовательной программы

Для проведения образовательного процесса необходимо:
оборудование:

- компьютерный кабинет с персональными компьютерами не ниже Pentium 4,
- лекционный кабинет,
- сетевое оборудование,
- выход в Интернет,
- наушники,
- CD или DVD диски (не менее 10 шт.),
- принтер,
- желательно проектор и экран;

программное обеспечение:

- операционная система не ниже Windows XP,
- редактор Adobe Photoshop (или аналог),
- редактор Corel Draw (или аналог),
- редактор Blender;

расходные материалы для одной группы (на весь учебный год):

- бумага для принтера формата А4 (1 пачка по 500 листов),
- картридж для принтера (1 шт.),
- маркеры для доски 2 штуки,
- файлы формата А4 (1 пачка по 80 листов).

Каждому учащемуся необходимо иметь:

- тетрадь,
- авторучку.

Список литературы

Литература для педагога

1. Гин А. Приемы педагогической техники. М.: Вита-пресс, 2009 г.
2. Жданов А. Flash5. Краткий курс. СПб: Питер, 2001 г.
3. Информатика и образование. Ежемесячный научно-методический журнал. №12, 2012 г
4. Кнабе Г.А. Photoshop CS2 Эффективное руководство для новичков. Самоучитель. М.: ИТ-пресс, 2008.
5. Комолова Н.В., Яковлева Е.С. CorelDraw X8. Самоучитель М.: ВHV, 2016 г.
6. КомпьюАрт. Журнал. М: Компьютер –пресс, 2006, 2007 гг.
7. Леонтьев Ю. CorelDRAW 2000, СПб: Питер, 2000 г
8. Луций С.А. Самоучитель PhotoShop 7 - СПб: Питер, 2005 г.
9. Маргулис Дэн. Photoshop 6 для профессионалов классическое руководство по цветокоррекции. /Пер. с англ./М: 2001г.
10. Молочков В.П. Компьютерная графика для Интернета. Самоучитель. – СПб: Питер, 2004 г. эл. вид.
11. Сырых Ю. Современный веб-дизайн. Настольный и мобильный. М.: Диалектика, 2014 г.

Литература для учащегося

1. Леонтьев Ю. CorelDRAW 2000, СПб: Питер, 2000 г
2. Луций С.А. Самоучитель PhotoShop 7 - СПб: Питер, 2005 г.
3. Маргулис Дэн. Photoshop 6 для профессионалов классическое руководство по цветокоррекции. /Пер. с англ./М: 2001г.
4. Молочков В.П. Компьютерная графика для Интернета. Самоучитель. – СПб: Питер, 2004 г. эл. вид.

Интернет-ресурсы

1. <http://ddt1.ru/index> Работа с родителями.
2. <http://www.patriotvrn.ru/metod-kopilka> Есенкова Е.А. Современное учебное занятие в учреждении дополнительного образования детей.
3. http://alex-cvr.ucoz.ru/Covrem_pedtex.doc Современные педагогические технологии в учреждении дополнительного образования детей (из опыта работы Л.А. Мацко).
4. <https://photoshop-master.ru/articles/>

Оценочные
и методические
материалы

Оценка результативности освоения образовательной программы

Педагог _____

группа 101

Образовательная программа Компьютерный дизайн дата сентябрь (декабрь и май) 201

№	Фамилия, Имя	Опыт освоения теории					Опыт освоения практической деятельности					Опыт творческой деятельности	Опыт эмоционально-ценностных отношений	Опыт социально-значимой деятельности	Всего баллов у обучающихся
		Виды компьютерной графики	Основы графической композиции, понятие дизайна, цвет в графике	Композиционные приемы	Приемы работы в Adobe Photoshop	Приемы работы в Adobe Photoshop	Навыки создания и редактирования векторных изображений	Навыки создания и редактирования растровых изображений	Навыки создания композиций	Работа с цветом	Работа с текстом				
1												приобретен опыт самостоятельной творческой деятельности и	приобретен опыт эмоционально-ценностных отношений	активизированы познавательные интересы и потребности	0
2															0
3															0
4															0
5															0
...															0
15															0
															0

Критерии оценки результативности освоения образовательной программы

Опыт освоения теории и практической деятельности – вписываются задачи ОП, и каждая оценивается от 0 до 1 (можно дробно: 0,3)

Опыт творческой деятельности – оценивается по пятибалльной системе (от 0 до 5 баллов, например, 3,2).

Пограничные состояния:

- освоены элементы репродуктивной, имитационной деятельности;
- приобретён опыт самостоятельной творческой деятельности (оригинальность, индивидуальность, качественная завершенность результата).

Опыт эмоционально-ценностных отношений – оценивается по пятибалльной системе (от 0 до 5 баллов).

Пограничные состояния:

- отсутствует позитивный опыт эмоционально-ценностных отношений (проявление элементов агрессии, защитных реакций, негативное, неадекватное поведение);
- приобретён полноценный, разнообразный, адекватный содержанию программы опыт эмоционально-ценностных отношений, способствующий развитию личностных качеств учащегося ().

Опыт социально-значимой деятельности – оценивается по пятибалльной системе (от 0 до 5 баллов).

Пограничные состояния:

- мотивация и осознание перспективы **отсутствуют**;
- у ребёнка **активизированы** познавательные интересы и потребности **сформировано** стремление ребёнка к дальнейшему совершенствованию в данной области

Общая оценка уровня результативности:

21-25 баллов – программа в целом освоена на высоком уровне;

16-20 баллов – программа в целом освоена на хорошем уровне;

11-15 баллов – программа в целом освоена на среднем уровне;

5-10 баллов – программа в целом освоена на низком уровне

Дневник педагогических наблюдений

Обучающийся _____

Программа _____

Группа _____ Год обучения _____

Саморазвитие

<i>Временной срез (дата)</i>	Резко отрицательное отношение к критике (обиды, спор, неприятие оценки педагога)	Нейтральная степень	Рациональное отношение к критике (готовность принять совет, замечание, оценку педагога)	Самокритичность

Опыт творческой деятельности

<i>Техника исполнения работы</i> <i>Дата</i>	Подражание	Компиляция	Импровизация

Варианты оценок:

- неудовлетворительно 1
- удовлетворительно 2
- качественно 3
- завершенность результата 4
- безупречно 5

Опыт эмоционально-ценностных отношений

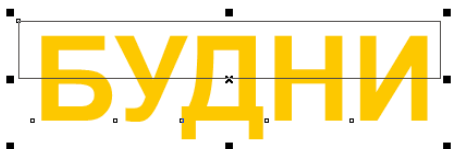
<i>Коммуникативные умения</i> <i>Дата</i>	Защитная реакция	Содержательное общение	Равноправное общение	Отзывчивость, сопереживание, помощь

Варианты оценок:

- негативные формы общения 0
- отсутствие 1
- низкий уровень 2
- средний уровень 3
- высокий уровень 4
- позитивное лидерство 5

Практическое задание: Создание надписи с применением инструмента «комбинирование».

1. Откройте Corel DRAW. Напечатайте текст любым шрифтом.
2. При помощи инструмента **прямоугольник - F6** нарисуйте прямоугольник в верхней части текста.



3. Выберите оба объекта (текст и Прямоугольник), дважды щелкнув на инструмент **указатель**. Далее **Изменение > Комбинирование (Ctrl+L)**
4. Залейте цветом **однородная заливка (Shift+F11)**



5. При помощи инструмента **прямоугольник (F6)** нарисуйте прямоугольник в нижней части текста. Заполните его желательным цветом.



6. Переместите этот объект (прямоугольник) на задний план



7. Протяните прямоугольник до верхнего края.

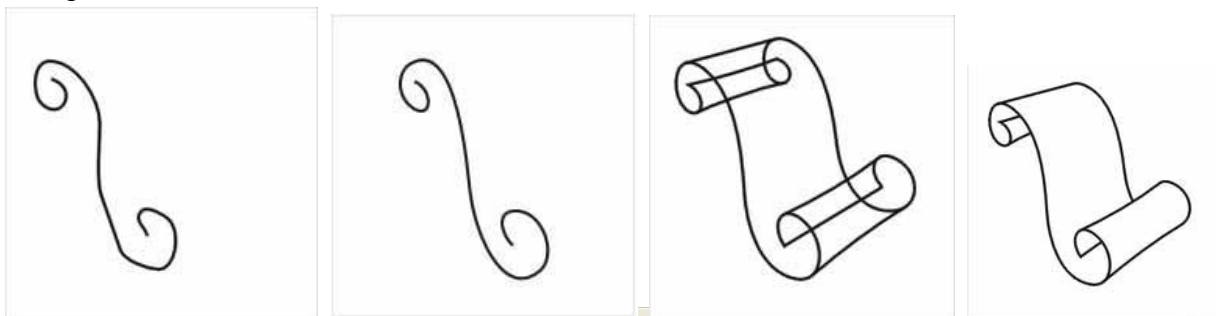


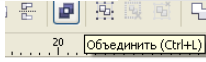
Возможные варианты:

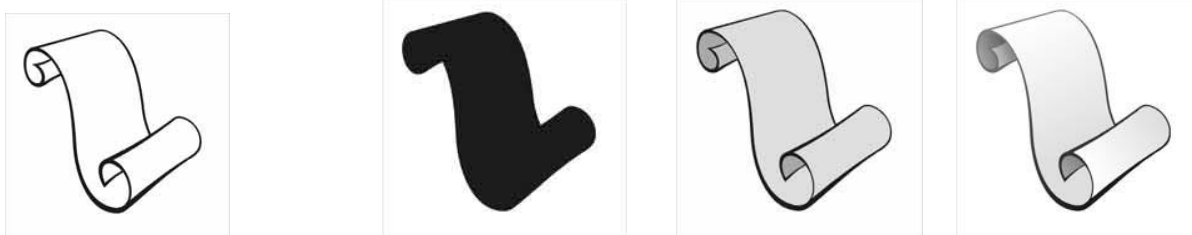


Практическое задание: Рисуем свиток

1. Используя инструмент **Свободная форма** рисуем загогулину, похожую на боковину свитка, и с помощью инструмента **Форма (F10)** сглаживаем неровности и подправляем.
2. Дублируем свою линию, немного искажаем ее и редактируем инструмента **Форма (F10)**.
3. Затем дорисуем по три прямые линии сверху и снизу свитка, соединяя боковины.
4. Теперь, двойным щелчком на линии, создавая и удаляя точки, убираем ту часть свитка, которая видна быть не должна.



5. Выделив все линии, нажмем кнопку  **Объединить** (combine (ctrl+L)), объединив тем самым наши линии в одну.
6. Теперь нужно обводку преобразовать в объект – **Упорядочить – Преобразовать абрис в объект** или **Ctrl+Shift+Q**.
7. Далее возьмем инструмент **Форма (F10)** и немного трансформируем внешнюю и внутреннюю стороны, чтобы придать свитку объем.
8. Выделите свиток. **Упорядочить - Разъединить (Ctrl +K)**. Этим действием мы разбиваем объект на части (группу объектов). Поместите самую верхнюю сплошную часть позади всех (**shift+page down**). Теперь каждую из этих фигур можно закрасить отдельным цветом.
9. Заливаете каждую деталь свитка подходящим градиентом:

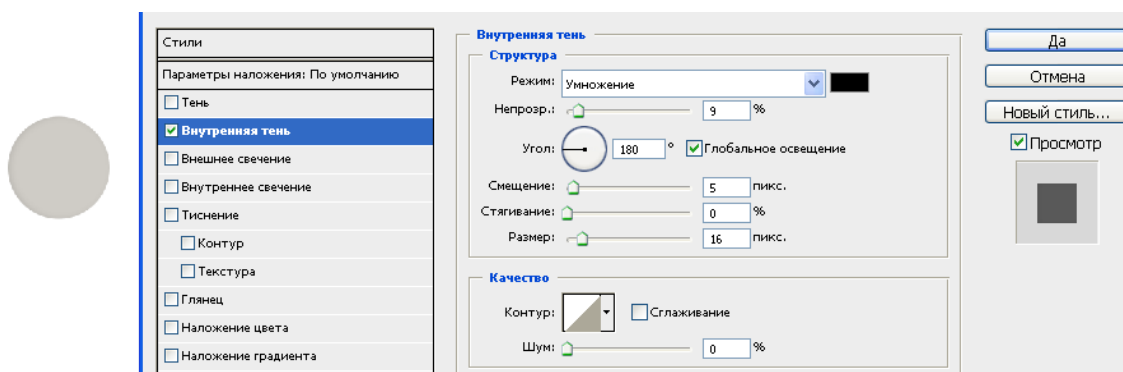


10 Добавим стилизованный текст

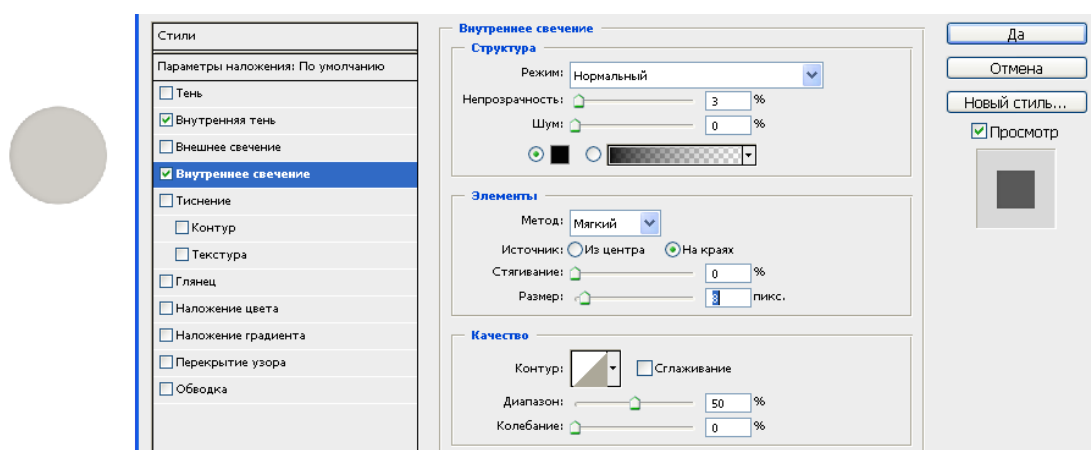


Практическая работа: Создание жемчужного ожерелья

1. Начнем с того, что вооружимся инструментом **Овальная область** и нарисуем ровный кружок светло-серого цвета (#cfcfc6), зажав клавишу "Shift".
2. Далее нажмите на кнопку **Добавить стиль слоя** внизу палитры слоев, чтобы добавить стили слоя. Начнем со стиля "Внутренняя тень":



3. И еще "Внутреннее свечение":



4. Теперь возьмите Кисть, установите основной цвет на #9c9382, жесткость 0%, размер приблизительно 1/3 кружка. Создайте новый слой и кликните 3 раза по центру кружка.
5. Измените цвет кисти на белый, размер чуть меньше, жесткость 0%. Создайте новый слой и еще раз поставьте 3 точки.
6. Далее уменьшите размер кисти. Создайте новый слой и поставьте всего одну маленькую точку (вы видите, как это сделано).
7. Перейдите в меню **Фильтр - Размытие - Размытие в движении** и установите такие же параметры: Угол: -22, Смещение: 4
8. Опустим нашу жемчужину на землю - подрисуем тень. Возьмите кисть черного цвета, жесткость 0%. Создайте новый слой под всеми слоями, которые относятся к жемчугу и шлепните один раз. Уменьшите прозрачность до 39%.

Попробуйте теперь нарисовать ожерелье!



Информационная цветовая таблица дизайнера «Воздействие цвета на человека»

Цветовое сочетание	Воздействие на человека, восприятие цвета
желтый — оранжево-красный	активизирующее, жизнерадостное
желтый — пурпурный	пафосное, торжественное
желтый — салатный	жизнерадостное, освежающее
желтый — зеленый	успокаивающее
желтый — черный	суповое
желтый — белый	слабое, вялое
красный — фиолетовый	неспокойное
красный — синий	динамичное, жизнерадостное
красный — салатный	активизирующее
красный — черный	угнетающее
красный — белый	жесткое
красный - серый	приятное, теплое; при преобладании серого — строгое
синий - оранжевый	возбуждающее
синий — фиолетовый	отступающее
синий — зеленый	холодное
синий — черный	угнетающее
синий — белый	чистое
синий — серый	холодное
зеленый — фиолетовый	идеальное
зеленый — оранжевый	радостное
зеленый — черный	тяжелое
зеленый — белый	прохладное

Так как в человеческой культуре с цветом связывается «выражение внутренних ощущений и настроений», то выработалась система символов, которой придерживались при выборе цветовых решений. «В одной из книг конца XIX века приводится перечень значений цветов:

- **розовый цвет** — любовь,
- **ярко-красный** — огонь и страсть,
- **зеленый** — надежда,
- **голубой** — вера,
- **синий** — верность,
- **темно-серый** — отчаяние. *

И в наши дни эти цвета по-прежнему имеют те же значения, добавим лишь, что:

- желтый означает коварство и предательство,
- коричневый — горе,
- лиловый — покорность,
- фиолетовый — дружбу,
- оранжевый — гордость,
- золотой — достоинство,
- серебряный — бессмертие.