

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ОСНОВНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 29»**

Согласованно
Советом Учреждения
Протокол № 2
От 04.04.2020

Рассмотрено
Педагогическим
советом
Протокол № 6
От 04.04.2020

УТВЕРЖДЕНО:
Директор МКОУ «ООШ № 29»
Е.А. Угоземцева
Протокол № 221
От 04.04.2020



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа технической направленности
«Компьютерная графика»**

Возраст обучающихся 10-15 лет
Срок реализации 2 года

Автор-составитель:
Сырбу Татьяна Александровна,
учитель информатики

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ОСНОВНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 29»**

Согласованно
Советом Учреждения
Протокол № ____
От _____.

Рассмотрено
Педагогическим
советом
Протокол № ____
От _____

УТВЕРЖДЕНО:
Директор МКОУ «ООШ № 29»
_____ Е.А.Иноземцева
Приказ № ____
От _____

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа технической направленности
«Компьютерная графика»**

Возраст обучающихся 10-15 лет
Срок реализации 2 года

Автор-составитель:
Сырбу Татьяна Александровна,
учитель информатики

1. Пояснительная записка

Направленность программы: данная программа имеет техническую направленность. **Актуальность программы.**

Современный ребенок от рождения окружен насыщенной информационной средой благодаря интенсивному развитию компьютерных технологий, средств массовой информации и коммуникации. Образование в области масс-медиа выступает сегодня как компонента общекультурной подготовки учащихся в соответствии с социальным заказом современной цивилизации. Медиаобразование призвано готовить подрастающее поколение к жизни в новых информационных условиях осознавать ее возможные социальные последствия и воздействие на психику человека, овладевать способами общения на основе вербальных и визуальных форм коммуникации".

Интерес к компьютерной графике среди учащихся растет за счет того, что в деревне отсутствует возможность организации дополнительного образования, а интерес и желание детей работать на компьютере в графических редакторах растет.

Отличительные особенности

Обучение носит характер универсальности в подготовке обучающихся с работой в различных графических редакторах. Программа рассчитана на более подробное изучение работы в графическом редакторе, так как в школьном курсе эта тема изучается поверхностно. Каждый ребенок может пройти обучение по программе одной образовательной ступени или последовательно переходить со ступени в ступень. Знания, умения, навыки, полученные при изучении программы, способствуют предпрофильной подготовке учащихся и могут быть успешно применены в дальнейшей жизни.

Адресат программы: Программа предназначена для обучающихся 10-15 лет.

Объем программы: Программа рассчитана на 2 года обучения, 140 часов.

Срок освоения программы: Программа рассчитана на 2 года, на 140 часов. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 занятия продолжительность 45 минут. Программа предназначена для детей 10-15 лет.

Режим занятий:

1 год обучения - (70 часов) занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 занятия по 45 минут;

2 год обучения - (70 часов) занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 занятия по 45 минут.

Формы работы: индивидуальная, коллективная, групповая. Основная форма занятия - практическое занятие. Для успешного овладения содержанием образовательной программы сочетаются различные формы, методы и средства обучения. Для развития фантазии и творческих способностей у детей проводятся занятия, на которых они создают авторские работы по собственному замыслу, на основании приобретённых знаний и навыков (создание поздравительных открыток, тематических буклетов, объявлений, ребусов, кроссвордов, авторских презентаций, рефератов).

1.2. Цели и задачи курса программы

Цель программы: теоретическое и практическое изучение технологий применения мультимедийных технических и программных средств по созданию и обработке компьютерной графики и анимации, применение продуктов компьютерной графики и анимации в пользовательской среде.

Задачи программы:

Образовательные

- Приобретение базовых практических знаний и навыков, необходимых для самостоятельной разработки мультипликации, коротких Gif анимаций, презентаций,

интерактивных элементов для web-публикаций и различных приложений, а также для разработки объектов растровой, векторной и трехмерной графики.

- Приобретение творческих навыков.

В курсе используются различные программы по компьютерной графике и анимации: Adobe Photoshop, Microsoft Power Point, Corel Draw, Paint и др. Программа курса позволит получить теоретические знания и практические навыки в указанных программах.

Развивающие

- Формировать познавательную и творческую деятельность учащихся
- Развивать эмоциональные возможности в процессе создания творческих проектов по анимации и графике.
- Улучшить память и мышление, а также воображение

Воспитательные:

- Выработка навыков активного участия работы в коллективе
- Развитие интереса к изучению современной информатики
- Формирование основ культуры поведения, культуры общения, культуры гигиены;
- Формирование трудолюбия, ответственности.

1.3.Содержание программы

Учебный план

Первый год обучения.

п/п	Название раздела	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение	2	2	0	
2	Методы представления графических изображений	8	5	3	Выполнение практических работ
3	Цвет в компьютерной графике	12	7	5	Выполнение практических работ
4	Форматы графических файлов	6	4	2	Выполнение практических работ
5	Монтаж и улучшение изображений	42	28	14	Выполнение практических работ, защита проекта
Всего:		70	46	24	

Содержание учебно-тематического плана

I. Введение – 2ч

Теория (2 ч): Требования к правилам и занятиям. Знакомство с техникой безопасности на кружке.

II. Методы представления графических изображений (8 ч.)

Теория – 5ч

Растровая графика. Достоинства растровой графики. Недостатки растровой графики. Векторная графика. Достоинства векторной графики. Недостатки векторной графики. Сравнение растровой и векторной графики. Особенности растровых и векторных программ.

Практика- 3ч

Практическая работа №1 . Растровая графика. (1 ч.)

Практическая работа №2. Векторная графика. (1 ч.)

Практическая работа №3. Особенности редакторов растровой и векторной графики. (1 ч.)

Ш. Цвет в компьютерной графике (12 ч.)

Теория – 7ч

Описание цветовых оттенков на экране монитора и на принтере (цветовые модели). Цветовая модель **RGB**. Формирование собственных цветовых оттенков на экране монитора. Цветовая модель **СМУК**. Формирование собственных цветовых оттенков при печати изображений. Взаимосвязь цветовых моделей **RGB** и **СМУК**. Кодирование цвета в различных графических программах. Цветовая модель **HSB** (Тон — Насыщенность — Яркость).

Практика – 5ч

Практическая работа №4. Аддитивная цветовая модель. (1 ч.)

Практическая работа №5. Формирование собственных цветовых оттенков в модели RGB.(1ч.)

Практическая работа №6. Субтрактивная цветовая модель. (1 ч.)

Практическая работа №7. Взаимосвязь аддитивной и субтрактивной цветовых моделей. Цветоделение при печати. (1 ч.)

Практическая работа №8. Формирование собственных цветовых оттенков в модели RGB.(1ч.)

IV. Форматы графических файлов (6 ч.)

Теория – 4ч

Векторные форматы. Растровые форматы. Методы сжатия графических данных. Сохранение изображений в стандартных форматах, а также собственных форматах графических программ. Преобразование файлов из одного формата в другой.

Практика -2ч

Практическая работа №9. Растровые форматы. О сохранении изображений в стандартных и собственных форматах графических редакторов. (1 ч.)

Практическая работа №10. Преобразование файлов из одного формата в другой. (1 ч.)

V.Монтаж и улучшение изображений (42 ч.)

Теория – 28ч

Введение в программу Photoshop

Рабочее окно программы Photoshop

Особенности меню. Рабочий лист. Организация панели инструментов. Панель свойств. Палитра цветов. Строка состояния.

Основы работы с объектами

Рисование линий, прямоугольников, квадратов, эллипсов, окружностей, дуг, секторов, многоугольников и звезд. Выделение объектов. Операции над объектами: перемещение, копирование, удаление, зеркальное отражение, вращение, масштабирование. Изменение масштаба просмотра при прорисовке мелких деталей. Особенности создания иллюстраций на компьютере.

Закраска рисунков

Закраска объекта (заливка). Однородная, градиентная, узорчатая и текстурная заливки. Формирование собственной палитры цветов. Использование встроенных палитр.

Вспомогательные режимы работы

Инструменты для точного рисования и расположения объектов относительно друг друга: линейки, направляющие, сетка. Режимы вывода объектов на экран: каркасный, нормальный, улучшенный.

Создание рисунков из кривых

Особенности рисования кривых. Важнейшие элементы кривых: узлы и траектории. Редактирование формы кривой. Рекомендации по созданию рисунков из кривых.

Методы упорядочения и объединения объектов. Изменение порядка расположения объектов. Выравнивание объектов на рабочем листе и относительно друг друга. Методы объединения объектов: группирование, комбинирование, сваривание. Исключение одного объекта из другого.

Эффект объема

Метод выдавливания для получения объемных изображений. Перспективные и изометрические изображения. Закраска, вращение, подсветка объемных изображений.

Перетекание

Создание технических рисунков. Создание выпуклых и вогнутых объектов. Получение художественных эффектов.

Работа с текстом

Особенности простого и фигурного текста. Оформление текста. Размещение текста вдоль траектории. Создание рельефного текста. Масштабирование, поворот и перемещение отдельных букв текста. Изменение формы символов текста.

Сохранение и загрузка изображений в CorelDRAW. Особенности работы с рисунками, созданными в различных версиях программы CorelDRAW. Импорт и экспорт изображений в CorelDRAW.

Монтаж и улучшение изображений

Введение в программу Adobe PhotoShop

Рабочее окно программы Adobe PhotoShop

Особенности меню. Рабочее поле. Организация панели инструментов. Панель свойств. Панели — вспомогательные окна. Просмотр изображения в разном масштабе. Строка состояния.

Выделение областей

Проблема выделения областей в растровых программах. Использование различных инструментов выделения: Область, Лассо, Волшебная палочка. Перемещение и изменение границы выделения. Преобразования над выделенной областью. Кадрирование изображения.

Маски и каналы

Режимы для работы с выделенными областями: стандартный и режим быстрой маски. Уточнение предварительно созданного выделения в режиме быстрой маски. Сохранение выделенных областей для повторного использования в каналах.

Коллаж. Основы работы со слоями

Особенности создания компьютерного коллажа. Понятие слоя. Использование слоев для создания коллажа. Операции над слоями: удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение, объединение.

Рисование и раскрашивание

Выбор основного и фоновых цветов. Использование инструментов рисования: карандаша, кисти, ластика, заливки, градиента. Раскрашивание черно-белых фотографий.

Тоновая коррекция

Понятие тонового диапазона изображения. График распределения яркостей пикселей (гистограмма). Гистограмма светлого, тёмного и тусклого изображений. Основная задача тоновой коррекции. Команды тоновой коррекции.

Цветовая коррекция

Взаимосвязь цветов в изображении. Принцип цветовой коррекции. Команды цветовой коррекции.

Ретуширование фотографий

Методы устранения дефектов с фотографий. Осветление и затемнение фрагментов изображений вручную. Повышение резкости изображения.

Работа с контурами

Назначение контуров. Элементы контуров. Редактирование контуров. Обводка контура. Преобразование контура в границу выделения. Использование контуров обрезки для добавления фрагмента фотографии к иллюстрации, созданной в программе рисования.

Практика – 14ч

Практическая работа №11. Рабочее окно программы AdobePhotoshop. Выделение областей. Работа с выделенными областями. (1 ч.)

Практическая работа №12. Маски и каналы.(1 ч.)

Практическая работа №13. Коллаж. Создание коллажа. (1ч.)

Практическая работа №14. Основы работы со слоями. (Картинка) (1 ч.)

Практическая работа №15. Основы работы со слоями. (Фото) (1 ч.)

Практическая работа №17. Тоновая коррекция. Основы коррекции тона. (1 ч.)

Практическая работа №18. Цветовая коррекция. Основы коррекции цвета. (2 ч.)

Практическая работа №19. Ретуширование фотографий. (2 ч.)

Практическая работа №20. Работа с контурами. (2 ч.)

Практическая работа №21. Обмен файлами между графическими программами (2 ч.)

Второй год обучения

Учебный план

№ п/п	Название раздела	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Corel Draw	30	15	15	Выполнение практических работ, защита проекта
2	Photoshop	40	20	20	Выполнение практических работ, защита проекта
Всего:		70	35	35	

Содержание учебного плана

I. Corel Draw -30ч

Теория:

Повторение основ работы Corel Draw-1ч

Вводный урок. Фильтры растровых изображений. Несложная композиция из двух-трёх фигур (пятно, масштаб).

Практика – 1ч

Практическая работа №1. Фильтры растровых изображений (1 ч.)

Теория:

Тематическая декоративная композиция -3ч

Беседа о декоративной композиции (демонстрация работ). Цвет и контраст форм. Разработка эскизов.

В прямоугольной или квадратной плоскости разместить 5-8 элементов или контрастных форм различной конфигурации, сочетая обтекаемые и прямолинейные. Это могут быть круги, овалы, остроугольные, ажурные и правильные прямоугольные формы или приближенные к таковым фигуры (предметы быта).

Задачи: Формирование умения создавать новый образ предмета, синтез новой формы на основе её первоначальных характеристик, с целью организации интересного ритмического порядка. Изучение возможностей подчинения цветотонального решения композиции замыслу, поиск эмоционально выразительного решения композиции и выделение композиционного центра цветом, формой. Приобретение навыков работы составления композиции с элементами различной формы, закрепление знаний основных правил композиции (влияние формы предмета на равновесие композиции).

Самостоятельная работа: Выполнить 4-5 вариантов компоновок, найти тональные отношения между формами. Необходимо найти интересные и разнообразные по очертанию фигуры (формы). Работа выполняется карандашом, все поиски выполняются на одном формате А4. (3 ч.)

Практика – 3ч

Практическая работа №2. Тематическая декоративная композиция из контрастных по форме пятен. Разработка эскизов (3 ч.)

Теория:

Самостоятельная работа – 4ч

Выполняется по утвержденным эскизам в графическом редакторе Corel Draw. В работе должны быть использованы слои и спецэффекты.

Задачи: Развитие творческих способностей, образного и ассоциативного мышления через творческую деятельность, приобретение практических навыков работы в создании декоративной композиции с использованием форм

разной конфигурации и умение технически реализовать творческий замысел. Выявление уровня знаний пройденного материала, творческих способностей учащихся, аналитического и образного мышления.

Самостоятельная работа: Продолжение работы над композицией до завершения реализации замысла. Работа выполняется в графическом редакторе Corel Draw. Сохраняется на флэш-карте в формате Corel Draw и лишь после окончательного этапа (оценка педагога). Экспортируется в формат JPEG

Практика – 4ч

Выполнение творческого проекта (4 ч.)

Теория:

Web – графика в Corel Draw – 1ч

Подготовка изображений к публикации в Web, экспортное сохранение документов в форматы для Web и их сохранение.

Самостоятельная работа: Закрепление материала. Подготовка любого изображений к публикации в Web, сохранение и экспортное сохранение в форматы для Web. (1 ч.)

Практика – 1ч

Практическая работа №3. Web – графика в Corel Draw. (1 ч.)

Теория:

Плакат (афиша) – 2ч

Знакомство с жанром плаката (афиши). Вводная беседа (демонстрация видов плаката, афиши). Определение тематики плаката (афиши) для самостоятельной работы. Разработка эскизов компоновка изображения и текста на формате (создание макетов). В

плакате должна быть четко выражена основная идея, т.е. главная мысль, которая связывает воедино все элементы плаката. Основная идея должна быть конкретна и выражена таким образом, чтобы исключить многозначное, не соответствующее замыслу автора её понимание. При определении основной идеи следует учитывать социально-психологические факторы и главным образом мотивы поведения людей.

Самостоятельная работа: Выполнить 2-3 варианта моделей плаката. Работа выполняется карандашом, все поиски выполняются на одном листе, формат А4. (2 ч.)

Практика-2ч

Практическая работа №4. Знакомство с жанром плаката (афиши). Разработка эскизов плаката (афиши) (2 ч.)

Теория:

Самостоятельная работа над плакатом, афишей – 4ч

Работа выполняется по утвержденным эскизам в графическом редакторе Photoshop. При выполнении задания могут быть использованы фотографии тематического характера, готовые фоновые заставки возможно совмещение векторной и растровой графики (Corel Draw и Photoshop CS).

Самостоятельная работа: Работа выполняется в графическом редакторе Photoshop и сохраняется на флэш – картах. Работа должна отвечать требованиям плакатного жанра (афиши). В плакате должна быть четко выражена основная идея, т.е. главная мысль. (4 ч.)

Практика – 4 ч

Выполнение творческого проекта (4 ч.)

II. Photoshop- 40ч

Повторение основ работы Photoshop. Вводный урок.

Теория -1ч

Мини-тренинг. Создание небольших рисунков, используя различные инструменты, заливки, создание фоновых рисунков, работа с фильтрами.

Самостоятельная работа: Выполнить композицию на свободную тему, используя различные инструменты, заливки. (1 ч.)

Практика: 1ч

Практическая работа №5. Повторение основ работы Photoshop. (1 ч.)

«Шарж на кумира».

Теория – 1ч

Вводная беседа. Знакомство с жанром шарж, карикатура (демонстрация шаржей). Анализ нескольких работ.

Самостоятельная работа: Подобрать материал (фотографии) для дальнейшей самостоятельной работы. (1 ч.)

Практика- 1ч

Практическая работа №6. Знакомство с жанром (шарж, карикатура). Вводная беседа. (1 ч.)

Работа с фотографией.

Теория -2ч

Мини-тренинг. Работа над шаржем с фотографией, поэтапное выполнение шаржа (портрет, сюжет) работа с преподавателем по принципу делай как я.

Самостоятельная работа: Выполнить шарж (портрет, сюжет), соблюдая внешнее сходство, проанализировать подчеркнуть и выделить наиболее характерные черты модели, учитывая специфику жанра. Работа выполняется в графическом редакторе Photoshop и сохраняется на флэш-карте в формате PSD. (2 ч.)

Практика-2ч

Практическая работа №7. Работа с фотографией (2 ч.)

Самостоятельная работа «Шарж на кумира».

Теория – 6ч

При выполнении работы могут быть использованы фотографии знаменитостей (известных людей), знакомых, родственников, животных. Изображение должно соответствовать специфике жанра, в котором при соблюдении внешнего сходства изменены и выделены наиболее характерные черты модели. Шаржист рисует так, чтобы хотелось улыбнуться и порадоваться, но не посмеяться над человеком.

Самостоятельная работа: Выполнение работы в графическом редакторе Photoshop и сохраняется на флэш-карте в формате PSD до завершения (утверждение преподавателем). Завершённая работа переводится в формат JPEG. (6 ч.)

Практика-6ч

Выполнение творческого проекта (6 ч.)

Анимация Photoshop – 2ч

Теория- 2ч

Создание не сложных анимационных картинок (аватарки). Мини-тренинг. Поэтапное выполнение анимации «Анимация звездочки», « Мерцающая ёлочка», «Запустим самолетик» работа с преподавателем по принципу делай как я.

Самостоятельная работа: Создать простой анимационный рисунок 2-3 кадра. Закрепление практических навыков анимационных изображений в программе Photoshop. Продумать тематику итоговой работы. (2 ч.)

Практика -2ч

Практическая работа №8. Анимация Photoshop. Мини-тренинг. Создание несложной анимации. (2 ч.)

Итоговая работа. Анимационная композиция.

Теория-8ч

Самостоятельная творческая работа выполняется по утвержденным эскизам в программе Photoshop. Выполняется в классе и дома. Заключительный вариант анимации сохраняется в формате GIF.

Самостоятельная работа: Просмотреть на сайтах видеоуроки приемов работы для создания анимации. Законспектировать в рабочих тетрадях необходимую информацию (поэтапное создания анимации, движение, мерцание, поворот). Определить тематику, разработать эскизы, продумать анимационные действия: движение (части тела, листья деревьев, трава, плывущие облака, дождь и т.д.), мерцание (звездное небо, городские окна), поворот (вращение фигур). Работа выполняется в графическом редакторе Photoshop и сохраняется на флэш- карте в формате PSD. Заключительный этап работы сохранить для Web изображений в формат GIF.

Практика-8ч Выполнение творческого проекта (8 ч.)

1.4. Планируемые результаты

Учащиеся должны овладеть *основами компьютерной графики*, а именно должны **знать**:

- особенности, достоинства и недостатки растровой графики;
- особенности, достоинства и недостатки векторной графики;
- методы описания цветов в компьютерной графике — цветовые модели;
- способы получения цветовых оттенков на экране и принтере;
- способы хранения изображений в файлах растрового и векторного формата;
- методы сжатия графических данных;
- проблемы преобразования форматов графических файлов;
- назначение и функции различных графических программ.

В результате освоения *практической части* курса учащиеся должны **уметь**:

1) создавать собственные иллюстрации, используя главные инструменты векторной программы CorelDRAW, а именно:

- создавать рисунки из простых объектов (линий, дуг, окружностей и т.д.);
- выполнять основные операции над объектами (удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение и др.);
- формировать собственные цветовые оттенки в различных цветовых моделях;
- закрашивать рисунки, используя различные виды заливок;
- работать с контурами объектов;
- создавать рисунки из кривых;
- создавать иллюстрации с использованием методов упорядочения и объединения объектов;
- получать объёмные изображения;
- применять различные графические эффекты (объём, перетекание, фигурная подрезка и др.);
- создавать надписи, заголовки, размещать текст по траектории;

2) редактировать изображения в программе Adobe PhotoShop, а именно:

- выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов (область, лассо, волшебная палочка и др.);
- перемещать, дублировать, вращать выделенные области;
- редактировать фотографии с использованием различных средств художественного оформления;

- сохранять выделенные области для последующего использования;
- монтировать фотографии (создавать многослойные документы);
- раскрашивать чёрно-белые эскизы и фотографии;
- применять к тексту различные эффекты;
- выполнять тоновую коррекцию фотографий;
- выполнять цветовую коррекцию фотографий;
- ретушировать фотографии;

3) выполнять обмен файлами между графическими программами.

Годовые требования

Даная программа, специально разработана для учащихся всех категорий с любым уровнем компьютерных знаний, что позволяет решать учебные задачи по цветоведению, композиции, конструированию, повышается интеллектуальный уровень образования. За время обучения учащийся через систему последовательно-усложняющихся заданий, приобретает комплекс знаний, умений и навыков работы в графических редакторах Corel Draw , Photoshop.

Задания первого года обучения знакомят учащихся с теоретическими основами

компьютерной графики. С цветовыми моделями документа, цветовым восприятием и гармонией цвета, поиска цветовых отношений между предметами, предметами и фоном, получают первоначальные навыки построения цветовой гармонии. Учащиеся приобретают практические навыки ведения последовательной работы выполнения заданий, начиная с создания простых фигур, рисование линий, манипуляции объектами и трансформации их форм до создания плоскостных композиций.

Учащиеся второго года обучения создают тематические декоративные композиции с применением различных формообразующих и пространственных приемов (изображение глубины на плоскости, зрительной иллюзия за счёт массы формы и цвета изображаемых предметов) подчиненные единой конструктивной и композиционной логике.

К учащимся предъявляются следующие основные требования:

- Знать основные работы программы CorelDraw, Photoshop;
- Владеть различными приемами и навыками компьютерной графики, входящими в курс обучения;
- Иметь навык последовательной работы выполнения конкретных программ;
- Уметь создавать собственные рисунки и композиции, а также готовить их к печати или публикации в Web;
- Обладать художественно-образным мышлением, умением условными средствами (геометрические формы) раскрыть заданную тему: передать состояние, ассоциацию, характер действия и т.п.
- Уметь технически реализовать замысел;
- Иметь достаточный объем выполненных работ.

2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарно-тематический график

первый год обучения

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Тема занятия	Кол-во часов	Место проведения	Форма контроля
1	9	7	18.00-19.45	пр.работа	Инструктаж по охране труда. Практическая работа	2	кабинет №1	
1. Методы представления графических изображений						8		
2	9	14	18.00-19.45	пр.работа	Растровая графика.	2	кабинет №1	ПР №1 . Растровая графика.
3	9	21	18.00-19.45	пр.работа	Векторная графика.	2	кабинет №1	ПР №2. Векторная графика.
4	9	28	18.00-19.45	пр.работа	Сравнение растровой и векторной графики.	2	кабинет №1	
5	10	5	18.00-19.45	пр.работа	Особенности редакторов растровой и векторной графики.	2	кабинет №1	ПР №3. Особенности редакторов растровой и векторной графики.
2. Цвет в компьютерной графике						12		
6	10	12	18.00-19.45	пр.работа	Аддитивная цветовая модель.	2	кабинет №1	ПР №4. Аддитивная цветовая модель.

7	10	19	18.00-19.45	пр.работа	Формирование собственных цветовых оттенков в модели RGB.	2	кабинет №1	ПР №5. Формирование собственных цветовых оттенков в модели RGB.
8	10	26	18.00-19.45	пр.работа	Субтрактивная цветовая модель.	2	кабинет №1	ПР №6. Субтрактивная цветовая модель.
9	11	9	18.00-19.45	пр.работа	Взаимосвязь аддитивной и субтрактивной цветовых моделей. Цветоделение при печати.	2	кабинет №1	ПР №7. Взаимосвязь аддитивной и субтрактивной цветовых моделей. Цветоделение при печати.
10	11	16	18.00-19.45	пр.работа	Формирование собственных цветовых оттенков в модели RGB.	2	кабинет №1	ПР №8. Формирование собственных цветовых оттенков в модели RGB.
11	11	23	18.00-19.45	пр.работа	Цветовая модель «Цветовой оттенок — Насыщенность - Яркость».	2	кабинет №1	
3. Форматы графических файлов						6	кабинет №1	
12	11	30	18.00-19.45	пр.работа	Векторные форматы.	2	кабинет №1	
13	12	7	18.00-19.45	пр.работа	Растровые форматы. О сохранении изображений в стандартных и собственных форматах графических редакторов.	2	кабинет №1	ПР №9. Растровые форматы. О сохранении изображений в стандартных и собственных форматах графических редакторов.
14	12	14	18.00-19.45	пр.работа	Преобразование файлов из одного формата в другой.	2	кабинет №1	ПР №10. Преобразование файлов из одного формата в другой.

4. Монтаж и улучшение изображений						42		
15	12	21	18.00-19.45	пр.работа	Введение в программу AdobePhotoshop.	2	кабинет №1	
16	1	11	18.00-19.45	пр.работа	Рабочее окно программы AdobePhotoshop. Выделение областей. Работа с выделенными областями.	2	кабинет №1	ПР №11. Рабочее окно программы AdobePhotoshop. Выделение областей. Работа с выделенными областями
17	1	18	18.00-19.45	пр.работа	Маски и каналы.	2	кабинет №1	ПР №12. Маски и каналы.
18	1	25	18.00-19.45	пр.работа	Коллаж. Создание коллажа.	2	кабинет №1	ПР №13. Коллаж. Создание коллажа.
19	2	1	18.00-19.45	пр.работа	Основы работы со слоями.	2	кабинет №1	ПР №14. Основы работы со слоями. (Картинка)
20	2	8	18.00-19.45	пр.работа	Основы работы со слоями.	2	кабинет №1	ПР №15. Основы работы со слоями. (Фото)
21	2	15	18.00-19.45	пр.работа	Рисование и раскрашивание.	2	кабинет №1	ПР №16. Рисование и раскрашивание.
22	2	22	18.00-19.45	пр.работа	Рисование и раскрашивание.	2	кабинет №1	ПР №16. Рисование и раскрашивание.
23	2	29	18.00-19.45	пр.работа	Работа со слоями (окончание).	2	кабинет №1	ПР №16. Рисование и раскрашивание.
24	3	7	18.00-19.45	пр.работа	Работа со слоями (окончание).	2	кабинет №1	ПР №16. Рисование и раскрашивание.
25	3	14	18.00-19.45	пр.работа	Тоновая коррекция. Основы коррекции тона.	2	кабинет №1	ПР №17. Тоновая коррекция. Основы коррекции тона.
26	3	21	18.00-19.45	пр.работа	Цветовая коррекция. Основы коррекции цвета.	2	кабинет №1	ПР №18. Цветовая коррекция. Основы коррекции цвета.
27	4	4	18.00-19.45	пр.работа	Цветовая коррекция. Основы коррекции цвета.	2	кабинет №1	ПР №18. Цветовая коррекция. Основы коррекции цвета.

28	4	11	18.00-19.45	пр.работа	Ретуширование фотографий.	2	кабинет №1	ПР №19. Ретуширование фотографий.
29	4	18	18.00-19.45	пр.работа	Ретуширование фотографий.	2	кабинет №1	ПР №19. Ретуширование фотографий.
30	4	25	18.00-19.45	пр.работа	Работа с контурами.	2	кабинет №1	ПР №20. Работа с контурами.
31	5	2	18.00-19.45	пр.работа	Работа с контурами.	2	кабинет №1	ПР №20. Работа с контурами.
32	5	9	18.00-19.45	пр.работа	Обмен файлами между графическими программами	2	кабинет №1	ПР №21. Обмен файлами между графическими программами
33	5	16	18.00-19.45	пр.работа	Обмен файлами между графическими программами	2	кабинет №1	ПР №21. Обмен файлами между графическими программами
34	5	23	18.00-19.45	пр.работа	Итоговое обобщение по теме "AdobePhotoshop"	2	кабинет №1	
35	5	30	18.00-19.46	пр.работа	Обобщение пройденного материала	2	кабинет №2	

**Календарно-тематический график
кружок "Компьютерная графика»**

второй год обучения

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Тема занятия	Кол-во часов	Место проведения	Форма контроля
1. Corel Draw.						30		
1			18.00-19.45	беседа	Вводный урок. Повторение основ работы Corel Draw. Фильтры растровых изображений	2	кабинет №1	П/р №1. Фильтры растровых изображений
2			18.00-19.45	пр.работа	Тематическая декоративная композиция из контрастных по форме пятен. Разработка эскизов	2	кабинет №1	П/р №2. Тематическая декоративная композиция из контрастных по форме пятен. Разработка эскизов
3			18.00-19.45	пр.работа	Тематическая декоративная композиция из контрастных по форме пятен. Разработка эскизов	2	кабинет №1	П/р №2. Тематическая декоративная композиция из контрастных по форме пятен. Разработка эскизов
4			18.00-19.45	пр.работа	Тематическая декоративная композиция из контрастных по форме пятен. Разработка эскизов	2	кабинет №1	П/р №2. Тематическая декоративная композиция из контрастных по форме пятен. Разработка эскизов
5			18.00-19.45	пр.работа	Самостоятельная работа	2	кабинет №1	Выполнение творческого проекта

6			18.00-19.45	пр.работа	Самостоятельная работа	2	кабинет №1	Выполнение творческого проекта
7			18.00-19.45	пр.работа	Самостоятельная работа	2	кабинет №1	Выполнение творческого проекта
8			18.00-19.45	пр.работа	Самостоятельная работа	2	кабинет №1	Выполнение творческого проекта
9			18.00-19.45	пр.работа	Web – графика в Corel Draw.	2	кабинет №1	П/р №3. Web – графика в Corel Draw.
10			18.00-19.45	пр.работа	Плакат (афиша). Вводная беседа. Знакомство с жанром плаката (афиши). Разработка эскизов плаката (афиши)	2	кабинет №1	П/р №4. Знакомство с жанром плаката (афиши). Разработка эскизов плаката (афиши)
11			18.00-19.45	пр.работа	Плакат (афиша). Вводная беседа. Знакомство с жанром плаката (афиши). Разработка эскизов плаката (афиши)	2	кабинет №1	П/р №4. Знакомство с жанром плаката (афиши). Разработка эскизов плаката (афиши)
12			18.00-19.45	пр.работа	Самостоятельная работа над плакатом, афишей.	2	кабинет №1	Выполнение творческого проекта
13			18.00-19.45	пр.работа	Самостоятельная работа над плакатом, афишей.	2	кабинет №1	Выполнение творческого проекта
14			18.00-19.45	пр.работа	Самостоятельная работа над плакатом, афишей.	2	кабинет №1	Выполнение творческого проекта
15			18.00-19.45	пр.работа	Самостоятельная работа над плакатом, афишей.	2	кабинет №1	Выполнение творческого проекта
2. Photoshop.						40		

16			18.00-19.45	пр.работа	Повторение основ работы Photoshop .	2	кабинет №1	П/р №5. Повторение основ работы Photoshop .
17			18.00-19.45	пр.работа	«Шарж на кумира». Знакомство с жанром (шарж, карикатура). Вводная беседа.	2	кабинет №1	П/р №6. Знакомство с жанром (шарж, карикатура). Вводная беседа.
18			18.00-19.45	пр.работа	Мини-тренинг. Работа с фотографией	2	кабинет №1	П/р №7. Работа с фотографией
19			18.00-19.45	пр.работа	Мини-тренинг. Работа с фотографией	2	кабинет №1	П/р №7. Работа с фотографией
20			18.00-19.45	пр.работа	Самостоятельная работа	2	кабинет №1	Выполнение творческого проекта
21			18.00-19.45	пр.работа	Самостоятельная работа	2	кабинет №1	Выполнение творческого проекта
22			18.00-19.45	пр.работа	Самостоятельная работа	2	кабинет №1	Выполнение творческого проекта
23			18.00-19.45	пр.работа	Самостоятельная работа	2	кабинет №1	Выполнение творческого проекта
24			18.00-19.45	пр.работа	Самостоятельная работа	2	кабинет №1	Выполнение творческого проекта
25			18.00-19.45	пр.работа	Самостоятельная работа	2	кабинет №1	Выполнение творческого проекта
26			18.00-19.45	пр.работа	Анимация Photoshop. Мини-тренинг. Создание несложной анимации.	2	кабинет №1	П/р №8. Анимация Photoshop. Мини-тренинг. Создание несложной

27			18.00-19.45	пр.работа	Анимация Photoshop. Мини-тренинг. Создание несложной анимации.	2	кабинет №1	П/р №8. Анимация Photoshop. Мини-тренинг. Создание несложной
28			18.00-19.45	пр.работа	Итоговая работа. Анимационная композиция	2	кабинет №1	Выполнение творческого проекта
29			18.00-19.45	пр.работа	Итоговая работа. Анимационная композиция	2	кабинет №1	Выполнение творческого проекта
30			18.00-19.45	пр.работа	Итоговая работа. Анимационная композиция	2	кабинет №1	Выполнение творческого проекта
31			18.00-19.45	пр.работа	Итоговая работа. Анимационная композиция	2	кабинет №1	Выполнение творческого проекта
32			18.00-19.45	пр.работа	Итоговая работа. Анимационная композиция	2	кабинет №1	Выполнение творческого проекта
33			18.00-19.45	пр.работа	Итоговая работа. Анимационная композиция	2	кабинет №1	Выполнение творческого проекта
34			18.00-19.45	пр.работа	Защита итоговой работы. Анимационная композиция	2	кабинет №1	
35			18.00-19.46	пр.работа	Обобщение пройденного материала	2	кабинет №2	

2.2. Условия реализации программы

Для реализации данной образовательной программы имеется определённое методическое обеспечение:

1. Компьютерный класс.
2. Программное обеспечение на ПК.
3. Выход в Интернет.

2.3. Формы аттестации

Формы контроля:

- теоретические зачеты, диагностика знаний в процессе собеседований;
- отчеты по самостоятельным и практическим работам и их защита;
- выполнение и защита проектов;
- участия в конкурсах, олимпиадах.

2.4. Оценочные материалы

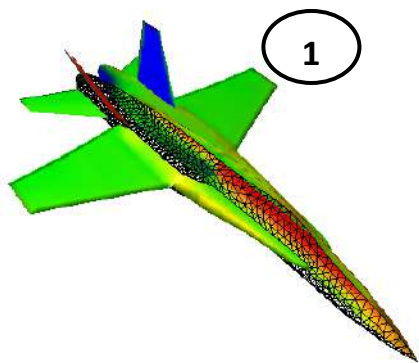
Тест № 1 по теме : «Методы представления графических изображений»

1. Выберите вариант ответа:

Простейшие программные средства иллюстративной графики называются редакторами:

- а) графическими
- б) математическими
- в) расчетными

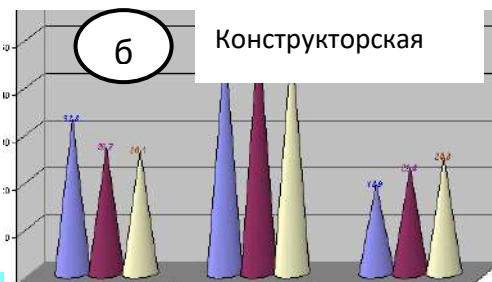
2. Установите соответствие:



1



Научная



б

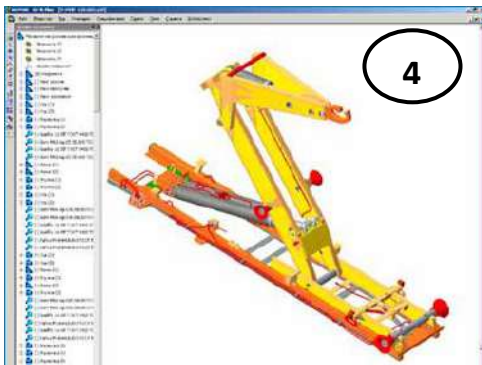
Конструкторская



3



Деловая



г

Иллюстративная

3. Выберите вариант ответа:

Минимальный участок изображения, для которого можно задать цвет называется

- а) формат
- б) пиксель
- в) анимация
- г) графика

4. Выберите вариант ответа:

Способ хранения информации в файле, а также форму хранения определяет

- а) пиксель
- б) формат
- в) анимация
- г) графика

5. Выберите вариант ответа:

Получение движущейся картинке на дисплее называется

- а) пиксель
- б) формат
- в) анимация
- г) графика

6. Выберите вариант ответа:

Технологию, позволяющую получать объемные изображения, называют

- а) трехмерной
- б) растровой
- в) векторной

7. Установите соответствие:

Для вывода графического изображения используется



а

Плоттер



б

Принтер



в

Монитор

8. Выберите вариант ответа:

Изображения, формирующиеся из описания рисунков в виде набора команд для построения простейших графических объектов (линий, окружностей, дуг и т.д.), называются

- а) растровыми
- б) векторными
- в) трехмерными

Тест №2 по теме: «Цвет в компьютерной графике»

1. Выберите вариант ответа:

Изображения, формирующиеся из точек различного цвета (пикселей), которые образуют строки и столбцы, называются

- а) векторными
- б) растровыми
- в) трехмерными

2. Выберите все варианты ответов:

Для вывода графического изображения используют

- а) монитор
- б) графопостроитель
- в) принтер
- г) модем

3. Выберите вариант ответа:

Область информатики, занимающаяся проблемами получения различных изображений (рисунков, чертежей) на компьютере называется

- а) векторная графика
- б) растровая графика
- в) компьютерная графика

4. Выберите все возможные варианты ответов:

Графические редакторы позволяют выполнять действия:

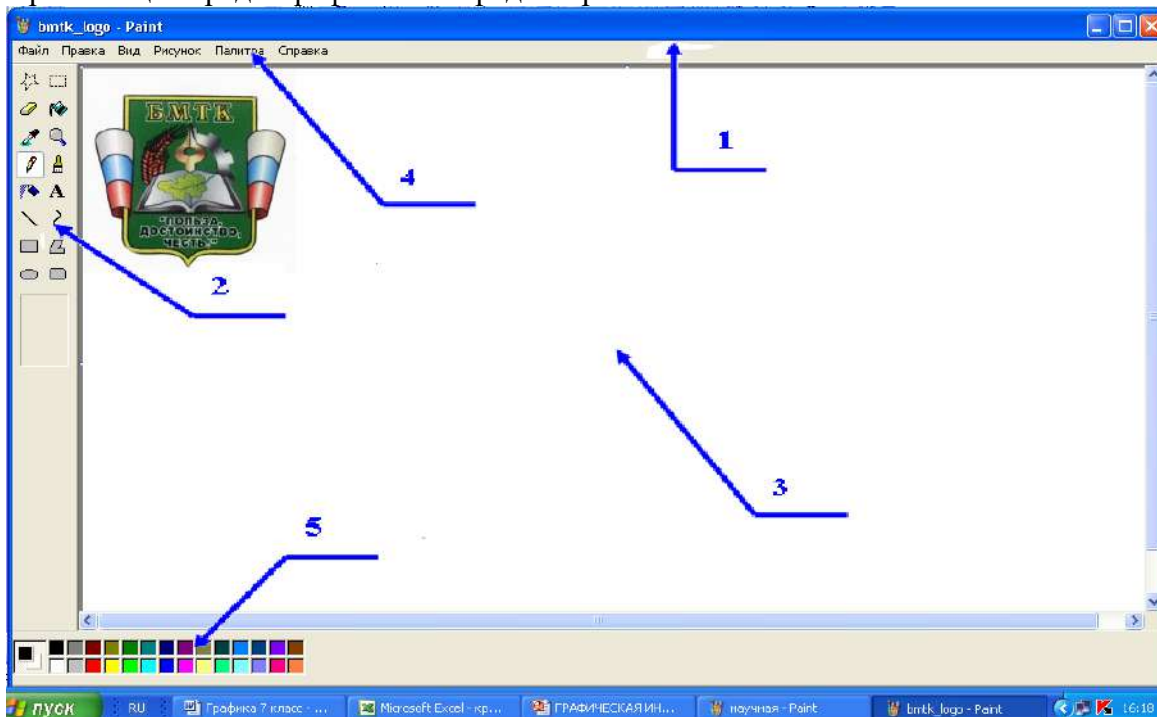
- а) открывать
- б) обрабатывать
- в) сохранять
- г) вычислять

5. Установите соответствие

1) Растровая графика	а) минимальный участок изображения, для которого можно задать цвет
2) Векторная графика	б) наименьшими элементами являются графические примитивы: линии, дуги, окружности, прямоугольники
3) Компьютерная анимация	в) объединение высококачественного изображения на экране компьютера со звуковым сопровождением
4) Мультимедиа	г) получение движущихся изображений на дисплее объединение высококачественного изображения на экране компьютера со звуковым сопровождением
5) Пиксель	д) наименьшим элементом является растр – прямоугольная сетка пикселей на экране

6. Установите соответствие

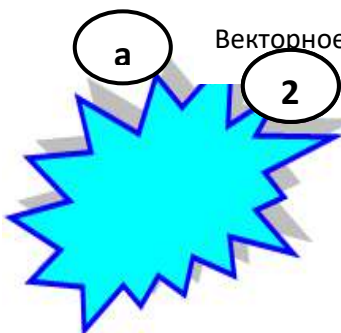
Организация среды графического редактора



- а) строка заголовка
- б) панель инструментов
- в) рабочая область
- г) строка меню

д) палитра цветов

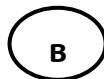
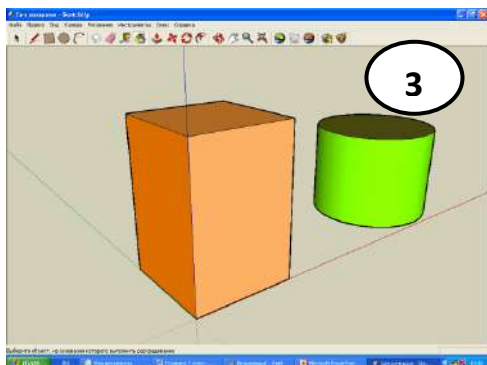
7. Установите соответствие



Векторное изображение



Растровое изображ



Трехмерное изображение

8. Выберите все возможные варианты ответов:

Графические редакторы позволяют выполнять действия:

- а) вычислять
- б) обрабатывать
- в) сохранять
- г) открывать

Тест № 3 по теме: «Форматы графических файлов»

1. Установите соответствие:

1) Размер изображения
2) Битовая глубина
3) Файлы векторного формата
4) Файлы растрового формата

а) запоминают размер изображения, битовую глубину и цвет каждого пикселя
б) число битов, используемых для хранения цвета одного пикселя
в) содержат описание рисунков в виде набора команд для построения простых геометрических объектов
г) количество пикселей в рисунке по горизонтали и вертикале запоминают размер изображения, битовую глубину и цвет каждого пикселя

2. Выберите все возможные варианты ответов:

К стандартным растровым графическим форматам относятся:

- а) Bmp
- б) Gif
- в) Tiff
- г) Jpeg
- д) Doc
- е) Txt

3. Выберите вариант ответа:

Перед выполнением любой операции над фрагментом изображения его необходимо

- а) выделить
- б) вычислить
- в) сохранить

4. Установите соответствие:

1) В редакторах векторной графики выделяют
2) В редакторах растровой графики выделяют
3) В редакторах векторной графики
4) В редакторах растровой графики

а) области
б) объекты
в) можно изменять порядок расположения объектов
г) нельзя изменять порядок расположения объектов, т.к. каждый пиксель закреплен за определенным местом

5. Установите соответствие:

1) Строка заголовка
2) Строка меню
3) Палитра цветов
4) Рабочий лист
5) Меню файл

а) отвечает за выполнение команд отдельной группы
б) указывает название документа и программы
в) позволяет выбирать цвет объекта
г) команды для работы с файлами
д) область для создания рисунка

6. Выберите все варианты ответов:

К инструментам рисования растрового редактора относятся:

- а) кисть
- б) карандаш
- в) ластик
- г) заливка
- д) линия
- е) овал

7. Выберите все варианты ответов:

К инструментам рисования векторного редактора относятся графические элементы (примитивы):

- а) кисть
- б) карандаш
- в) прямоугольник
- г) заливка
- д) линия
- е) овал

8. Выберите все варианты ответов:

К базовым цветам относятся:

- а) красный
- б) зеленый
- в) синий
- г) розовый
- д) желтый

9. Выберите все варианты ответов:

Для ввода изображения в компьютер используются

- а) принтер
- б) плоттер

- в) сканер
- г) цифровой фотоаппарат
- д) цифровая видеокамера

10. Выберите правильный вариант ответа:

Из трех базовых цветов можно получить различных цветов:

- а) 8
- б) 9
- в) 10

11. Установите соответствие:

1) Научная графика
2) Деловая графика
3) Конструкторская графика
4) Иллюстративная графика
5) Художественная и рекламная графика

а) визуализация (наглядное изображение) объектов научного исследования, графическая обработка результатов расчётов
б) предназначена для создания иллюстраций, часто используемых в работе учреждений: плановые показатели, статистические сводки
в) используется в работе инженеров-конструкторов, изобретателей новой техники (САПР)
г) позволяет создавать произвольные рисунки, не имеет производственной направленности
д) графика, с помощью которой создаются рекламные ролики, компьютерные игры, мультфильмы, видеоуроки

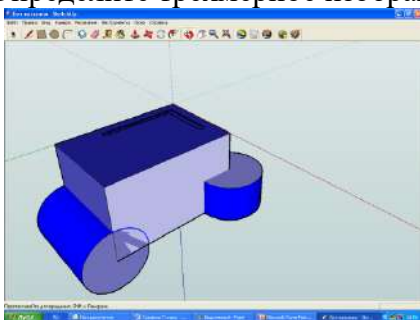
12. Выберите все варианты ответов:

С помощью растрового редактора можно:

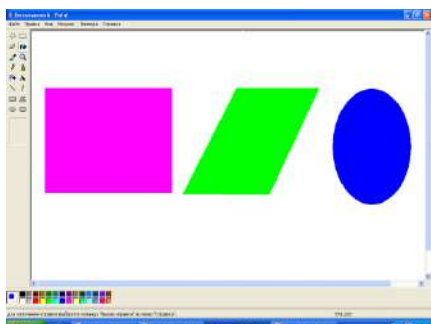
- а) создавать коллаж
- б) улучшать яркость изображения
- в) раскрашивать черно-белые фотографии
- г) печатать текст
- д) выполнять расчет

13. Выберите правильный вариант ответа:

Определите трехмерное изображение



1



2



3

Тест №4 по теме: «Монтаж и улучшение изображений»

Как можно уменьшить размер графического файла *.jpg с помощью FS, не изменяя разрешение?

- А) Сохранить его в формате TIFF
- Б) Понизить качество файла (image options)
- В) Использовать различные режимы смешивания (blending mode)
- Г) Отразить (flip) его справа налево, или наоборот

2. Как можно вырезать часть файла, (выделив его предварительно), так, чтобы вырезанное оказалось только на новом слое?

- А) Layer/New/Layer Via Copy
- Б) Select/Load Selection/Ok
- В) Select/Similar Layers
- Г) Layer/New/Layer Via Cut

3) Есть три слоя. Каждый из них полностью залит определенном цветом. В окне “Layers” слои расположены сверху вниз в таком порядке : Layer 5 (красный), Layer 8 (белый), Layer 1 (синий). Режим смешивания normal. Каким цветом будет залито рабочее окно?

- А) Белым
- Б) Красным
- В) Синим
- Г) Жёлтым

4) В рабочем окне открыта фотография. Что будет, если нажать комбинацию клавиш Shift+Ctrl+U (Desaturate)?

- А) Фото станет чёрным
- Б) Фото станет Белым
- В) Фото станет чёрно-белым
- Г) Откроется окно Hue & Saturation

5) На фотографии чёрная коробка на зелёной траве. Слой, расположенный ниже залит синим цветом. Что произойдёт после следующих операций : Select/Color Range/В открывшемся окне клика на коробку/Ok/Edit/Cut.

- А) На фотографии на месте коробки будет синее пятно.
- Б) Откроется окно “Save As”
- В) Зелёная трава исчезнет, а в рабочем поле останется только коробка на синем фоне.
- Г) Ничего не изменится, так как некоторые действия противоречат друг другу.

6) Что значит RGB?

- А) Red, Green, Black
- Б) Right, Good, Bad
- В) Red, Green, Blue
- Г) Red, Great, Black

7) Как запускается режим Quick Mask?

- А) Q+M
- Б) Ctrl+U
- В) M
- Г) Q

8) Открыта фотография. На ней изображено озеро. Создается новый слой, ложится поверх слоя с озером, при этом его Opacity устанавливается на 0,2%. Что визуально изменится на фотографии?

- А) Фото станет чёрным.
- Б) Ничего не изменится
- В) С фотографии исчезнут все чёрные поля
- Г) Разрешение фотографии уменьшится на 0,2%

9) Каким фильтром можно наиболее быстро немного увеличить резкость фотографии?

- А) Filter/Render/Fibers
- Б) Filter/Sharpen/Unsharp Mask
- В) Filter/Blur/Blur
- Г) Filter/Noise/Median

10) С помощью какого инструмента PS можно в автоматическом режиме сделать панораму из нескольких фото?

- А) File/Save As
- Б) File/Scripts/Image Processor
- В) File/Automate/Photomerge
- Г) File/Revert

11) Как можно вдвое уменьшить разрешение фотографии?

- А) Image/Image Size/ В окне устанавливаем Width и Height по 200%. Constrain Proportions включено.
- Б) Image/Image Size/ В окне устанавливаем Width и Height по 50%. Constrain Proportions включено.
- В) Image/Image Size/ В окне устанавливаем Width на 50%, а Height на 200%. Constrain Proportions выключено.
- Г) Image/Image Size/ В окне устанавливаем Width на 2000%, а Height на 50%. Constrain Proportions выключено.

12) Какими клавишами можно увеличивать/уменьшать размер кисти?

- А) “1”, “2”
- Б) “>”, “<”
- В) “)”, “(”
- Г) “[”, “]”

13) Каким инструментом можно копировать пиксели из одной части фотографии в другую ничего не вырезая, не выделяя и не перемещая?

- А) Magic Wand Tool
- Б) Clone Stamp Tool
- В) Sponge Tool
- Г) Brush Tool

14) Какого инструмента в PS нет?

- А) Audio Annotation Tool
- Б) Eyebobber Tool
- В) Freeform Pen Tool
- Г) Slice Select Tool

- 15) Каким инструментом чаще всего пользуются для быстрого ретуширования проблемных частей кожи на фотографиях?
 А) Eraser Tool
 Б) Magic Eraser Tool
 В) Healing Brush
 Г) Background Eraser Tool
- 16) Какой опции не предусмотрено в панели Transform?
 А) Rotate 45 CW
 Б) Rotate 90 CCW
 В) Rotate 90 CW
 Г) Rotate 180
- 17) Как называется встроенный в PS браузер для удобного поиска и открытия графических файлов?
 А) Adobe Porridge
 Б) Adobe Courage
 В) Adobe Bridge
 Г) Adobe Edge
- 18) Можно ли с помощью PS CS2 работать с HDRi (high dynamic range image), и если можно, то с помощью какой команды?
 А) Нет. Этим занимаются специальные программы, например, Photomatix
 Б) Нет. HDRi можно сделать только вручную, в настройках цифрового фотоаппарата.
 В) Да. File/Automate/Merge to HDR
 Г) Да. File/Save As/*.hdr
- 19) Как можно вновь открыть любое случайно закрытое вами окно в PS?
 А) View/Screen Mode/Full Screen Mode
 Б) View/Show Grid
 В) Image/ и далее нужное окно...
 Г) Window/ и далее нужное окно...
- 20) Удерживая какую кнопку можно проводить идеально прямые линии с помощью инструмента Brush Tool?
 А) Tab
 Б) Shift
 В) Ctrl
 Г) Alt

Ключ к тесту

Тест № 1								Тест № 2						
1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7
1-а	1-а 2-в 3-г 4-б	б	б	в	а	1-б 2-а 3-в	б	б	а, б, в	в	а, б, в	1-д 2-б 3-г 4-в	1-а 2-б 3-в 4-г 5-д	б, в, г

Тест № 3												
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

1-г	а,	а	1-б	1-б	а,	в,	а,	в,	а	1-а	а,	1
2-б	б,		2-а	2-а	б,	г,	б,	г,		2-б	б,	
3-в	в,		30в	3-в	в,	д,	в	д		3-в	в,	
4-а	г		4-г	4-д	г	е				4-г		
				5-г						5-д		

Тест №4									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Б	Г	Б	В	А	В	Г	Б	Б	В
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Б	Г	Б	Б	В	А	В	В	Г	Б

2.5.Методические материалы

№ п/п	Тема программы	Форма организации и проведения занятия	Методы и приемы организации учебно-воспитательного процесса	Дидактический материал, техническое оснащение занятий	Вид и форма контроля, форма предъявления результата
1	Методы представления графических изображений.	Групповая с организацией индивидуальных форм работы внутри группы, подгрупповая, фронтальная	Словесный, объяснение, рассказ, практические занятия, объяснение нового материала, конспекты для педагога, беседа	Специальная литература, справочные материалы, компьютеры, проектор	Выполнение практических работ
2	Цвет в компьютерной графике.	Групповая с организацией индивидуальных форм работы внутри группы, подгрупповая, фронтальная	Словесный, объяснение, рассказ, практические занятия, объяснение нового материала, конспекты для педагога, беседа	Специальная литература, справочные материалы, компьютеры, проектор	Выполнение практических работ
3	Форматы графических файлов.	Групповая с организацией индивидуальных форм работы внутри группы, подгрупповая, фронтальная	Словесный, объяснение, рассказ, практические занятия, объяснение нового материала, конспекты для педагога, беседа	Специальная литература, справочные материалы, компьютеры, проектор	Выполнение практических работ
4	Монтаж и улучшение	Групповая с организацией	Словесный, объяснение,	Специальная литература,	Выполнение практических

	изображений.	индивидуальных форм работы внутри группы, подгрупповая, фронтальная	рассказ, практические занятия, объяснение нового материала, конспекты для педагога, беседа	справочные материалы, компьютеры, проектор	работ
5	Corel Draw	Групповая с организацией индивидуальных форм работы внутри группы, подгрупповая, фронтальная	Словесный, объяснение, рассказ, практические занятия, объяснение нового материала, конспекты для педагога, беседа	Специальная литература, справочные материалы, компьютеры, проектор	Выполнение практических работ
6	Photoshop	Групповая с организацией индивидуальных форм работы внутри группы, подгрупповая, фронтальная	Словесный, объяснение, рассказ, практические занятия, объяснение нового материала, конспекты для педагога, беседа	Специальная литература, справочные материалы, компьютеры, проектор	Выполнение практических работ

3.

Список литературы

Учебно-методический комплект «Компьютерная графика» состоит из учебного пособия и практикума.

- Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие/Л.А.Залогова. – 2 изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006. – 212 с., 16 с. Ил.: ил.
- Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум/Л.А.Залогова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005. – 245 с., 16 с. Ил.: ил.
- *Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие/Л.А.Залогова. – 2 изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006. – 212 с., 16 с. Ил.: ил.*

Интернет ресурсы:

1. www.metod-kopilka.ru – Методическая копилка учителя информатики
2. <http://www.klyaksa.net/> - Информатика и ИКТ в школе. Компьютер на уроках
3. <http://festival.1september.ru/> - фестиваль педагогических идей «Открытый урок»
4. <http://go-oo.org> -Свободный пакет офисных приложений
5. <http://graphic-tutorials.ru/>
6. <http://photoshop.demiart.ru/>
7. <http://corel.demiart.ru/>
8. <http://www.corel.ru/>

