

г. Липецк, 2024 г.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1	ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
2	ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ	3
3	УЧЕБНЫЙ ПЛАН	5
4	КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК	5
5	СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	5
6	ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ	8
7	ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ	8
8	МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ	8
9	ПРИЛОЖЕНИЯ	10
9.1	Приложение № 1. Рабочая программа «Компьютерная графика»	10

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Компьютерная графика» (далее – Программа) разработана в соответствии с требованиями нормативно-правовых актов:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в РФ» (с изменениями и дополнениями);
- Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г. И плана мероприятий по ее реализации»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Зарегистрировано 18.12.2020 № 61573);
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 года №629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Рабочая программа по курсу «Компьютерная графика» (ОО Информатика) для 8-11 классов составлена на основе авторской программы элективного курса «Компьютерная графика» Л.А. Залоговой. Сборник «Программы для общеобразовательных учреждений 2-11 классы: методическое пособие/составитель М.Н.Бородин .- М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013 г.

Цель курса:

освоение базовых понятий и методов компьютерной графики, изучение популярных графических программ.

Основные задачи курса:

- изучить форматы графических файлов и целесообразность их использования при работе с различными графическими программами;
- научить создавать и редактировать собственные изображения, используя инструменты графических программ;
- способствовать развитию познавательного интереса к информатике;
- способствовать формированию информационной культуры учащихся;
- заинтересовать учащихся, показать возможности современных программных средств обработки графических изображений.

2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

1) **Личностные результаты** – это сформировавшаяся в образовательном процессе система ценностных отношений учащихся к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу, объектам познания, результатам образовательной деятельности. Основными личностными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества; понимание роли информационных процессов в современном мире;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения; развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики в условиях развития информационного общества; готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

2) Метапредметные результаты

- Умение работать парами, группами и индивидуально.
- Умение поиска рациональных путей выполнения работы.
- Умение исследовать несложные практические ситуации, выдвигать предположения.
- Умение искать и устранять причины возникших трудностей.
- Творческое решение учебных и практических задач: умение мотивированно отказываться от образца, искать оригинальные решения; самостоятельное выполнение различных творческих работ; участие в проектной деятельности.

3) Предметными результатами, формируемыми при изучении курса являются знание:

- особенностей, достоинств и недостатков растровой графики;
- особенностей, достоинств и недостатков векторной графики;
- методов описания цветов в компьютерной графике — цветовых моделей;
- способов получения цветовых оттенков на экране и принтере;
- способов хранения изображений в файлах растрового и векторного форматов;
- методов сжатия графических данных;
- проблем преобразования форматов графических файлов;
- назначений и функций различных графических программ.

умение:

1. Редактировать изображения в растровом графическом редакторе (Gimp и Adobe Photoshop) :
 - выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов (область (прямоугольное и эллиптическое выделение), лассо (свободное выделение), волшебная палочка (выделение связанной области) 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;
2. Создавать и редактировать анимированные изображения в программе Gimp;
3. В векторных редакторах CorelDraw
 - Настраивать интерфейс программы

- Создавать, упорядочивать и редактировать объекты;
 - Пользоваться вспомогательными средствами. Такими как: направляющие, сетка, прилипание;
 - Формировать собственные цветовые оттенки в различных цветовых моделях;
 - Применять различные графические эффекты;
 - Закрашивать рисунки;
 - Работать с текстом;
 - Работать с растровыми изображениями;
 - Самостоятельно создавать иллюстрации и дизайн-макеты.
4. Выполнять обмен файлами между графическими программами.

3. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего часов	Количество часов	
			теория	практика
1	Основы изображения	14	4	10
2	Редакторы векторной и растровой графики	44		44
3	Творческие проекты	10		10
	Итого	68	4	64

4. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Программа предназначена для обучающихся 8-11 классов.

Срок реализации – 1 год.

Форма обучения – очная

Форма занятий – групповая (12-15 человек).

Основной формой организации работы с обучающимися является занятие, которое проходит 2 раза в неделю по 1 академическому часу продолжительностью 45 минут.

Продолжительность учебного года:

первый год обучения – начало учебного года – 02.09.2024,

окончание учебного года – 26.05.2025.

Количество недель в учебном году – 34 недели.

Сроки проведения промежуточной аттестации – последнее занятие в учебном году.

5. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

В курсе «Компьютерная графика» рассматриваются:

- основные вопросы создания, редактирования и хранения изображений;
- особенности работы с изображениями в растровых программах;
- методы создания иллюстраций в векторных программах.

Для создания иллюстраций используется векторная программа CorelDRAW, а для редактирования изображений и монтажа фотографий программа Adobe PhotoShop.

Часть 1. Основы изображения

1. Методы представления графических изображений

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.

2. Цвет в компьютерной графике

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

3. Форматы графических файлов

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.

Часть 2. Программы векторной и растровой графики

4. Создание иллюстраций

4.1. Введение в программу CorelDRAW

4.2. Рабочее окно программы CorelDRAW

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

4.3. 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.

4.4. Закраска рисунков

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

Использование встроенных палитр.

4.5. Вспомогательные режимы работы

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

4.6. Создание рисунков из кривых

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

4.7. 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.

4.8. Эффект объема

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

4.9. Перетекание

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

4.10. 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.

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

5. Монтаж и улучшение изображений

5.1. Введение в программу Adobe PhotoShop

5.2. Рабочее окно программы Adobe PhotoShop

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

5.3. 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.

5.4. 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.

5.5. 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.

5.6. Рисование и раскрашивание

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

5.7. Тоновая коррекция

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

5.8. Цветовая коррекция

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

5.9. Ретуширование фотографий

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

5.10. 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.

1. Практические занятия по векторной графике

1.1. Рабочее окно CorelDRAW

1.2. Основы работы с объектами

1.3. Закраска рисунков

1.4. Закраска рисунков (окончание). Вспомогательные режимы работы

1.5. Создание рисунков из кривых

1.6. Методы упорядочения и объединения объектов

1.7. Эффект объема

1.8. Эффект перетекания

- 1.9. Работа с текстом
- 1.10. Сохранение и загрузка изображений в CorelDRAW
- 2. Практические занятия по растровой графике**
- 2.1. Рабочее окно Adobe PhotoShop
- 2.2. Работа с выделенными областями
- 2.3. Маски и каналы
- 2.4. Создание коллажа. Основы работы со слоями
- 2.5. Рисование и раскрашивание
- 2.6. Работа со слоями (продолжение)
- 2.7. Основы коррекции тона
- 2.8. Основы коррекции цвета
- 2.9. Ретуширование фотографий
- 2.10. Работа с контурами
- 2.11. Обмен файлами между графическими программами

6. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

Для реализации программы используются:

1. Кабинет для учебных занятий;
2. Стол для педагога - 1 шт.;
3. Стул для педагога - 1 шт.;
4. Стулья по количеству обучающихся;
5. Шкаф для хранения пособий - 1 шт.;
6. Ноутбук/компьютер – 1 шт.;
7. Телевизор/проектор для показа видеоматериалов, изображений - 1 шт.;
8. Ноутбуки для обучающихся – 15 шт.;
9. Флипчарт/доска – 1 шт.

Программу реализует педагог дополнительного образования, имеющий среднее или высшее профильное педагогическое образование, повышающий уровень квалификации один раз в три года.

7. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

- Для контроля знаний используется рейтинговая система оценки. Усвоение теоретической части курса проверяется с помощью тестов. За каждый правильный ответ начисляется 10 баллов.
- Каждое практическое задание оценивается 10-ю баллами.
- В рамках курса предусматривается проведение нескольких тестов и, следовательно, подсчёт промежуточных рейтингов (количество баллов за тест и практические задания). Итоговая оценка выставляется по сумме баллов за все тесты и практические занятия по следующей схеме:
 - «2»-менее 40% от общей суммы баллов;
 - «3»-от 40% до 59% от общей суммы баллов;
 - «4»-от 60% до 74% от общей суммы баллов;
 - «5»- от 75% до 100% от общей суммы баллов.

8

8. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Реализация программы предусматривает использование разнообразных форм и методов учебной деятельности обучающихся.

Выбор организационных форм и методов обучения осуществляется с учетом возрастных и психофизических особенностей обучающихся. Освоение содержания программы происходит на основе взаимосвязи теории и практики.

Для занятий используются:

1. Конспекты занятий.
2. Диагностические материалы (анкеты, задания).
3. Методические разработки.
4. Специальная литература.

**Учебники и методические
пособия.**

1. А. Тайц, PhotoShop 7.0, М.: 2003
2. Буляница Т. Дизайн на компьютере: Самоучитель. Питер.: 2003.
3. Бэйн С. Эффективная работа: Corel Draw 11. – СПб.: Питер, 2003.
4. Г. Евсеев, Вы купили компьютер, М.: АСТпресс, 1999.
5. Д. Адеркинг, Ретушь и восстановление фотографий, М.: „Диалектика“, 2000.
6. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: - М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005 г.
7. Миронов Д. Corel Draw 11: Учебный курс. -СПб.: Питер, 2002.
8. Н. Угринович, Информатика и информационные технологии, М.:, ЛБЗ, 2003.

9. ПРИЛОЖЕНИЯ

9.1. Рабочая программа «Компьютерная графика»

Цель курса:

освоение базовых понятий и методов компьютерной графики, изучение популярных графических программ.

Основные задачи курса:

- изучить форматы графических файлов и целесообразность их использования при работе с различными графическими программами;
- научить создавать и редактировать собственные изображения, используя инструменты графических программ;
- способствовать развитию познавательного интереса к информатике;
- способствовать формированию информационной культуры учащихся;
- заинтересовать учащихся, показать возможности современных программных средств обработки графических изображений.

Предметными результатами, формируемыми при изучении курса являются знание:

- особенностей, достоинств и недостатков растровой графики;
- особенностей, достоинств и недостатков векторной графики;
- методов описания цветов в компьютерной графике — цветовых моделей;
- способов получения цветовых оттенков на экране и принтере;
- способов хранения изображений в файлах растрового и векторного форматов;
- методов сжатия графических данных;
- проблем преобразования форматов графических файлов;
- назначений и функций различных графических программ.

умение:

1. Редактировать изображения в растровом графическом редакторе (Gimp и AdobePhotoshop) :

- выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов (область (прямоугольное и эллиптическое выделение), лассо (свободное выделение), волшебная палочка (выделение связанной области) 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;
2. Создавать и редактировать анимированные изображения в программе Gimp;
3. В векторных редакторах CorelDraw
- Настраивать интерфейс программы
 - Создавать, упорядочивать и редактировать объекты;
 - Пользоваться вспомогательными средствами. Такими как: направляющие, сетка, прилипание;
 - Формировать собственные цветовые оттенки в различных цветовых моделях;
 - Применять различные графические эффекты;
 - Закрашивать рисунки;
 - Работать с текстом;
 - Работать с растровыми изображениями;
 - Самостоятельно создавать иллюстрации и дизайн-макеты.
 - Выполнять обмен файлами между графическими программами.

Календарно-тематический план

п/п	Тема урока	Кол. часов	Элементы содержания	Требования к уровню подготовки	Виды контроля	Дата
Часть 1. Основы отображения 7 часов						
1	Растровая и векторная графика.	1	Принцип растровой графики, принцип векторной графики, недостатки и преимущества растровой и векторной графики	Знать: Методы представления графических изображений, недостатки и достоинства векторной и растровой графики.	К.В.	

2	Сравнение растровой и векторной графики. Особенности редакторов растровой и векторной графики	2	Методы описания цвета, цветовые модели, форматы графических файлов.	Знать: методы описания цветов в компьютерной графике- цветовые модели. Уметь: сохранять изображения в стандартных и собственных графических файлах	К.В.		
3	Аддитивная цветовая модель. Формирование собственных цветовых оттенков в модели RGB. Субтрактивная цветовая модель.	3	Растровые и векторные редакторы. Программа CorelDraw.	Знать: назначение и функции программы CorelDraw., панели инструментов Уметь: открывать программу CorelDraw.	Оценка прак. работы		
4	Взаимосвязь аддитивной и субтрактивной цветовой модели. Светоотделение при печати. Формирование собственных цветовых оттенков в модели CMYK. Цветовая модель «Цветовой оттенок – Насыщенность	2	Инструменты рисования	Знать: способы работы с объектами, инструменты рисования. Уметь: рисовать основные фигуры при помощи инструментов.	Оценка прак. работы		

	Яркость».						
5	Векторные форматы.	1	Инструменты рисования, объекты- эллипс, прямоугольник, многоугольник и др.	Знать: способы работы с объектами. Уметь: выполнять рисунки при помощи инструментов.	Оценка прак. работы		
6	Растровые форматы. Методы сжатия графических файлов. Сохранение изображений в стандартных и собственных форматах графических редакторов.	3	Инструменты для закрашки контура и объекта, заливка	Знать: способы получения цветowych оттенков на экране монитора и принтере, инструменты для закрашки. Уметь: формировать собственные цветowe оттенки в различных цветowych моделях.	Оценка прак. работы		
7	Преобразование файлов из одного формата в другой.	2	Заливки из нескольких цветowych переходов	Знать: способы заливки. Уметь: создавать заливки из нескольких цветowych переходов.	Оценка прак. работы		
Часть 2. Редакторы векторной и растровой графики (начало)							
Создание иллюстраций							
8	Введение в программу CorelDraw	1	Узорчатые и текстурные заливки	Знать: способы создания узорчатой и текстурной заливки. Уметь: выполнять узорчатую и текстурную заливки.	Оценка прак. работы		
9	Рабочее окно программы CorelDraw.	1	Работа с контурами объектов	Знать: методы работы с контурами. Уметь: выполнять работу с контурами объектов.	Оценка прак. работы		
10	Основы работы с	2	Важнейшие	Знать: важнейшие элементы	Оценка		

	объектами. Знакомство с		элементы кривых,		прак.		
--	----------------------------	--	------------------	--	-------	--	--

	инструментами рисования: кривая, прямоугольник, эллипс, многоугольник, указатель, фигура.		узлы на кривых, траектория	кривых. Уметь: создавать рисунки из кривых.	работы		
11	Операции над объектами.	2	Последовательность действий пользователя при создании рисунков из кривых.	Знать: последовательность действий пользователя. Уметь: создавать рисунки из кривых.	Оценка прак. работы		
12	Операции над объектами. Просмотр изображений	2	Методы упорядочивания и объединения объектов.	Знать: методы упорядочивания и объединения объектов. Уметь: создавать иллюстрации с использованием методов упорядочивания и объединения объектов, а также операций вычитания и пересечения.	Оценка прак. работы		
13	Закраска рисунков: однородные и градиентные заливки.	2	Поверхности выдавливания, точки схода, изомерия	Знать: различие перспективного и изометрического изображения. Уметь: получать объёмные изображения	Оценка прак. работы		

14	Закраска рисунков: узорчатые и текстурные заливки.	2	Различные графическ ие объекты: перетекание, объём, фигурная подрезка и др.	Знать: как с помощью перетекания создать эффект объёма и эффект впадины. Уметь: применять различные графические эффекты (объём, перетекание, фигурная подрезка и др.)	Оценка прак. работы		
----	----------------------------------------------------------	---	-----------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------	--	--

15	Вспомогательные режимы работы: линейки, направляющие, сетка, режим отображения документа.	2	Различные графические объекты: перетекание, объём, фигурная подрезка и др.	Знать: как с помощью перетекания создать эффект объёма и эффект впадины. Уметь: применять различные графические эффекты (объём, перетекание, фигурная подрезка и др.)	Оценка прак. работы		
16	Создание рисунков из кривых.	2	Надписи, заголовки, текст	Знать: как создавать надписи, текст Уметь: создавать надписи, заголовки, текст по траектории	Оценка прак. работы		
17	Создание рисунков из кривых.	2	Сохранение и загрузка изображений в CorelDraw.	Знать: способы сохранения изображения. Уметь: сохранять и загружать изображение в CorelDraw.	Оценка прак. работы		
18	Создание рисунков из кривых.	2	Назначение и функции программы Photoshop. Рабочее окно Photoshop».	Знать: назначение и функции программы. Уметь: загружать программу Photoshop».	Оценка прак. работы		
19	Создание рисунков из кривых.	2	Выделение фрагментов изображения с помощью различных инструментов	Знать: способы выделения фрагментов изображения. Уметь: выделять фрагменты изображений с использованием инструментов: область, Лассо, Волшебная палочка и др.	Оценка прак. работы		

20	Создание рисунков из кривых.	2	Выделение фрагментов изображения с помощью различных инструментов	Знать: способы выделения фрагментов изображения. Уметь: перемещать, дублировать, вращать выделенные области.	Оценка прак. работы		
21	Методы упорядочения объектов. Выравнивание объектов.	2	Уточнение предварительно созданного выделения в режиме быстрой маски. Сохранение выделенных областей для повторного использования в каналах	Знать: что такое маска, почему каналам присваиваются содержательные имена. Уметь: выполнять последовательность действий для выделения области сложной формы	Оценка прак. работы		
22	Методы объединения объектов: группирование, комбинирование, сваривание, операция обрезки.	3	Понятие коллажа. Примеры коллажей. Особенности создания компьютерного коллажа.	Знать: что такое коллаж, какие операции используются для создания коллажа, что такое слой. Уметь: создавать многослойный документ	Оценка прак. работы		

23	Эффект объема. Метод выдавливания. Закраска поверхностей выдавливания.	2	Понятие коллажа. Примеры коллажей. Особенности создания компьютерного коллажа.	Знать: что такое коллаж, какие операции используются для создания коллажа, что такое слой. Уметь: создавать многослойный документ	Оценка прак. работы		
----	---------------------------------------------------------------------------	---	--------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------	--	--

24	Эффект объема. Вращение и подсветка объектов.	2	Основной цвет, фоновый цвет, инструменты рисования	Знать: какие инструменты программы относятся к инструментам рисования. Уметь: выполнять рисование и раскрашивание рисунка и фона.	Оценка прак. работы		
25	Эффект перетекания. Понятие перетекания.	2	Работа со слоями	Знать: понятие слоя. Уметь: создавать многослойный документ	Оценка прак. работы		
26	Составное перетекание.	2	Тоновый диапазон, тени, гистограмма	Знать: что такое тоновый диапазон. Уметь: выполнять тоновую коррекцию тона.	Оценка прак. работы		
27	Работа с текстом. Оформление текста.	2	Цветовые модели RGB и CMYK	Знать: в чём заключается основной принцип цветовой коррекции. Уметь: выполнять коррекцию цвета.	Оценка прак. работы		
28	Специальные эффекты для фигурного текста.	3	Ретуширование фотографии	Знать: что понимается под ретушированием фотографии, как устранить мелкие дефекты. Уметь: выполнять ретуширование фотографий.	Оценка прак. работы		
29	Сохранение и загрузка изображений в CorelDraw. Импорт и экспорт изображений в CorelDraw.	2	Рабочие инструменты «карандаш» и «перо»,	Знать: из каких элементов состоит контур. Уметь: работать с	Оценка прак. работы		

			элементы контура	инструментами «карандаш» и «перо».			
--	--	--	---------------------	------------------------------------------	--	--	--

30	Работа над проектом.	2	Обмен данными между графическими программами	Знать: способ обмена данными между графическими программами. Уметь: выполнять обмен данными между графическими программами.	Оценка прак. работы		
31	Работа над проектом.	2	Обмен данными между графическими программами	Знать: способ обмена данными между графическими программами. Уметь: выполнять обмен данными между графическими программами.	зачёт		
32	Работа над проектом.	2	Программа CorelDraw	Знать: принципы работы в CorelDraw. Уметь: создавать рисунок в CorelDraw	Оценка творческой работы		
33	Защита проекта.	2	Программа CorelDraw	Уметь: представить и защитить выполненную работу	Оценка творческой работы		
34	Творческая работа в программе Photoshop.	2	Программа Photoshop	Знать: принципы работы в Photoshop. Уметь: реставрировать фотографию	Оценка творческой работы		

