

Управление образования администрации Белгородского района Белгородской области  
МОУ «Разуменская СОШ №2» Белгородского района  
Белгородской области

«УТВЕРЖДАЮ»  
Директор МОУ «Разуменская  
СОШ №2»  
А.С. Собченко  
Приказ № 280 от «30» августа 2024 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ  
ПРОГРАММА  
ЕСТЕСТВЕННОНАУЧНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ  
«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»  
(стартовый уровень)**

**Возраст обучающихся: 12-17 лет  
Срок реализации: 36 часов, 1 год**

Автор-составитель:  
Лесников Владислав Сергеевич,  
педагог дополнительного образования

**п. Разумное 2024**

## **Актуальность программы.**

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.

## **Цели и задачи курса программы**

**Уровень программы** – стартовый.

**Цель программы** - развитие творческих способностей ребенка, проявляющего интерес к техническому и художественному творчеству в программной направленности.

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) Большинство учебных занятий проводится в форме практических занятий, бесед, тематических праздников и викторин.

**Формы работы:** индивидуальная, коллективная, групповая.

Программа рассчитана на 1 год обучения детей в возрасте 12-17 лет. Продолжительность занятий – 1 час в неделю, 34 ч. в год. Занятия проводятся по расписанию.

Теоретическое и практическое изучение технологий применения мультимедийных технических и программных средств по созданию и обработки 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 мультимедиа, 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.

Для достижения этой цели программа ставит следующие задачи:

- дать глубокое понимание принципов построения и хранения изображений;
- изучить форматы графических файлов и целесообразность их использования при работе с различными графическими программами;
- рассмотреть применение основ компьютерной графики в различных графических программах;
- научить учащихся создавать и редактировать собственные изображения, используя инструменты графических программ;
- научить выполнять обмен графическими данными между различными программами.

### **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. Программа предназначена для подростков 12-15 лет.

Компьютерная графика и анимация являются одним из наиболее перспективных и популярных направлений современной информатики. Визуальная составляющая современных информационных технологий базируется на основе красочных графических элементов, разнообразных видов анимации, интерактивных элементов управления. Любой продукт информационных технологий не будет привлекать внимания пользователя без графической и анимационной составляющей. Создание продукта, содержащего "коллекции изображений, текстов и данных, сопровождающихся звуком, видео, анимацией и другими визуальными эффектами, включающего интерактивный интерфейс и другие механизмы управления" составляют основу компьютерной графики и анимации. Мультимедиа - сумма технологий, позволяющих компьютерам вводить, обрабатывать, хранить, передавать и выводить такие типы данных, как текст, графика, анимация, оцифрованные неподвижные отображения, видео, звук, речь.

### **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.

### Первый год обучения

п/п	Название раздела	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
	Введение	2	2	0	
1	Методы представления графических изображений	8	5	3	Выполнение творческих заданий, выполнение практических работ
2	Цвет в компьютерной графике	12	7	5	Выполнение творческих заданий, выполнение практических работ
3	Форматы графических файлов	6	4	2	Выполнение творческих заданий, выполнение практических работ
4	Монтаж и улучшение изображений	40	22	18	Выполнение творческих заданий, выполнение практических работ
<b>Всего:</b>		<b>68</b>	<b>40</b>	<b>28</b>	

#### Часть 1. Основы изображения

##### 1. Методы представления графических изображений (8 ч.)

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 (12 ч.)

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).

##### 3. Форматы графических файлов (6 ч.)

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. Монтаж и улучшение изображений (42 ч.)**

#### *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 среднего 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.

## **Практические занятия по курсу первого года обучения**

ПР №1 . Растровая графика.

ПР №2. Векторная графика.

ПР №3. Особенности редакторов растровой и векторной графики.

ПР №4. Аддитивная цветовая модель.

ПР №5. Формирование собственных цветовых оттенков в модели RGB.

ПР №6. Субтрактивная цветовая модель.

ПР №7. Взаимосвязь аддитивной и субтрактивной цветовой модели. Цветоделение при печати.

ПР №8. Формирование собственных цветовой оттенков в модели RGB.

ПР №9. Растровые форматы. О сохранении изображений в стандартных и собственных форматах графических редакторов.

ПР №10. Преобразование файлов из одного формата в другой.

ПР №11. Рабочее окно программы Adobe Photoshop. Выделение областей. Работа с выделенными областями.

ПР №12. Маски и каналы.

ПР №13. Коллаж. Создание коллажа.

ПР №14. Основы работы со слоями. (Картинка)

ПР №15. Основы работы со слоями. (Фото)

ПР №16. Рисование и раскрашивание.

ПР №17. Тоновая коррекция. Основы коррекции тона.

ПР №18. Цветовая коррекция. Основы коррекции цвета.

ПР №19. Ретуширование фотографий.

ПР №20. Работа с контурами.

ПР №21. Обмен файлами между графическими программами

### Второй год обучения

№ п/п	Название раздела	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Corel Draw	30	15	15	Выполнение творческого проекта, выполнение практических работ
2	Photoshop	38	19	19	Выполнение творческого проекта, выполнение практических работ
<b>Всего:</b>		<b>68</b>	<b>34</b>	<b>34</b>	

#### 1. Тема. Повторение основ работы Corel Draw. (30 ч.)

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

Задачи: Повторение и закрепление приобретенных теоретических знаний и практических навыков работы в программе Corel Draw.

Самостоятельная работа: выполнить несколько упражнений по созданию простых фигур, рисование и редактирование линий, преобразование простых форм в сложные с помощью трансформации (искажения, объединения). Работа выполняется в графическом редакторе Corel Draw.

## **2. Тема. Тематическая декоративная композиция.**

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. Тема. Самостоятельная работа.**

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.

## **1. Тема. Web – графика в Corel Draw.**

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

Задачи: Формирование теоретических знаний и приобретение практических навыков работы с документами и изображениями для публикации в Web.

Самостоятельная работа: Закрепление материала. Подготовка любого изображений к публикации в Web, сохранение и экспортирование в форматы для Web.

## **2. Тема. Плакат (афиша).**

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.

Задачи: Формирование знаний основных приемов работы над плакатом, расширение кругозора. Приобретение практических навыков создания плаката (афиши).

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

### **3. Тема. Самостоятельная работа над плакатом, афишей.**

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

Задачи: Развивать интерес к миру творчества во всем его многообразии, чувство эстетического восприятия, усидчивость, сосредоточенность, способность самостоятельно вести работу по подборке материала. Формировать у учащихся чувство уверенности в своих силах.

Самостоятельная работа: Работа выполняется в графическом редакторе Corel Draw 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. Тема. Повторение основ работы Photoshop. Вводный урок. (38 ч.)**

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

Задачи: Повторение и закрепление приобретенных теоретических знаний и практических навыков в программе Photoshop.

Самостоятельная работа: Выполнить композицию на свободную тему, используя различные инструменты, заливки.

### **5. Тема. «Шарж на кумира».**

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

Задачи: Закрепление знаний анатомии. Развитие наблюдательности, фантазии, умения подмечать типичное и индивидуальное, скрытые на первый взгляд особенности, выявлять характерные детали, делая изображение доброжелательно-юмористическим.

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

## **6. Тема. Работа с фотографией.**

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

Задачи: Формирование теоретических и приобретение практических навыков последовательной работы над созданием шаржа по фотографии.

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.

## **7. Тема. Самостоятельная работа «Шарж на кумира».**

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.

Задачи: Развитие зрительной памяти, образного мышления. Закрепление знаний анатомии, приобретение практических навыков работы над шаржем в графическом редакторе Photoshop CS2. Работа сохраняется на флэш-карте в формате PSD. Выявление творческого потенциала учащихся.

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.

## **8. Тема. Анимация Photoshop.**

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.

Задачи: Формирование теоретических знаний и приобретение практических навыков и поэтапного выполнения работы при создании анимации в программе Photoshop.

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

## **9. Тема. Итоговая работа. Анимационная композиция.**

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

Задачи: Формирование потребностей в самообразовании учащихся через творческую деятельность. Выявление уровня овладения учащимися теоретическими знаниями по узловым вопросам программы, имеющим решающее значение для овладения предметом в целом и проверке и оценке знаний умений и навыков по всему программному материалу, а также

подготовленности учащегося к самостоятельному творческому мышлению и умению технически реализовывать свои замыслы.

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.

### **Практические работы по курсу второго года обучения**

П/р №1. Фильтры растровых изображений

П/р №2. Тематическая декоративная композиция из контрастных по форме пятен. Разработка эскизов

Выполнение творческого проекта

П/р №3. Web – графика в Corel Draw.

П/р №4. Знакомство с жанром плаката (афиши). Разработка эскизов плаката (афиши)

Выполнение творческого проекта

П/р №5. Повторение основ работы Photoshop .

П/р №6. Знакомство с жанром (шарж, карикатура). Вводная беседа.

П/р №7. Работа с фотографией

Выполнение творческого проекта

П/р №8. Анимация Photoshop. Мини-тренинг. Создание несложной анимации.

Выполнение творческого проекта

### **Годовые требования**

Учебный предмет «Компьютерная графика» направлен на развитие творческой способности детей в области изобразительного искусства.

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, зрительная 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.

### 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.

### Условия реализации программы

Для реализации данной образовательной программы имеется определённое методическое обеспечение:

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

Цели и задачи, поставленные в программе, осуществляются в тесном сотрудничестве детей, педагогов и родителей.

### 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 (8 ч.)	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	Вводный, Тестирование по теме, выполнение творческого задания
2	Цвет в компьютерно	Групповая с организацией	Словесный, объяснение,	Специальная литература,	Вводный, Тестирование

	й графике (12 ч.)	индивидуальны х форм работы внутри группы, подгрупповая, фронтальная	рассказ, практические занятия, объяснение нового материала, конспекты для педагога, беседа	справочные материалы, компьютеры, проектор	е по теме, выполнение творческого задания
3	Форматы графических файлов (6 ч.)	Групповая с организацией индивидуальны х форм работы внутри группы, подгрупповая, фронтальная	Словесный, объяснение, рассказ, практические занятия, объяснение нового материала, конспекты для педагога, беседа	Специальная литература, справочные материалы, компьютеры, проектор	Вводный, Тестировани е по теме, выполнение творческого задания
4	Монтаж и улучшение изображений (42 ч.)	Групповая с организацией индивидуальны х форм работы внутри группы, подгрупповая, фронтальная	Словесный, объяснение, рассказ, практические занятия, объяснение нового материала, конспекты для педагога, беседа	Специальная литература, справочные материалы, компьютеры, проектор	Вводный, Тестировани е по теме, выполнение творческого задания

### Формы аттестации

#### Оценка результатов освоения программы осуществляется:

- диагностикой знаний в процессе собеседований;
- выполнение практических работ;
- выполнение творческой работы и ее защита;
- организацией вовлечения обучающихся в оформление общешкольных мероприятий.

Система занятий построена таким образом, чтобы на каждом занятии ребенок узнавал что-то новое, обогащая свой словарный запас, приобрел навыки самостоятельной работы в различных техниках компьютерной графики, научился самостоятельно создавать графические изображения.

### Учебно-методическое обеспечение курса

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

- Поляков К.Ю., Еремин Е.А. Информатика 7-9классы, изд.: «Бином», «Лаборатория знаний», 2018

- Семакин И.Г., Залогова Л.А., Русаков С.В., Шестакова Л.В. Информатика 7-9классы, изд.: «Бином», «Лаборатория знаний», 2018

- 

**Интернет ресурсы:**

1. [www.metod-kopilka.ru](http://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/>