

Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования  
«Детская школа искусств»  
(МАУДО «ДШИ»)  
«Челядьлы искусство школа» содтөд төдөмлүн сетан муниципальной асшөрлуна  
учреждение  
(«ЧИШ» СТСМАУ)

РЕКОМЕНДОВАНА:

МС МАУДО «ДШИ»

От 09.03.2023 г.

Протокол №3

ПРИНЯТА:

Педагогическим советом МАУДО «ДШИ»

От 27.03.2023 г.

Протокол №2

УТВЕРЖДАЮ:

Директор МАУДО «ДШИ»

Братусь В.В.

27.03.2023 г.

Дополнительная  
предпрофессиональная общеобразовательная программа  
в области изобразительного искусства  
«Дизайн»

Предметная область ПО.01.  
**ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ТВОРЧЕСТВО**

**Программа учебного предмета ПО.01.УП.04.  
«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»**

Сыктывкар  
2023

Разработчик:

**Гусева О.Е.,**

преподаватель МАУДО «ДШИ»

Рецензенты:

**Партыка А.В.,**

заведующий художественным отделением МАУДО «ДШИ»

**Ивакина И.В.,**

преподаватель МАУДО «ЭДХШ»

## **Структура программы учебного предмета**

### **1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

- *Характеристика учебного предмета, его место и роль в образовательном процессе;*
- *Срок реализации учебного предмета;*
- *Объем учебного времени предусмотренный учебным планом образовательного учреждения на реализацию учебного предмета;*
- *Сведения о затратах учебного времени и графике промежуточной аттестации;*
- *Форма проведения учебных аудиторных занятий;*
- *Цель и задачи учебного предмета;*
- *Обоснование структуры программы учебного предмета;*
- *Методы обучения;*
- *Описание материально-технических условий реализации учебного предмета;*

### **2. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА**

- *Учебно-тематический план;*
- *Годовые требования. Содержание разделов и тем;*
- 

### **3. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ ОБУЧАЮЩИХСЯ**

### **4. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ, СИСТЕМА ОЦЕНОК**

- *Аттестация: цели, виды, форма, содержание;*
- *Критерии оценки;*

### **5. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА**

- *Методические рекомендации преподавателям;*
- *Рекомендации по организации самостоятельной работы обучающихся;*

### **6. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И СРЕДСТВ ОБУЧЕНИЯ**

- *Список методической литературы.*
- *Список учебной литературы.*
- *Средства обучения.*

## 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

### *Характеристика учебного предмета, его место и роль в образовательном процессе*

Программа учебного предмета «Компьютерная графика» разработана на основе и с учетом федеральных государственных требований к дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программе в области изобразительного искусства «Дизайн».

Учебный предмет «Компьютерная графика» - это определенная система обучения и воспитания, система планомерного изложения знаний и последовательного развития умений и навыков. Программа по компьютерной графике включает целый ряд теоретических и практических заданий. Эти задания помогают познать особенности алгоритмов строения компьютерной графики и овладеть навыками компьютерного графического изображения.

Программа «Компьютерная графика» учитывает возрастные и индивидуальные особенности обучающихся и направлена на:

выявление одаренных детей в области изобразительного искусства в раннем детском возрасте;

создание условий для художественного образования, эстетического воспитания, духовно-нравственного развития детей;

приобретение детьми знаний, умений и навыков по выполнению графических работ в компьютерном варианте;

приобретение детьми опыта творческой деятельности;

овладение детьми духовными и культурными ценностями народов мира;

подготовку одаренных детей к поступлению в образовательные учреждения, реализующие профессиональные образовательные программы в области изобразительного искусства.

### *Срок реализации учебного предмета*

Срок освоения программы «Компьютерная графика» составляет 5 лет для обучающихся, поступивших в образовательное учреждение в возрасте с 10 до 12 лет.

### *Объем учебного времени, предусмотренный учебным планом образовательного учреждения на реализацию учебного предмета*

При реализации программы «Компьютерная графика» с 5-летним сроком обучения: аудиторные занятия в 1-5 классах – один час; самостоятельная работа в 1-5 классах – 1 час.

Общий объем максимальной учебной нагрузки (трудоемкость в часах) учебного предмета «Компьютерная графика» со сроком обучения 5 лет составляет 330 часов, в том числе аудиторные занятия – 165 час, самостоятельная работа – 165 часов.

### *Сведения о затратах учебного времени и графике промежуточной аттестации*

Учебный предмет «Компьютерная графика» со сроком обучения 5 лет  
(программа «Дизайн» со сроком обучения 5 лет)

Вид учебной работы, аттестации, учебной нагрузки	Затраты учебного времени, график промежуточной аттестации										Всего часов
	1		2		3		4		5		
Классы	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Полугодия	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

Аудиторные занятия	16	17	16	17	16	17	16	17	16	17	165
Самостоятельная работа	16	17	16	17	16	17	16	17	16	17	165
Максимальная учебная нагрузка	32	34	32	34	32	34	32	34	32	34	330
Вид промежуточной аттестации	Контрольный урок Контрольная работа	Контрольный урок Контрольная работа	Контрольный урок Просмотр	Контрольный урок Просмотр	Контрольный урок Просмотр	Контрольный урок Просмотр	Контрольный урок Просмотр	Контрольный урок Просмотр	Контрольный урок Просмотр	Контрольный урок Контрольная работа в форме просмотра	

### **Форма проведения учебных занятий**

По программе учебного предмета «Компьютерная графика» предусмотрено проведение аудиторных учебных занятий, самостоятельной (внеаудиторной) работы и консультаций.

Учебные занятия по учебному предмету «Компьютерная графика» проводятся в групповой форме численностью от 11 человек.

#### **Форма проведения учебных аудиторных занятий:**

Виды аудиторных занятий: урок, контрольный урок.

Продолжительность урока – 40 минут.

Групповая форма занятий позволяет преподавателю построить процесс обучения в соответствии с принципами дифференцированного и индивидуального подходов.

Объем учебных занятий в неделю по учебному предмету «Компьютерная графика» предпрофессиональной программы «Дизайн» со сроком обучения 5 лет составляет:

- аудиторные занятия:  
1 – 5 классы – по 1 часа в неделю.
- самостоятельная работа:  
1 – 5 классы – по 1 часа в неделю.

Самостоятельная (внеаудиторная) работа может быть использована на выполнение домашнего задания детьми, посещение ими учреждений культуры (выставок, галерей, музеев и т. д.), участие детей в творческих мероприятиях, конкурсах и культурно-просветительской деятельности образовательного учреждения.

Консультации:

1-5 класс – по 2 консультации в год.

Консультации проводятся с целью подготовки обучающихся к контрольным урокам. Консультации проводятся в счет резерва учебного времени. Проведение консультаций может осуществляться в форме мелкогрупповых занятий численностью от 4 до 10 человек, групповых занятий численностью от 11 человек.

### **Цель и задачи учебного предмета**

#### **Цель программы:**

Основной целью изучения «Компьютерной графики» является освоение базовых понятий и методов компьютерной графики; изучение популярных графических программ; обеспечение глубокого понимания принципов построения и хранения изображений; профориентация обучающихся.

#### **Задачи программы:**

#### **1. Образовательные:**

Обучающиеся должны знать:

- Особенности, достоинства, недостатки и различия растровой и векторной графики;
- Методы описания цветов в компьютерной графике - цветовые модели;
- Способы хранения изображений в файлах растрового и векторного форматов;
- Методы сжатия графических файлов;
- Проблемы преобразования графических файлов;
- Назначения и функции различных графических программ;

Обучающиеся должны уметь:

- **Различать** форматы графических файлов и понимать целесообразность их использования при работе с различными графическими программами;
- **Создавать** собственные иллюстрации, используя главные инструменты векторных программ (Corel DRAW), а именно:
  - Создавать рисунки из простых объектов;
  - Выполнять основные операции над объектами (удаление, перемещение, масштабирование, вращение и т.д.);
  - Формировать собственные цветовые оттенки в различных цветовых моделях;
  - Создавать заливки из нескольких цветовых переходов;
  - Работать с контурами объектов;
  - Создавать рисунки из кривых;
  - Создавать иллюстрации с использованием метода упорядочивания и объединения объектов, а также операции вычитания и пересечения;
  - Получать объемные изображения;
  - Применять различные графические эффекты (объем, перетекание, прозрачность и т.д.);
  - Создавать надписи, заголовки, размещать текст вдоль траектории;
- **Обрабатывать** графическую информацию с помощью растровых программ (Adobe Photoshop), а именно:
  - Выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов (Область, Лассо, Волшебная палочка и др.);
  - Перемещать, дублировать, вращать выделенные области;
  - Редактировать растровые изображения с использованием различных средств художественного оформления;
  - Монтировать фотографии (создавать многослойные документы);
  - Раскрашивать черно-белые эскизы и фотографии;
  - Применять к тексту различные эффекты;
  - Выполнять цветовую и тоновую коррекцию фотографий;
- **Создавать** и редактировать собственные изображения, используя инструменты графических программ;
- **Выполнять** обмен графическими данными между различными программами

## 2. Развивающие:

- **Развивать** познавательные интересы, интеллектуальные и творческие способности средствами ИКТ;
- **Развивать** умения ведения творческой работы в графических редакторах (Corel DRAW, Adobe Photoshop);
- **Развивать** алгоритмическое мышление, способности к формализации;
- **Развивать** умение организовывать индивидуальное информационное пространство;
- **Развивать** творческие способности одаренных детей;
- **Развивать** умения определять наиболее эффективные способы достижения результата

## 3. Воспитывающие:

- **Воспитывать** чувство ответственности за результаты своего труда;
- **Воспитывать** стремление к самоутверждению через освоение компьютера и созидательную деятельность с его помощью;
- **Воспитывать** умение работать в коллективе при решении сложных задач;
- **Воспитывать** уважительное отношение к иному мнению и художественно-эстетическим взглядам

## **Обоснование структуры программы**

Обоснованием структуры программы являются ФГТ к дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программе в области изобразительного искусства «Дизайн», отражающие все аспекты работы преподавателя с учеником.

Программа содержит следующие разделы:

- сведения о затратах учебного времени, предусмотренного на освоение учебного предмета;
- распределение учебного материала по годам обучения;
- описание дидактических единиц учебного предмета;
- требования к уровню подготовки обучающихся;
- формы и методы контроля, система оценок;
- методическое обеспечение учебного процесса.

В соответствии с данными направлениями строится основной раздел программы «Содержание учебного предмета».

### **Методы обучения**

Для достижения поставленной цели и реализации задач предмета используются следующие методы обучения:

1. словесный (объяснение, беседа, рассказ);
2. наглядный (показ, наблюдение, демонстрация приемов работы);
3. практический;
4. эмоциональный (подбор ассоциаций, образов, художественные впечатления).

Предложенные методы работы в рамках предпрофессиональной программы являются наиболее продуктивными при реализации поставленных целей и задач учебного предмета и основаны на проверенных методиках и сложившихся традициях изобразительного творчества.

### **Описание материально-технических условий реализации учебного предмета**

Каждый обучающийся обеспечивается доступом к библиотечным фондам и фондам аудио и видеозаписей школьной библиотеки. Во время самостоятельной работы обучающиеся могут пользоваться Интернетом с целью изучения дополнительного материала по учебным заданиям.

Аудитория по компьютерной графике должна быть оснащена:

1. персональными компьютерами,
2. принтером,
3. сканером,
4. выходом в Интернет,
5. графическими редакторами Corel DRAW, Photoshop,
6. интерактивной доской.

## **2. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА**

Программа учебного предмета «Компьютерная графика» составлена с учетом сложившихся традиций обучения компьютерных технологий, а также принципов наглядности, последовательности, доступности. Содержание программы учебного предмета «Компьютерная графика» построено с учетом возрастных особенностей детей и с учетом особенностей их мышления.

Модули содержания предмета определяют основные направления, этапы и формы в обучении компьютерной графике, которые в своем единстве решают задачу формирования у учащихся умений понимать и изображать различные иллюстрации с помощью компьютерных технологий.

Темы учебных заданий располагаются в порядке постепенного усложнения – от простейших упражнений до самостоятельной разработки полноценного проекта с реализацией его при помощи компьютерных технологий. Предлагаемые темы заданий по компьютерной графике носят рекомендательный характер, преподаватель может предложить другие задания по своему усмотрению, что дает ему возможность творчески применять на занятиях авторские методики.

Главными формами обучения является две части: лекционную и практическую. Теоретическая часть организована в форме лекций. Лекции проводятся с обязательным использованием иллюстративных материалов. Практическая часть – в форме самостоятельных заданий

(практических работ на компьютере) и творческих работ, что является важной составляющей всего курса. Теоретическая и прикладная часть курса изучается параллельно, чтобы сразу же закреплять теоретические вопросы на практике.

Минимум содержания программы «Компьютерной графики» должен обеспечивать целостное художественно-эстетическое развитие личности и приобретение ею в процессе освоения программы «Компьютерной графики» художественно-исполнительских и теоретических знаний, умений и навыков.

### **Содержание курса (330 часов)**

#### **Модуль 1. Введение в компьютерную графику. Методы представления графических изображений. (18 часов)**

##### **1. Основные виды графики.**

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.

##### **3. Векторные и растровые форматы.**

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

#### **Модуль 2. Растровый графический редактор Adobe Photoshop (114 часов)**

##### **1. Знакомство с Adobe Photoshop.**

Знакомство с редактором. Тип лицензии. История создания и назначение редактора. Окна и панели инструментов редактора. (Инструменты выделения, масштабирования, кадрирования изображения. Компоненты окна изображения). Инструменты цвета.

##### **2. Инструменты и диалоги.**

Инструменты рисования: карандаш, кисть, ластик, аэрограф, перо, размывание, резкость, осветление, затемнение. Клонирование изображения. Заливка. Диалоги: навигация, история отмен, выбор цвета, кистей, текстуры, градиента, палитры, выбора шрифтов.

##### **3. Текст**

Вставка текста. Параметры текста. Форматирование текста. Заливка текста.

##### **4. Инструмент Штамп**

Инструменты Штамп и Штамп с перспективой. Выделение переднего плана. Выделение объекта: Умные ножницы. Контуры. Выделение произвольных областей

##### **5. Работа со слоями**

Слои. Атрибуты слоя. Перемещение, удаление слоя. Совмещение нескольких изображений. Эффект движения.

##### **6. Рисование геометрических фигур**

Рисование геометрических фигур (Рисование прямоугольников, квадратов, овалов, окружностей, используя инструменты выделения прямоугольных и эллиптических областей, заливка цветом или шаблоном). Рисование объемных фигур.

##### **7. Работа с изображением. Фильтры.**

Сканирование изображений. Характеристики сканеров. Коррекция и сохранение изображения. Формат изображений. Фильтры. Создание и оптимизация изображений для Web-страниц.

##### **8. Творческий проект**

#### **Модуль 3. Векторный графический редактор Corel DRAW (132 часов)**

##### **1. Интерфейс программы Corel DRAW**

Знакомство с интерфейсом. (Рабочее окно программы Corel DRAW. Особенности меню. Рабочий лист. Организация панели инструментов. Панель свойств. Палитра цветов. Строка состояния).

##### **2. Основы работы с объектами.**

Создание фигур. Инструменты рисования: Звезды Прямоугольник, Эллипс, Многоугольники, Спираль.

##### **3. Заливка рисунков.**



Однородные (плоский цвет) и градиентные заливки

#### 4. Вспомогательные режимы работы.

Изменение цвета, толщины, стиля штриха (контура). Вспомогательные режимы работы.

#### 5. Создание рисунков из кривых

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

#### 6. Методы упорядочения и объединения объектов.

Изменение порядка расположения объектов. Выравнивание объектов на рабочем листе и относительно друг друга. Методы объединения объектов: группирование, объединение, логические операции над объектами.

#### 7. Работа с текстом.

Создание текстового объекта. Расположение текста вдоль кривой. Заверствование текста в блок.

#### Модуль 4. Разработка и защита итогового проекта (66 часа)

##### Учебно-тематический план

дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программы по учебному предмету

«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА» в 1 классе

33 учебные недели (33 часа аудиторных занятий — 1 час в неделю, 33 часа самостоятельной работы — 1 час в неделю)

	Темы учебной программы, этапы освоения	Максимальная учебная нагрузка	Аудиторные занятия		Самостоятельная работа
			Теоретических	Практических	
I четверть					
1	Введение в компьютерную графику	18	3	6	9
1	Основные виды графики. Растровая и векторная графика.	2	1	-	1
2	Цвет в компьютерной графике	6	1		3
3	Цвет в компьютерной графике			1	
4	Цвет в компьютерной графике			1	
5	Векторные и растровые форматы	4	1		2
6	Векторные и растровые форматы			1	
7	Знакомство с растровыми редакторами	2		1	1
8	Знакомство с векторными редакторами	2		1	1
9	Тестирование по теме «Введение в компьютерную графику»	2		1	1
Итого:		18	3	6	9
II четверть					
2	Растровый графический редактор Adobe Photoshop	114	15	42	57
10	Знакомство с редактором Adobe Photoshop	2	1		1
11	Интерфейс Adobe Photoshop	2		1	1
12	Работа с окнами редактора	2		1	1
13	Панель инструментов редактора	2		1	1
14	Инструменты цвета	2	1		1
15	Слои. Работа со слоями	2		1	1
16	Контрольная практическая работа «Основы работы с объектами»	2		1	1
Итого:		14	2	5	7
III четверть					
17	Инструменты рисования	6	1		3
18	Инструменты рисования			1	
19	Инструменты рисования			1	
20	Инструменты выделения	4	1		2
21	Инструменты выделения			1	

22	Заливка	4	1		2
23	Заливка			1	
24	Диалоговые окна	4	1		2
25	Диалоговые окна			1	
26	Итоговая практическая работа «Создание абстрактной композиции из простейших объектов»	2		1	1
<b>Итого:</b>		<b>20</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>10</b>
<b>IV четверть</b>					
27	Вставка текста. Параметры текста. Форматирование текста.	4	1		2
28	Вставка текста. Параметры текста. Форматирование текста.			1	
29	Практическая работа «Создание текстовой рекламы»	4		1	2
30	Практическая работа «Создание текстовой рекламы»			1	
31	Практическая работа «Создание афиши»	4		1	2
32	Практическая работа «Создание афиши»			1	
33	Контрольная работа	2		1	1
<b>Итого:</b>		<b>14</b>	<b>1</b>	<b>6</b>	<b>7</b>
<b>Итого в учебном году</b>		<b>66</b>	<b>10</b>	<b>23</b>	<b>33</b>

#### «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА» в 2 классе

33 учебные недели (33 часа аудиторных занятий — 1 час в неделю, 33 часа самостоятельной работы — 1 час в неделю)

	Темы учебной программы, этапы освоения	Максимальная учебная нагрузка	Аудиторные занятия		Самостоятельная работа
			Теоретических	Практических	
I четверть					
1	Вводная беседа «Растровый графический редактор Adobe Photoshop»	2	1	-	1
2	Создание композиции из простейших элементов «Осенние ритмы»	4		1	2
3	Создание композиции из простейших элементов «Осенние ритмы»			1	
4	Практическая работа «Текст со свечением»	2		1	1
5	Практическая работа «Огненный текст»	2		1	1
6	Практическая работа «Ледяной текст»	2		1	1
7	Создание демонстрационного плаката	6	1		3
8	Создание демонстрационного плаката			1	
9	Создание демонстрационного плаката			1	
Итого:		18	2	7	9
II четверть					
10	Инструменты Штамп. Штамп с перспективой	4	1		2
11	Инструменты Штамп. Штамп с перспективой			1	
12	Выделение объекта и произвольных областей	4	1		2
13	Выделение объекта и произвольных областей			1	
14	Практическая работа «Реставрация старой фотографии»	6		1	3

15	Практическая работа «Реставрация старой фотографии»			1	
16	Контрольная практическая работа «Реставрация старой фотографии»			1	
<b>Итого:</b>		<b>14</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>7</b>
<b>III четверть</b>					
17	Слои. Работа со слоями	6	1		3
18	Слои. Работа со слоями			1	
19	Слои. Работа со слоями			1	
20	Маски слоя. Каналы	4	1		2
21	Маски слоя. Каналы			1	
22	Коллаж. Комбинирование разных изображений	4		1	2
23	Коллаж. Комбинирование разных изображений			1	
24	Совмещение. Эффект движения. «Самолет в полете»	4		1	2
25	Совмещение. Эффект движения. «Самолет в полете»			1	
26	Контрольная практическая работа «Эффект тени»	1		1	1
<b>Итого:</b>		<b>20</b>	<b>2</b>	<b>8</b>	<b>10</b>
<b>IV четверть</b>					
27	Фильтры и эффекты	6	1		3
28	Фильтры и эффекты			1	
29	Фильтры и эффекты			1	
30	Сканирование изображений Характеристики сканеров.	4	1		2
31	Сканирование изображений Характеристики сканеров.			1	
32	Контрольная практическая работа «Перекрась машину»	4		1	2
33	Контрольная практическая работа «Перекрась машину»			1	
<b>Итого:</b>		<b>14</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>7</b>
<b>Итого в учебном году</b>		<b>66</b>	<b>8</b>	<b>25</b>	<b>33</b>

### «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА» в 3 классе

33 учебные недели (33 часа аудиторных занятий — 1 час в неделю, 33 часа самостоятельной работы — 1 час в неделю)

	Темы учебной программы, этапы освоения	Максимальная учебная нагрузка	Аудиторные занятия		Самостоятельная работа
			Теоретических	Практических	
I четверть					
3	Векторный графический редактор Corel DRAW	132	20	46	66
1	Знакомство с векторным редактором Corel DRAW	2	1	-	1
2	Интерфейс редактора	4	1		2
3	Интерфейс редактора			1	
4	Панель инструментов	4	1		2
5	Панель инструментов			1	
6	Панель свойств. Докеры	4	1		2
7	Панель свойств. Докеры			1	

8	Свойства документа	2		1	1
9	Контрольная работа «Интерфейс Corel DRAW»	2		1	1
<b>Итого:</b>		<b>18</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>9</b>
<b>II четверть</b>					
10	Создание фигур. Инструменты рисования: звезды, прямоугольник, эллипс, многоугольник, спираль	2	1		1
11	Практическая работа «Эмблема»	2		1	1
12	Однородные и градиентные заливки	2	1		1
13	Практическая работа «Закат солнца»	2		1	1
14	Группа инструментов кривых. Редактирование формы кривой	2	1		1
15	Практическая работа «Создание раскраски. Кривое Безье»	4		1	2
16	Практическая работа «Создание раскраски. Кривое Безье»			1	
<b>Итого:</b>		<b>14</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>7</b>
<b>III четверть</b>					
17	Слои. Работа со слоями	2	1		1
18	Интерактивные заливки	4		1	2
19	Интерактивные заливки			1	
20	Заливка Mesh Fill	2	1		1
21	Практическая работа «Капля воды»	4		1	2
22	Практическая работа «Капля воды»			1	
23	Преобразование объектов.	2		1	1
24	Методы объединения объектов: группирование, объединение, логические операции над объектами	2	1		1
25	Практическая работа «Орнамент»	4		1	2
26	Практическая работа «Орнамент»			1	
<b>Итого:</b>		<b>20</b>	<b>3</b>	<b>7</b>	<b>10</b>
<b>IV четверть</b>					
27	Выравнивание объектов на рабочем листе и относительно друг другу	2	1		1
28	Практическая работа «Торт»	6		1	3
29	Практическая работа «Торт»			1	
30	Практическая работа «Торт»			1	
31	Контрольная работа «Светящаяся лампочка»	6		1	3
32	Контрольная работа «Светящаяся лампочка»			1	
33	Контрольная работа «Светящаяся лампочка»			1	
<b>Итого:</b>		<b>14</b>	<b>1</b>	<b>6</b>	<b>7</b>
<b>Итого в учебном году</b>		<b>66</b>	<b>11</b>	<b>22</b>	<b>33</b>

#### «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА» в 4 классе

33 учебные недели (33 часа аудиторных занятий — 1 час в неделю, 33 часа самостоятельной работы — 1 час в неделю)

Темы учебной программы, этапы освоения	Максимальная учебная нагрузка	Аудиторные занятия		Самостоятельная работа
		Теоретических	Практических	

<b>I четверть</b>					
1	Вводная беседа «Компьютерная графика». Растровые и векторные графические редакторы	2	1	-	1
2	Векторный графический редактор Corel DRAW	4	1		2
3	Векторный графический редактор Corel DRAW			1	
4	Практическая работа «Создание иллюстрации из кривых»	6		1	3
5	Практическая работа «Создание иллюстрации из кривых»			1	
6	Практическая работа «Создание иллюстрации из кривых»			1	
7	Создание герба	6		1	3
8	Создание герба			1	
9	Создание герба			1	
<b>Итого:</b>		<b>18</b>	<b>2</b>	<b>7</b>	<b>9</b>
<b>II четверть</b>					
10	Инструмент Таблица. Создание и редактирование таблиц	2	1		1
11	Практическая работа «Расписание уроков»	6		1	3
12	Практическая работа «Расписание уроков»			1	
13	Практическая работа «Расписание уроков»			1	
14	Группа интерактивных инструментов Interactive	2	1		1
15	Практическая работа «Увеличивающая лупа»	4		1	2
16	Практическая работа «Увеличивающая лупа»			1	
<b>Итого:</b>		<b>14</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>7</b>
<b>III четверть</b>					
17	Создание и редактирование текста	2	1		1
18	Специальные текстовые объекты и режимы	4	1		2
19	Специальные текстовые объекты и режимы			1	
20	Практическая работа «Потекий текст»	4		1	2
21	Практическая работа «Потекий текст»			1	
22	Практическая работа «Разбитая табличка с надписью»	2		1	1
23	Запуск макроса Calendar Wizard	2		1	1
24	Контрольная практическая работа «Календарь»	6	1		3
25	Контрольная практическая работа «Календарь»			1	
26	Контрольная практическая работа «Календарь»			1	
<b>Итого:</b>		<b>20</b>	<b>3</b>	<b>7</b>	<b>10</b>
<b>IV четверть</b>					
27	Работа с растровыми объектами.	2	1		1
28	Растривание и трассировка	2	1		1
29	Растровые эффекты	2		1	1
30	Практическая работа «Отражение в воде»	4		1	2
31	Практическая работа «Отражение в воде»			1	
32	Контрольная практическая работа «Рекламный плакат»	4		1	2
33	Контрольная практическая работа «Рекламный плакат»			1	
<b>Итого:</b>		<b>14</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>7</b>
<b>Итого в учебном году</b>		<b>66</b>	<b>9</b>	<b>24</b>	<b>33</b>

#### **КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА» в 5 классе**

**33 учебные недели (33 часа аудиторных занятий — 1 час в неделю, 33 часа самостоятельной работы — 1 час в неделю)**

	<b>Темы учебной программы, этапы освоения</b>	<b>Максимальная</b>	<b>Аудиторные занятия</b>	<b>Самостоятельная</b>
--	---	---------------------	---------------------------	------------------------

		учебная нагрузка	Теорети ческих	Практиче ских	работа
<b>I четверть</b>					
<b>4</b>	<b>Разработка и защита итогового проекта</b>	<b>66</b>	<b>7</b>	<b>26</b>	<b>33</b>
1	Вводная беседа «Компьютерная графика». Растровые и векторные графические редакторы	2	1	-	1
2	Обзор растрового графического редактора Adobe Photoshop	2	1		1
3	Обзор векторного графического редактора Corel DRAW	2	1		1
4	Компьютерная графика в полиграфическом дизайне	2	1		1
5	Выбор темы творческого проекта «Графическая продукция»	2		1	
6	Обзор аналогов по теме проекта	6		1	3
7	Обзор аналогов по теме проекта			1	
8	Обзор аналогов по теме проекта			1	
9	Обобщающий анализ аналогов	2		1	1
<b>Итого:</b>		<b>18</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>9</b>
<b>II четверть</b>					
10	Эскизирование творческого проекта	12		1	6
11	Эскизирование творческого проекта			1	
12	Эскизирование творческого проекта			1	
13	Эскизирование творческого проекта			1	
14	Эскизирование творческого проекта			1	
15	Эскизирование творческого проекта			1	
16	Определение комплекса конечной продукции творческого проекта	2		1	1
<b>Итого:</b>		<b>14</b>	<b>0</b>	<b>7</b>	<b>7</b>
<b>III четверть</b>					
17	Практическое выполнение продукции творческого проекта			1	1
18	Практическое выполнение продукции творческого проекта			1	1
19	Практическое выполнение продукции творческого проекта			1	1
20	Практическое выполнение продукции творческого проекта			1	1
21	Практическое выполнение продукции творческого проекта			1	1
22	Практическое выполнение продукции творческого проекта			1	1
23	Практическое выполнение продукции творческого проекта			1	1
24	Практическое выполнение продукции творческого проекта			1	1
25	Практическое выполнение продукции творческого проекта			1	1
26	Практическое выполнение продукции творческого проекта			1	1
<b>Итого:</b>		<b>20</b>	<b>0</b>	<b>10</b>	<b>20</b>
<b>IV четверть</b>					
27	Подготовка к печати и печать	2	1		1
28	Настройка параметров печати	2	1		1
29	Проблемные объекты при печати	2	1		1
30	Печать готовой продукции творческого проекта	4		1	2

31	Печать готовой продукции творческого проекта			1	
32	Подготовка и оформление защиты творческого проекта	2		1	1
33	Защита творческого проекта «Графическая продукция»	2		1	1
<b>Итого:</b>		<b>14</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>7</b>
<b>Итого в учебном году</b>		<b>66</b>	<b>7</b>	<b>26</b>	<b>33</b>

**Годовые требования. Содержание разделов и тем**  
**Содержание учебного предмета «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА» в 1 классе:**

**І четверть**

<b>№</b>	<b>Темы учебной программы.</b>	<b>Аудиторные занятия</b>	<b>Обобщенные требования к знаниям и умениям обучающихся. Содержание учебного материала (дидактические единицы)</b>
1	Основные виды графики. Растровая и векторная графика.	1	Растровая графика. Достоинства и недостатки растровой графики. Векторная графика. Достоинства и недостатки векторной графики. Сравнение растровой и векторной графики. Особенности растровых и векторных программ. Самостоятельная работа: закрепить пройденный материал.
2	Цвет в компьютерной графике	3	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. Самостоятельная работа: повторить теоретические знания о цвете в компьютерной графике.
3	Векторные и растровые форматы	2	Способ кодирования. Методы сжатия графических данных. Сохранение изображений в стандартных форматах, а также в собственных форматах графических программ. Преобразование файлов из одного формата в другой. Самостоятельная работа: найти примеры векторных и растровых изображений.
4	Знакомство с растровыми редакторами	1	Adobe: Image Ready, Photoshop; Corel: PaintShopPro, PHOTO-PAINT, Painter; Microsoft: Paint, Photo Editor; GIMP; MyPaint. Самостоятельная работа: Подготовка к тестированию
5	Знакомство с векторными редакторами	1	Corel DRAW, Adobe Illustrator, Xara Xtreme, Adobe Fireworks, Inscape Самостоятельная работа: Подготовка к тестированию
6	Тестирование по теме «Введение в компьютерную графику»	1	Письменный тест из 10 вопросов.
<b>Итого часов</b>		<b>9</b>	

**ІІ четверть**

<b>№</b>	<b>Темы учебной программы.</b>	<b>Аудиторные занятия</b>	<b>Обобщенные требования к знаниям и умениям обучающихся. Содержание учебного материала (дидактические единицы)</b>
1	Знакомство с редактором Adobe Photoshop	1	Тип лицензии. История создания и назначения редактора. Основное применение редактора в дизайне. Самостоятельная работа: повторить теоретические

			знания по пройденной теме.
2	Интерфейс Adobe Photoshop	1	Главное меню. Панель быстрого доступа. Панель настроек инструментов. Панель вкладок. Панель инструментов. Панель палитр. Рабочая область. Строка состояния. Самостоятельная работа: выучить основные термины интерфейса.
3	Работа с окнами редактора	1	Пристыковываемые окна. Создание, управление окнами документа. Инструменты выделения, масштабирования, кадрирования изображения. Компоненты окна изображения. Самостоятельная работа: закрепить пройденный материал.
4	Панель инструментов редактора	1	Инструменты: размывание, резкость, осветление, затемнение, ластик. Самостоятельная работа: закрепить навыки использования инструментов.
5	Инструменты цвета	1	Выбор цвета. Инструмент замены цвета. Палитры. Самостоятельная работа: закрепить навыки использования инструментов.
6	Слои. Работа со слоями	1	Создание и редактирование слоев документа. Прозрачность слоев. Режимы смешивания слоев. Связь слоев. Меню палитры слоев. Самостоятельная работа: Подготовка к контрольной работе
7	Контрольная практическая работа «Основы работы с объектами»	1	10 контрольных вопросов.
Итого часов		<b>7</b>	

### III четверть

№	Темы учебной программы.	Аудиторные занятия	Обобщенные требования к знаниям и умениям обучающихся. Содержание учебного материала (дидактические единицы)
1	Инструменты рисования	3	Инструменты: карандаш, кисть, перо. Палитра штрихов и кистей. Самостоятельная работа: закрепить навыки использования инструментов.
2	Инструменты выделения	2	Области выделения: прямоугольная, овальная. Лассо: многоугольное, магнитное. Волшебная палочка. Перо. Быстрая маска. Самостоятельная работа: закрепить навыки использования инструментов.
3	Заливка	2	Заливка. Текстурированная заливка. Градиентная заливка. Самостоятельная работа: закрепить навыки использования инструментов.
4	Диалоговые окна	2	Навигация. История отмен. Выбор цвета. Выбор кистей, штрихов, текстуры. Самостоятельная работа: подбор аналогов абстрактных композиций.
5	Итоговая практическая работа «Создание абстрактной композиции из простейших объектов»	1	Создание абстрактной композиции при помощи инструментов рисования с использованием инструментов заливки.
Итого часов		<b>10</b>	

### IV четверть

№	Темы учебной программы.	Аудиторные занятия	Обобщенные требования к знаниям и умениям обучающихся. Содержание учебного материала (дидактические единицы)
---	-------------------------	--------------------	--



1	Инструмент Текст	2	Вставка текста. Параметры текста. Форматирование текста. Заливка текста. Самостоятельная работа: поиск примеров текстовых изображений, подбор разного вида рекламных надписей.
2	Практическая работа «Создание текстовой рекламы»	2	Правила акцентирования текста. Законы рекламы. Композиционное решение рекламы. Отработка навыков использования инструмента текста. Самостоятельная работа: поиск аналогов по теме афиш.
3	Практическая работа «Создание афиши»	2	Композиционное решение афиши. Отработка навыков использования инструмента текста. Самостоятельная работа: подготовка к контрольной работе.
4	Контрольная работа	1	8 контрольных вопросов.
Итого часов		7	
<b>Итого часов в год</b>		<b>66</b>	

**Содержание учебного предмета «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА» в 2 классе:**

**I четверть**

№	Темы учебной программы.	Аудиторные занятия	Обобщенные требования к знаниям и умениям обучающихся. Содержание учебного материала (дидактические единицы)
1	Вводная беседа «Растровый графический редактор Adobe Photoshop»	1	Растровая графика. Достоинства и недостатки растровой графики. Особенности редактора Adobe Photoshop. Интерфейс и основные инструменты редактора Adobe Photoshop. Самостоятельная работа: выучить теоретические знания, зарисовки по композиционному поиску на тему «Осенние ритмы».
2	Создание композиции из простейших элементов «Осенние ритмы»	2	Инструменты рисования и заливки. Цветовая палитра. Ритм. Композиционное решение. Динамичная композиция. Самостоятельная работа: зарисовки по композиционному поиску на тему «Осенние ритмы».
3	Практическая работа «Текст со свечением»	1	Фильтры: Blur, Тонирование. Самостоятельная работа: поиск примеров текста с различными эффектами.
4	Практическая работа «Огненный текст»	1	Преобразование текста. Стили слоя. Фильтры: Liquify, Cloud, Noise. Самостоятельная работа: поиск примеров текста с различными эффектами.
5	Практическая работа «Ледяной текст»	1	Фильтры: Pixelate (Crystallize), Noise, Blur, Stylize (Wind) Самостоятельная работа: поиск композиционного решения демонстрационного плаката.
6	Создание демонстрационного плаката	3	Основные законы плакатной композиции. Преобразование плаката. Стили слоя. Фильтры. Самостоятельная работа: поиск композиционного решения демонстрационного плаката.
Итого часов		9	

**II четверть**

№	Темы учебной программы.	Аудиторные занятия	Обобщенные требования к знаниям и умениям обучающихся. Содержание учебного материала (дидактические единицы)
1	Инструменты Штамп. Штамп с перспективой	2	Инструмент Clone Stamp. Особенности его работы. Клонирование изображений. Самостоятельная работа: подбор фото с лишними деталями в изображении, подбор фото с портретом девушки.
2	Выделение объекта и	2	Инструменты выделения. Области выделения:

	произвольных областей		прямоугольная, овальная. Лассо: многоугольное, магнитное. Волшебная палочка. Перо. Быстрая маска. Самостоятельная работа: подбор старых фотографий с изъянами.
3	Контрольная практическая работа «Реставрация старой фотографии»	3	Инструменты рисования. Инструмент Clone Stamp. Фильтры: Texture (Grain). Самостоятельная работа: подбор старых фотографий с изъянами.
Итого часов		7	

### III четверть

№	Темы учебной программы.	Аудиторные занятия	Обобщенные требования к знаниям и умениям обучающихся. Содержание учебного материала (дидактические единицы)
1	Слои. Работа со слоями	3	Создание и редактирование слоев документа. Прозрачность слоев. Режимы смешивания слоев. Связь слоев. Меню палитры слоев. Самостоятельная работа: подбор фото с пейзажем.
2	Маски слоя. Каналы	2	Создание и редактирование масок. Быстрая маска. Альфа каналы. Самостоятельная работа: подбор фото с пейзажем и отдельно с фигурой человека.
3	Коллаж. Комбинирование разных изображений	2	Инструменты выделения. Обрезка. Цветовой баланс. Яркость и контраст. Самостоятельная работа: подбор фото с изображением самолета
4	Совмещение. Эффект движения. «Самолет в полете»	2	Работа со слоями. Слой-маска. Коррекция изображения. Анимация. Самостоятельная работа: поиск аналогов с изображением теней.
5	Итоговая практическая работа «Эффект тени»	1	Стиль слоя. Эффект тени. Внутренняя и внешняя тень. Самостоятельная работа: поиск аналогов с изображением теней.
Итого часов		10	

### IV четверть

№	Темы учебной программы.	Аудиторные занятия	Обобщенные требования к знаниям и умениям обучающихся. Содержание учебного материала (дидактические единицы)
1	Фильтры и эффекты	3	Фильтры для усиления резкости. Фильтры для размывания изображений. Регулирование интенсивности вносимых изменений. Художественные фильтры. Эффект художественных материалов. Фильтры для создания эскизов. Искажающие фильтры. Стилизация. Самостоятельная работа: закрепление теоретических знаний, поиск аналогов.
2	Сканирование изображений. Характеристики сканеров.	2	Сканер. Характеристики сканеров. Качество изображения. Импортирование изображения в Adobe Photoshop. Самостоятельная работа: подбор изображений для сканирования, подбор фото с изображением машины с локальной заливкой..
3	Контрольная практическая работа «Перекрась машину»	2	Быстрая маска. Области выделения. Настройки изображения (Adjustments). Тоннирование.
Итого часов		7	
Итого часов в год		33	

**Содержание учебного предмета «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА» в 3 классе:**

**І четверть**

<b>№</b>	<b>Темы учебной программы.</b>	<b>Аудиторные занятия</b>	<b>Обобщенные требования к знаниям и умениям обучающихся. Содержание учебного материала (дидактические единицы)</b>
1	Знакомство с векторным редактором Corel DRAW	1	Векторная графика. Свойство векторных изображений. Достоинства и недостатки векторной графики. Особенности редактора Corel DRAW. Самостоятельная работа: сделать и выучить конспект по анализу векторного редактора.
2	Интерфейс редактора	2	Окно приветствия. Быстрый запуск. Главное меню. Рабочая область. Самостоятельная работа: выучить основные термины интерфейса и их свойства.
3	Панель инструментов	2	Инструменты выделения. Инструменты рисования. Инструменты редактирования. Самостоятельная работа: повторить основные функции инструментов.
4	Панель свойств. Докеры	2	Свойства объекта. Пристыковываемые окна. Свойства инструментов. Преобразования. Эффекты. Контекстное меню. Самостоятельная работа: повторить теоретические знания.
5	Свойства документа	1	Характеристики документа. Изменение параметров документа. Заливка фона. Создание и редактирование страниц документа. Самостоятельная работа: выучить пройденный материал, подготовка к контрольной работе.
6	Контрольная работа «Интерфейс Corel DRAW»	1	10 контрольных вопросов.
Итого часов		<b>9</b>	

**ІІ четверть**

<b>№</b>	<b>Темы учебной программы.</b>	<b>Аудиторные занятия</b>	<b>Обобщенные требования к знаниям и умениям обучающихся. Содержание учебного материала (дидактические единицы)</b>
1	Создание фигур. Инструменты рисования: звезды, прямоугольник, эллипс, многоугольник, спираль	1	Группы инструментов: Rectangle, Ellipse, Object, Perfect Shape. Разновидности инструментов и их свойства. Самостоятельная работа: повторить основные функции инструментов, сделать несколько вариантов зарисовок эмблем.
2	Практическая работа «Эмблема»	1	Создание эмблемы при помощи групп инструментов фигур. Самостоятельная работа: закрепить пройденный материал.
3	Однородные и градиентные заливки	1	Инструмент: пипетка, обводка, заливка. Однородные и градиентные заливки. Палитра. Заливка узором, заливка текстурой. Параметры заливок. Самостоятельная работа: повторить основные функции инструментов, подобрать аналоги изображений заката солнца.
4	Практическая работа «Закат солнца»	1	Создание иллюстрации при помощи инструментов градиентной заливки. Самостоятельная работа: закрепить пройденный материал.
5	Группа инструментов кривых. Редактирование формы кривой	1	Инструменты: Freehand, Polyline, 2-point line, Bezier, Pen, Artistic Media. Shape Tool Самостоятельная работа: повторить основные функции инструментов, сделать несколько вариантов эскизов раскраски..

6	Практическая работа «Создание раскраски. Кривое безье»	2	Создание иллюстрации раскраски при помощи инструмента Bezier. Работа с контурами.
Итого часов		7	

### III четверть

№	Темы учебной программы.	Аудиторные занятия	Обобщенные требования к знаниям и умениям обучающихся. Содержание учебного материала (дидактические единицы)
1	Слои. Работа со слоями	1	Создание слоя. Свойства слоя. Диспетчер объектов. Операции над слоями. Создание многослойного изображения. Изменение порядка расположения объектов. Самостоятельная работа: повторить основные функции инструментов.
2	Интерактивные заливки	2	Заливка градиентом, узором, текстурой. Заливка PostScript. Самостоятельная работа: повторить основные функции инструментов.
3	Заливка Mesh Fill	1	Сетчатая заливка. Работа с узлами. Создание объема. Самостоятельная работа: найти изображения прозрачных капель.
4	Практическая работа «Капля воды»	2	Создание изображения капли при помощи инструмента Mesh Fill. Передача прозрачности и объема. Самостоятельная работа: сделать акварельные зарисовки капель воды.
5	Преобразование объектов	1	Изменение положения и размера. Масштаб. Поворот. Зеркальное отражение. Наклон. Копирование. Дублирование. Клонирование. Самостоятельная работа: повторить основные функции инструментов.
6	Методы объединения объектов: группирование, объединение, логические операции над объектами	1	Группирование и разгруппирование. Объединение и разъединение. Команды объединения объектов: Weld, Trim, Intersect, Simplify, Front minus back, Back minus front, Create boundary. Самостоятельная работа: повторить основные функции инструментов, найти аналоги изображений геометрических орнаментов.
	Практическая работа «Орнамент»	2	Выполнение орнамента при помощи методов объединения объектов. Копирование объектов.
Итого часов		10	

### IV четверть

№	Темы учебной программы.	Аудиторные занятия	Обобщенные требования к знаниям и умениям обучающихся. Содержание учебного материала (дидактические единицы)
1	Выравнивание объектов на рабочем листе и относительно друг другу	1	Выравнивание. Центрирование. Виды и свойства. Самостоятельная работа: повторить основные функции инструментов.
2	Практическая работа «Торт»	3	Создание иллюстрации с применением методов выравнивания объектов. Самостоятельная работа: сделать эскизы изображения оформления тортов.
3	Контрольная работа «Светящаяся лампочка»	3	Выполнение изображения светящейся лампочки. Использование градиентной заливки и сетчатой заливки. Методы объединения объектов. Самостоятельная работа: выполнить поиск

		изображений светящихся лампочек.
Итого часов	<b>7</b>	
<b>Итого часов в год</b>	<b>33</b>	

**Содержание учебного предмета «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА» в 4 классе:**

**I четверть**

<b>№</b>	<b>Темы учебной программы.</b>	<b>Аудиторные занятия</b>	<b>Обобщенные требования к знаниям и умениям обучающихся. Содержание учебного материала (дидактические единицы)</b>
1	Вводная беседа «Компьютерная графика». Растровые и векторные графические редакторы	1	Достоинства и недостатки растровой и векторной графики. Отличия видов графики. Особенности растровых и векторных программ. Самостоятельная работа: выучить основные особенности растровых и векторных редакторов.
2	Векторный графический редактор Corel DRAW	2	Особенности редактора Corel DRAW. Инструменты редактора. Докеры. Самостоятельная работа: выучить основные термины и особенности графического редактора Corel DRAW.
3	Практическая работа «Создание иллюстрации из кривых»	3	Использование инструментов кривых. Редактирование кривых. Работа со слоями. Самостоятельная работа: создать эскизы иллюстрации одной линией.
4	Создание герба	3	Создание герба при помощи инструментов рисования, заливки. Использование методов объединения и группирования объектов. Самостоятельная работа: найти аналоги изображений герба, выполнить эскиз герба.
Итого часов		<b>9</b>	

**II четверть**

<b>№</b>	<b>Темы учебной программы.</b>	<b>Аудиторные занятия</b>	<b>Обобщенные требования к знаниям и умениям обучающихся. Содержание учебного материала (дидактические единицы)</b>
1	Инструмент Таблица. Создание и редактирование таблиц	1	Инструмент таблица. Свойства инструмента. Редактирование таблиц. Самостоятельная работа: повторить основные функции инструментов.
2	Практическая работа «Расписание уроков»	3	Создание расписания уроков при помощи инструмента таблица. Художественное оформление расписания. Самостоятельная работа: найти аналоги оформления расписания уроков.
3	Группа интерактивных инструментов Interactive	1	Перетекание. Ореол. Деформация. Тень. Оболочка. Псевдообъем. Прозрачность. Самостоятельная работа: повторить основные функции инструментов.
4	Практическая работа «Увеличивающая лупа»	2	Использование инструментов рисования, методов объединения объектов, инструмента заливки узором, инструмента псевдообъем, докера линза. Самостоятельная работа: выполнить эскиз компоновки композиции.
Итого часов		<b>7</b>	

**III четверть**

<b>№</b>	<b>Темы учебной программы.</b>	<b>Аудиторные занятия</b>	<b>Обобщенные требования к знаниям и умениям обучающихся. Содержание учебного материала (дидактические единицы)</b>
----------	--------------------------------	---------------------------	---

		<b>занят ия</b>	
1	Создание и редактирование текста	1	Создание простого и фигурного текста. Редактирование текста. Рамки для текста. Выравнивания текста. Буквица. Самостоятельная работа: повторить основные функции инструментов.
2	Специальные текстовые объекты и режимы	2	Расположение текста вдоль пути. Текст во фрейме. Обтекание текстом. Использование переносов. Самостоятельная работа: найти аналоги изображения текстовых вывесок.
3	Практическая работа «Потекший текст»	2	Инструмент Текст. Перевод текста в кривые. Инструмент Shape. Инструмент Псевдообъем. Свойства освещения. Свойства применения скосов. Инструмент Тень. Самостоятельная работа: выполнить эскиз потекшего текста, найти аналоги изображения разбитых надписей.
4	Практическая работа «Разбитая табличка с надписью»	1	Инструмент Текст. Использование буфера обмена. Инструмент нож. Фигурная обрезка. Помещение текста в контейнер. Самостоятельная работа: закрепление работы с контейнерами.
5	Запуск макроса Calendar Wizard	1	Макросы. Редактирование параметров макроса. Художественное оформление календарных таблиц. Самостоятельная работа: повторить основные функции инструментов, найти аналоги оформления календарей.
6	Контрольная практическая работа «Календарь»	3	Изготовление календаря. Использование макроса. Создание 13 страниц календарей. Художественное оформление каждой страницы календаря при помощи инструментов рисования. Самостоятельная работа: найти аналоги оформления календарей.
Итого часов		<b>10</b>	

#### IV четверть

<b>№</b>	<b>Темы учебной программы.</b>	<b>Ауди торн ые занят ия</b>	<b>Обобщенные требования к знаниям и умениям обучающихся. Содержание учебного материала (дидактические единицы)</b>
1	Работа с растровыми объектами.	1	Растровые изображения. Импортирование изображений. Изменения размеров изображения. Самостоятельная работа: повторить основные функции инструментов.
2	Растривание и трассировка	1	Преобразование в растровую графику. Трассировка растровых изображений. Редактирование растровых рисунков. Использование цветовых масок. Самостоятельная работа: поиск и подбор растровых изображений.
3	Растровые эффекты	1	Трехмерные эффекты. Художественные средства. Группа эффектов размытия. Группа формирования и искажения. Самостоятельная работа: повторить основные функции инструментов, подобрать аналоги изображений с отражениями в воде.
4	Практическая работа «Отражение в воде»	2	Импортирование изображений. Копирование и отражение. Эффект размытия по Гауссу. Цветовой баланс. Самостоятельная работа: выполнить эскиз рекламного плаката.

5	Контрольная практическая работа «Рекламный плакат»	2	Импортирование изображений. Инструмент Диаграммная сетка. Кадрирование изображений. Использование разделений Break Apart. Помещение изображения в ячейку сетки. Цветовая пипетка. Ввод текста.
Итого часов		7	
Итого часов в год		66	

### Содержание учебного предмета «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»

в 5 классе:

#### І четверть

№	Темы учебной программы.	Аудиторные занятия	Обобщенные требования к знаниям и умениям обучающихся. Содержание учебного материала (дидактические единицы)
1	Вводная беседа «Компьютерная графика». Растровые и векторные графические редакторы	1	Растровая графика. Достоинства и недостатки растровой графики. Векторная графика. Достоинства и недостатки векторной графики. Сравнение растровой и векторной графики. Особенности растровых и векторных программ. Самостоятельная работа: повторить особенности графических редакторов.
2	Обзор растрового графического редактора Adobe Photoshop	1	Тип лицензии. История создания и назначения редактора. Основное применение редактора в дизайне. Интерфейс. Инструменты редактора. Самостоятельная работа: повторить особенности растрового графического редактора.
3	Обзор векторного графического редактора Corel DRAW	1	Векторная графика. Свойство векторных изображений. Достоинства и недостатки векторной графики. Особенности редактора Corel DRAW. Самостоятельная работа: повторить особенности растрового графического редактора.
4	Компьютерная графика в полиграфическом дизайне	1	Графический дизайн. Компьютерная графика. Полиграфическая продукция. Полиграфические технологии. Художественный образ графического произведения. Самостоятельная работа: выполнить обзор полиграфической продукции.
5	Выбор темы творческого проекта «Графическая продукция»	1	Полиграфическая продукция. Особенности полиграфических изделий. Отбор комплекса печатной продукции. Самостоятельная работа: определить состав графических продуктов творческого проекта.
6	Обзор аналогов по теме проекта	3	Подбор и анализ аналогов полиграфических изделий соответствующих теме проекта. Самостоятельная работа: выполнить подбор аналогов, определение нескольких вариантов аналогов.
7	Обобщающий анализ аналогов	1	Подведение итогов анализа аналогов. Определение основных характеристик изделий.
Итого часов		9	

#### ІІ четверть

№	Темы учебной программы.	Аудиторные занятия	Обобщенные требования к знаниям и умениям обучающихся. Содержание учебного материала (дидактические единицы)
1	Эскизирование творческого проекта	6	Поэтапный поиск композиций графической продукции проекта. Самостоятельная работа:

			выполнение графических зарисовок проекта.
2	Определение комплекса конечной продукции творческого проекта	1	Отбор итоговых композиций и вариантов эскизов. Самостоятельная работа: оформление подачи эскизного материала проекта.
Итого часов		7	

### III четверть

№	Темы учебной программы.	Аудиторные занятия	Обобщенные требования к знаниям и умениям обучающихся. Содержание учебного материала (дидактические единицы)
1	Практическое выполнение продукции творческого проекта	10	Изготовление полиграфических изделий при помощи компьютерных технологий графических редакторов. Самостоятельная работа: пошаговые зарисовки этапов проекта. Посещение выставки дипломных работ колледжа культуры и университета.
Итого часов		10	

### IV четверть

№	Темы учебной программы.	Аудиторные занятия	Обобщенные требования к знаниям и умениям обучающихся. Содержание учебного материала (дидактические единицы)
1	Подготовка к печати и печать	1	Свойства документа. Характеристики печати. Цветовые модели. Размеры документа. Выбор формата документа. Самостоятельная работа: выучить терминологию и особенности печати.
2	Настройка параметров печати	1	Стандартные форматы бумаги. Ширина и высота документа. Ориентация бумаги. Применение заданных параметров ко всем страницам или только к текущей. Выбор единиц измерения. Команда Print Setup. Просмотр печатной области. Самостоятельная работа: повторить особенности настройки параметров печати.
3	Проблемные объекты при печати	1	«Проблемные» объекты: кривые с большим количеством узлов, текст, эффекты прозрачности, RGB-цвета. Самостоятельная работа: выучить термины.
4	Печать готовой продукции творческого проекта	2	Подготовка к печати собственного творческого проекта. Самостоятельная работа: печать продукции проекта.
5	Подготовка и оформление защиты творческого проекта	1	Оформление изготовленной продукции проекта. Подготовка текста защиты творческого проекта. Самостоятельная работа: систематизировать продукцию проекта, подготовка защиты проекта.
6	Защита творческого проекта «Графическая продукция»	1	Презентация собственной графической продукции проекта.
Итого часов		7	
Итого часов в год		33	



### 3. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Результатом освоения программы «Компьютерной графики» является приобретение обучающимися следующих знаний, умений и навыков по предмету:

- знание понятий «растровая графика» и «векторная графика»;
- знание методов описания цветов в компьютерной графике – цветовые модели, и способы получения цветовых оттенков на экране и на принтере;
- знание способов хранения изображений в файлах растрового и векторного формата;
- знание принципов сбора и систематизации подготовительного материала и способов его применения для воплощения творческого замысла;
- знание назначений и функций различных графических программ;
- умение создавать собственные изображения по средствам графических редакторов;
- умение выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов выделения;
- умение перемещать, дублировать, вращать объекты изображения;
- умение моделировать форму сложных предметов тоном и цветом в графическом редакторе;
- умение последовательно вести длительную работу по созданию собственного изображения;
- умение применять различные эффекты к тексту и объектам изображений;
- умение самостоятельно создавать иллюстрации и дизайн-макеты;
- навыки использования инструментов графических редакторов при создании изображения;
- навыки в выполнении цвето-тоновой коррекции фотографий;
- навыки передачи фактуры и материала предмета в графическом редакторе;
- навыки работы с растровыми изображениями.

### 4. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ, СИСТЕМА ОЦЕНОК

#### *Аттестация: цели, виды, форма, содержание*

Оперативное управление учебным процессом невозможно без осуществления контроля знаний, умений и навыков обучающихся. Именно через контроль осуществляется проверочная, воспитательная и корректирующая функции.

Видами контроля по учебному предмету «Компьютерная графика» являются текущая и промежуточная аттестации. Текущая аттестация проводится с целью контроля качества освоения конкретной темы или раздела по учебному предмету. Текущая аттестация проводится по четвертям в форме просмотра учебных и домашних работ ведущим преподавателем, оценки заносятся в классный журнал. Основным результатом обучения – понимание обучающимися современных технологий создания компьютерного изображения в растровых и векторных графических программах, освоение основных практических приемов создания изображения в программах Corel DRAW, Photoshop. Предметом диагностики и контроля являются внешние образовательные продукты обучающихся (созданные графические изображения), а также их внутренние личностные качества (освоенные способы деятельности, знания, умения), которые относятся к целям и задачам курса. Основой для оценивания деятельности обучающегося являются результаты анализа его продукции и деятельности по ее созданию. Оценка имеет различные способы выражения — устные суждения преподавателя, письменные качественные характеристики. Оценке подлежит в первую очередь уровень достижения обучающегося минимально необходимых результатов, обозначенных в целях и задачах курса.

Обучающийся выступает полноправным субъектом оценивания. Одна из задач преподавателя — обучение детей навыкам самооценки. С этой целью преподаватель выделяет и поясняет критерии оценки, учит детей формулировать эти критерии в зависимости от поставленных целей и особенностей образовательного продукта.

Виды и формы промежуточной аттестации:

- Контрольный практический урок – просмотр практических работ, выявляющих приобретенные знания, умения и навыки (проводится в счет аудиторного времени);
- Промежуточное тестирование обучающихся – усвоение теоретической части курса проверяется с помощью тестов (проводится в счет аудиторного времени);
- Итоговые зачетные выставки (проводится во вне аудиторного времени);

Промежуточная аттестация проводится в счет аудиторного времени по полугодиям в виде контрольных уроков (или дифференцированных зачетов) в форме просмотров работ обучающихся преподавателями.

#### ***Критерии оценок***

По результатам текущей и промежуточной аттестации выставляются оценки: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

##### *Оценка 5 «отлично»*

Предполагает:

- свободное владение теоретическими знаниями и правильное применение их на практике;
- правильную компоновку и композиционное решение изображений;
- последовательное, грамотное и аккуратное ведение построения изображений в графических редакторах разной направленности;
- владение изобразительными и техническими навыками компьютерной графики при воплощении творческой идеи;
- умение самостоятельно исправлять ошибки и недочеты в творческом проекте;
- творческий оригинальный подход к решению замысла творческого проекта.

##### *Оценка 4 «хорошо»*

Допускает:

- среднее владение знаниями и пониманием теоретического материала;
- единичные ошибки в применении теоретического материала на практике;
- небольшие недочеты в алгоритме построения изображений в графических редакторах;
- незначительные нарушения в последовательности работы тоном, как следствие, незначительные ошибки в передаче тональных отношений;
- некоторую дробность и небрежность изображения компьютерной графики.

##### *Оценка 3 «удовлетворительно»*

Предполагает:

- грубые ошибки в компоновке;
- слабое умение самостоятельно выстраивать алгоритм построения изображений в графических редакторах разной направленности;
- слабое умение самостоятельно анализировать и исправлять допущенные ошибки в творческом проекте;
- слабое владение техническими навыками различных графических редакторов;
- отсутствие интересного индивидуального замысла творческого проекта;
- незаконченность, неаккуратность, небрежность в исполнении изображений компьютерной графики.

##### *Оценка 2 «неудовлетворительно»*

Предполагает:

- грубые ошибки в компоновке;
- незнание методов построения графических изображений;
- неимение навыков ведения самостоятельной работы над компьютерной композицией;
- неумение самостоятельно анализировать и исправлять допущенные ошибки в работе;
- незаконченность, неаккуратность в работе над компьютерной графической композицией.

##### *Оценка 1 «неудовлетворительно»*

Предполагает:

- Полное отсутствие знаний, умений и навыков по предмету «Компьютерная графика».

## 5. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

### *Методические рекомендации преподавателям*

Освоение программы учебного предмета «Компьютерная графика» проходит в форме практических занятий на основе изучения компьютерных технологий графических редакторов. Рисование в графических редакторах ведется по четким алгоритмам построения формы. Выполнение каждого задания желательно сопровождать демонстрацией лучших образцов аналогичного задания из методического фонда, просмотром работ профессиональных дизайнеров в репродукциях или слайдах. Приоритетная роль отводится показу преподавателем приемов и порядка ведения работы. Основной технологией обучения в курсе компьютерной графики является метод проектов. Метод проектов – способ достижения дидактической цели через детальную разработку проблемы, которая должна завершиться вполне реальным, осязаемым практическим результатом, оформленным тем или иным образом. Технология ориентирована на самостоятельную (индивидуальную, парную, групповую) деятельность обучающихся при выполнении практических заданий и творческих проектов в течение определенного отрезка времени. Выполнение творческих проектных работ завершается их защитой и рефлексивной оценкой.

На начальном этапе обучения должно преобладать подробное изложение содержания каждой задачи и практических приемов ее решения, что обеспечит грамотное выполнение практической работы. В старших классах отводится время на осмысление задания, в этом случае роль преподавателя - направляющая и корректирующая.

Каждое задание предполагает решение определенных учебно-творческих задач, которые сообщаются преподавателем перед началом выполнения задания. Поэтому степень законченности изображений компьютерной графики будет определяться степенью решения поставленных задач.

По мере усвоения программы от обучающихся требуется не только отработка технических приемов, но и развитие эмоционального отношения к выполняемой работе.

Дифференцированный подход в работе преподавателя предполагает наличие в методическом обеспечении дополнительных заданий и упражнений по каждой теме занятия, что способствует более плодотворному освоению учебного предмета обучающимися.

Активное использование учебно-методических материалов необходимо обучающимся для успешного восприятия содержания учебной программы.

Рекомендуемые учебно-методические материалы: учебник; учебные пособия; презентация тематических заданий курса компьютерной графики (слайды, видео фрагменты); учебно-методические разработки для преподавателей (рекомендации, пособия, указания); учебно-методические разработки (рекомендации, пособия) к практическим занятиям для обучающихся; учебно-методические пособия для самостоятельной работы обучающихся; варианты и методические материалы по выполнению контрольных и самостоятельных работ.

Технические и электронные средства обучения: электронные учебники и учебные пособия; обучающие компьютерные программы; контролирующие компьютерные программы; видеофильмы.

Справочные и дополнительные материалы: нормативные материалы; справочники; словари; глоссарий (список терминов и их определение); альбомы и т. п.; ссылки в сети Интернет на источники информации; материалы для углубленного изучения.

Такой практико-ориентированный комплекс учебных и учебно-методических пособий, позволит преподавателю обеспечить эффективное руководство работой обучающихся по приобретению практических умений и навыков на основе теоретических знаний.

### *Рекомендации по организации самостоятельной работы обучающихся*

Обучение компьютерной графики должно сопровождаться выполнением домашних (самостоятельных) заданий. Домашние задания должны быть посильными и нетрудоемкими по времени. Регулярность выполнения самостоятельных работ должна контролироваться педагогом и влиять на итоговую оценку обучающегося.

Ход работы учебных заданий сопровождается периодическим анализом с участием самих обучающихся с целью развития у них аналитических способностей и умения прогнозировать и видеть ошибки. Каждое задание оценивается соответствующей оценкой.

## 6. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И СРЕДСТВ ОБУЧЕНИЯ

### *Список методической литературы*

1. Гурский Ю., Завгородний В. CorelDRAW X5. Трюки и эффекты. – СПб.: Питер, 2011.
2. Дэбнер Д. Школа графического дизайна/ Дэвид Дэбнер; пер. с англ. В.Е. Бельченко. - М.: РИПОЛ классик, 2007.
3. Донни О'Квин. Допечатная подготовка. Руководство дизайнера. –М.: Вильямс, 2002.
4. Завгородний В. Photoshop CS6 на 100%. – СПб.: Питер, 2013.
5. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие - М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009.
6. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум- М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.
7. Zenkin, A.A. Когнитивная компьютерная графика / А.А. Zenkin. - М.: Наука, 2020.
8. Компьютерные технологии в художественном образовании // Научно-методический журнал «Искусство в школе», №5, 2008, с. 60–62.
9. Мединов О. Photoshop. Мультимедийный курс. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2008.
10. Михайлов С.М., Кулеева Л.М. Основы дизайна: Учеб. для вузов/ Под ред. С.М. Михайлова.-2-е изд., перераб. и доп. – М.: Союз Дизайнеров, 2002.
11. Программы для общеобразовательных учреждений: Информатика. 2-11 классы/ Составитель М.Н. Бородин. – 6-е изд. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009.
12. Пташинский В. Corel DRAW X5 на 100% – СПб.: Питер, 2011.
13. Соловьева Л.В. Компьютерные технологии для учителя. – СПб.: БХВ-Петербург, 2003.
14. Миронов, Д.Ф. Компьютерная графика в дизайне / Д.Ф. Миронов. - СПб.: ВHV, 2014.
15. Немцова, Т.И. Компьютерная графика и web-дизайн: Учебное пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин. - М.: Форум, 2019.
16. Тозик, В.Т. Компьютерная графика и дизайн: Учебник / В.Т. Тозик, Л.М. Корпан. - М.: Academia, 2018.
17. Большаков, В. П. Инженерная и компьютерная графика / В.П. Большаков, В.Т. Тозик, А.В. Чагина. - М.: БХВ-Петербург, 2021
18. Капранова, М. Н. Информатика. Macromedia Flash MX. Компьютерная графика и анимация / М.Н. Капранова. - М.: Солон-Пресс, 2021.
19. Кэмпбелл, М. Компьютерная графика / М. Кэмпбелл. - М.: АСТ, 2019.

### *Список учебной литературы*

1. Винеvская Л. Компьютерная графика для школьников. – М.: Новое издание, 2007.
2. Дуванов А.А. Азы информатики. Рисуем на компьютере. Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2005.
3. Дунаев В. Photoshop CS6. Понятный самоучитель. 1-е изд. – СПб.: Питер, 2013.
4. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие - М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009.
5. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум- М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006 .
6. Литвинов Н. Adobe Photoshop. Ретушь, спецэффекты, коллажи и карикатуры своими руками (+CD) . – М.: Триумф, 2006.
7. Немцова, Т.И. Компьютерная графика и Web-дизайн. Практикум. Практикум по информатике: Учебное пособие / Т.И. Немцова, Ю.В. Назарова. - М.: Форум, 2018.
8. Никулин, Е.А. Компьютерная графика. Модели и алгоритмы: Учебное пособие / Е.А. Никулин. - СПб.: Лань, 2018.
9. Пантюхин, П.Я. Компьютерная графика. В 2-х т.Т. 1. Компьютерная графика: Учебное пособие / П.Я. Пантюхин. - М.: ИД ФОРУМ, НИЦ Инфра-М, 2012.
10. Подосенина, Т.А. Искусство компьютерной графики для школьников (+ CD-ROM) / Т.А. Подосенина. - М.: БХВ-Петербург, 2020.
11. Третьяк, Т. М. Photoshop. Творческая мастерская компьютерной графики (+ DVD-ROM) / Т.М. Третьяк, Л.А. Анеликова. - М.: Солон-Пресс, 2019.
12. Романычева Э. Т., Яцюк О. Г. Дизайн и реклама. Компьютерные технологии. –М.: ДМК-пресс, 2012.
13. Тимофеев Г.С., Тимофеева Е.В. Графический дизайн. Серия “Учебный курс”. Ростов н/Д: Феникс, 2002.

14. Тозик, В.Т. Компьютерная графика и дизайн: Учебник / В.Т. Тозик, Л.М. Корпан. - М.: Academia, 2018.
15. Яцюк О. Г. Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий. СПб.: БХТ-Петербург, 2004.
16. Онлайн учебник по курсу [www.dolinin-infografika.narod.ru](http://www.dolinin-infografika.narod.ru)

#### *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://ru.wikipedia.org/> - Википедия – свободная энциклопедия.
4. <http://www.issl.dnttm.ru> — сайт журнала «Исследовательская работа школьника».
5. [http://www.nmc.uvuo.ru/lab\\_SRO\\_opit/posobie\\_metod\\_proektov.htm](http://www.nmc.uvuo.ru/lab_SRO_opit/posobie_metod_proektov.htm)
6. <http://www.fsu-expert.ru/node/2251> - ИНФОРМАТИКА и ИКТ. Программа для базового уровня (системно-информационная концепция);
7. <http://www.5byte.ru/8/0006.php> - Информатика на пять
8. <http://festival.1september.ru/> - фестиваль педагогических идей «Открытый урок»
9. <http://go-oo.org> -Свободный пакет офисных приложений
10. <http://photoshop.demiart.ru/book/> - Иллюстрированный самоучитель
11. <http://www.ripol.ru> – Лучшие книги для ваших детей
12. <http://www.moi-universitet.ru> – УМК «Как разработать школьный проект»
13. <http://www.moi-universitet.ru> - Образовательные технологии новых стандартов. Часть 1 "Технология АМО"
14. <https://my.1september.ru> - издательский дом «1 сентября»
15. <http://www.dizayne.ru> - Основы дизайнерского проектирования

#### *Средства обучения*

**Материальные:** учебные аудитории, специально оборудованные персональными компьютерами с программной оснащённостью графическими редакторами, мебелью;

**Наглядно-плоскостные:** наглядные методические пособия, плакаты, фонд работ учеников, настенные иллюстрации, магнитные доски, интерактивные доски.

**Электронные образовательные ресурсы:** мультимедийные учебники, мультимедийные универсальные энциклопедии, сетевые образовательные ресурсы, электронные методические пособия, презентационные наглядные пособия, электронные тесты для самоконтроля.

**Тестирование по теме «Введение в компьютерную графику»**

<b>№</b>	<b>Вопрос</b>	<b>Варианты ответа</b>	<b>Вписать <u>одну или несколько букв</u> правильного, по вашему мнению, варианта ответа</b>
<b>1</b>	Виды компьютерной графики	А. растровая Б. векторная В. формальная Г. спектральная	
<b>2</b>	Пиксель – это...	А. точка Б. наименьший элемент цифрового изображения в растровой графике В. наименьший элемент цифрового изображения в векторной графике Г. обозначение вектора	
<b>3</b>	Преимущества векторной графики	А. программная зависимость векторных файлов Б. экономичность в плане размера файла В. возможность увеличивать-уменьшать объекты без потери качества Г. трудоемкий ввод графической информации	
<b>4</b>	Виды деятельности графического дизайна	А. научная Б. рекламная В. полиграфическая Г. издательская	
<b>5</b>	Способ кодирования векторной графики	А. точка Б. пиксели В. математические формулы и геометрические примитивы Г. фигуры и изображения	
<b>6</b>	Какие цветовые модели существуют	А. TIF Б. CMYK В. BAD Г. RGB	
<b>7</b>	Методы сжатия графических данных	А. сохранить изображение в формате GIF Б. сгладить градации цвета В. сохранить изображение в формате TIFF Г. поменять цветовую модель	
<b>8</b>	В каком виде графики работает программа Corel DRAW	А. техническая Б. растровая В. векторная Г. формальная	
<b>9</b>	Какие программы относятся к векторной графики	А. Adobe Illustrator Б. Adobe Photoshop В. Corel DRAW Г. GIMP	
<b>10</b>	Какие программы работают с растровой графикой	А. Xara Xtreme Б. Adobe Photoshop В. Corel DRAW Г. GIMP	

**Контрольная практическая работа «Светящаяся лампочка»**

Примеры работ выполненных на «отлично» и «хорошо»



Захаров Антон, 13 лет.



Гераськина Ирина, 14 лет



Мартынова Александра, 14 лет.

## Контрольная практическая работа «Календарь»

Пример работы выполненных на «хорошо»



Турьева Александра, 15 лет.