

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 32**

<b>«РАССМОТРЕНО»</b> на заседании ШМО Протокол № _____ от _____ Руководитель МО С.В. Тараскина	<b>«СОГЛАСОВАНО»</b> Зам. директора по УВР «__» _____ 20__ г С.Л. Петрова	<b>«ПРИНЯТО»</b> решением педагогического совета Протокол № __ от _____	<b>«УТВЕРЖДЕНО»</b> и введено в действие приказом по школе №__ от_____ директор Н.С. Полюдченко _____
--	--	--	---

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
внеурочной деятельности  
«Компьютерная графика»**

**Класс:** 8 А, Б, В

**Уровень образования:** основное общее образование

**Срок реализации программы:** 2018/2019 учебный год.

**Количество часов по учебному плану:**

всего – 34 ч/год; 1 ч/неделю

**Рабочую программу составил:** Верин-Галицкий Дмитрий Вячеславович,  
учитель информатики и ИКТ высшей квалификационной категории

## Пояснительная записка

Рабочая программа внеурочной деятельности разработана в соответствии со следующими документами:

- Федеральный компонент государственного образовательного стандарта;
- Требования к результатам освоения основной образовательной программы основного общего образования;
- Основная образовательная программа основного общего образования;
- Программа элективного курса «Компьютерная графика», автор Л.А. Залогова, «Информатика. Программы для общеобразовательных учреждений» 2-11 кл., – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010.
- Требования к оснащению образовательного процесса

При составлении программы элективного курса «Компьютерная графика» за основу взята программа Л.А. Залоговой. Данная программа использовалась в качестве базы для последующей модификации по следующим причинам:

- Содержание учебного пособия «Компьютерная графика» дополняет УМК И. Г. Семакина, используемый для преподавания информатики и ИКТ в 7-9 классах.
- УМК содержит необходимые методические, дидактические материалы.
- Для реализации программы возможно использование как коммерческих программных продуктов Adobe Photoshop и Corel Draw, так и свободно распространяемые программы Inkscape, Open Office.org Draw, Gimp. Возможно использование ОС Windows и ОС Linux.
- УМК содержит большое количество заданий и упражнений разного уровня сложности для закрепления теоретического материала и самостоятельной работы.
- Учебное пособие прекрасно иллюстрировано необходимыми схемами, скриншотами, рисунками, что обеспечивает наглядность и доступность материала.
- Материал излагается доступным для ученика языком, системно, последовательно, автору удалось избежать излишней научности.
- Практические работы ориентированы на использование метода проектов, что позволяет дифференцировать и индивидуализировать обучение. Возможно выполнение практических занятий во внеурочное время в компьютерном школьном классе или дома.

Все это позволяет учителю построить для каждого учащегося индивидуальную образовательную траекторию. Проектная деятельность позволяет развить исследовательские и творческие способности учащихся. Проекты реализуются в форме работ компьютерного практикума, опирающихся на использование цифровых образовательных ресурсов.

### Место курса в образовательном процессе

Программа «Компьютерная графика» адресована учащимся 8 класса и рассчитана на 34 часа (1 час в неделю).

### Предметная область – информатика.

Основное внимание в программе «Компьютерная графика» уделяется созданию иллюстраций и редактированию изображений, т.е. векторным и растровым программам, а также созданию компьютерной анимации. Программа курса неразрывно сочетает теоретическую подготовку и освоение практических приёмов работы.

Программа курса включает углубленное изучение отдельных тем базового общеобразовательного курса, а также изучение некоторых тем, выходящих за их рамки. Курс «Компьютерная графика» дополняет базовую программу, не нарушая её целостность.

Полученные навыки учащиеся смогут использовать в области обработки изображений и вёрстки документов. Например, ретушировать фотографии, делать фотомонтажи,

выполнять цветокоррекцию и другую предпечатную подготовку. Главная особенность данного курса заключается в том, что учащиеся научатся решать почти все распространённые базовые задачи, с которыми приходится сталкиваться дизайнеру, специалисту по рекламе.

Данный курс «Компьютерная графика» способствует развитию познавательной активности учащихся; творческого мышления; повышению интереса к информатике, и самое главное, профориентации в мире профессий.

Знания и умения, приобретенные в результате освоения курса, учащиеся могут применить в различных областях знаний: физике, химии, биологии и др., а также они являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области трехмерного моделирования, анимации, видеомонтажа.

### **Цели:**

**Основной целью изучения курса "Компьютерная графика" является освоение базовых понятий и методов компьютерной графики; изучение популярных графических программ; обеспечение глубокого понимания принципов построения и хранения изображений; профориентация учащихся.**

### **Задачи программы:**

- показать учащимся, что компьютер не только устройство для развлечений и доступа в интернет, но и как средство творческого самовыражения
- 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 учащихся создавать компьютерную анимацию;
- научить выполнять обмен графическими данными между различными программами;
- научить использовать возможности графических редакторов при создании любых композиций, в любых жанрах и направлениях живописи, дать учащимся понятие о новом инструменте художника в современном мире.

### **Актуальность**

Умение работать с различными графическими редакторами является важной частью информационной компетентности ученика.

### **Межпредметные связи**

Знания и умения, полученные при изучении курса «Компьютерная графика», учащиеся могут использовать для создания изображений при подготовке различной визуальной продукции: рекламные буклеты, поздравительные открытки, школьные газеты, почетные грамоты, рефераты; прикладные исследования и научные работы, выполняемые в рамках школьного учебного процесса в различных областях – физике, химии, биологии, истории и т.д.; для размещения на Web-страницах или импортирования в документы издательских систем.

Кроме этого, знания, полученные в процессе изучения курса, являются фундаментом для освоения программ в области видеомонтажа, трехмерного моделирования и анимации.

### **Характеристика учебного процесса**

Основной технологией обучения 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 учащихся при выполнении практических заданий и творческих проектов в течение определенного отрезка времени. Выполнение творческих проектных работ завершается их защитой и рефлексивной оценкой.

### **Формы занятий**

Основной тип занятий — практикум. Программа включает в себя две части: теоретическую 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.

В ходе выполнения индивидуальных работ, учитель консультирует учащихся и при необходимости оказывает им помощь. Выполняя практические задания, учащиеся не только закрепляют навыки работы с программами, но и развивают свои творческие способности. Каждое занятие начинается с мотивационного этапа, ориентирующего учащегося на выполнение практического задания по теме.

Наряду с индивидуальной широко применяется и групповая работа, преимущественно в проектной форме. В задачи учителя входит создание условий, проблемных ситуаций, разрешение которых подводит учащихся к конструированию авторских разработок. Выполнение проекта завершается защитой результата с последующим рефлексированием.

### **Примерный порядок работы с учебным материалом:**

1. Повторение основных понятий и методов для работы с ними.
2. Ссылки на разделы учебного пособия, которые необходимо изучить перед выполнением заданий урока.
3. Основные приемы работы. Этот этап предполагает самостоятельное выполнение заданий для получения основных навыков работы; в каждом задании формулируется цель и излагается способ ее достижения.
4. Упражнения для самостоятельного выполнения.
5. Проекты для самостоятельного выполнения.

### **Учебно-методический комплект**

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005 г.
2. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005 г.

### **Предполагаемые результаты**

Данная программа «Компьютерная графика» способствует развитию познавательной активности учащихся; творческого мышления; повышению интереса к информатике, и профориентации в мире профессий.

### **Образовательные:**

#### **Учащиеся 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 монитора и принтере;
- Способы хранения изображений в файлах растрового и векторного форматов;
- Методы сжатия графических файлов;

- Проблемы преобразования графических файлов;
- Назначение и функции различных графических программ;

**Учащиеся 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 (Inkscape, Open Office.org Draw), а именно:
  - ✓ Создавать рисунки из простых объектов (линий, дуг, окружностей и т.д.);
  - ✓ Выполнять основные операции над объектами (удаление, перемещение, масштабирование, вращение и т.д.);
  - ✓ Формировать собственные цветные 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, фигурная подрезка и т.д.);
  - ✓ Создавать надписи, заголовки, размещать текст вдоль траектории;
- **Обрабатывать** графическую информацию с помощью растровых программ (Gimp), 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 черно-белые эскизы и фотографии;
  - ✓ Применять к тексту различные эффекты;
  - ✓ Выполнять цветовую и тоновую коррекцию фотографий;
  - ✓ Ретушировать фотографии;
  - ✓ Выполнять обмен файлами между графическими программами;
- **Создавать** анимированные картинки с помощью Gimp;
- **Создавать** и редактировать собственные изображения, используя инструменты графических программ;
- **Выполнять** обмен графическими данными между различными программами

***Развивающие:***

- **Развивать** познавательные интересы, интеллектуальные и творческие способности средствами ИКТ
- **Развивать** алгоритмическое мышление, способности к формализации

***Воспитывающие:***

- **Воспитывать** чувство ответственности за результаты своего труда;
- **Формировать** установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, на недопустимости действий нарушающих правовые, этические нормы работы с информацией
- **Воспитывать** стремление к самоутверждению через освоение компьютера и созидательную деятельность с его помощью;
- **Воспитывать** личную ответственность за результаты своей работы на компьютере, за возможные свои ошибки;

- **Воспитывать** потребность и умение работать в коллективе при решении сложных задач
- **Воспитывать** скромность, заботу о пользователе продуктов своего труда

### Учебно-тематический план

№	Раздел	Количество часов
1	Введение в компьютерную графику. Методы представления графических изображений.	7
2	Векторный графический редактор <b>Inkscape</b>	13
3	Растровый графический редактор <b>Gimp</b>	12
4	Итоговая работа	2
	ВСЕГО	34

### Содержание тем учебного курса

*Введение в компьютерную графику. Методы представления графических изображений.*

**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.

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

**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.

**Создание иллюстраций.**

**Монтаж и улучшение изображений.**

#### *Векторный графический редактор Inkscape*

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

**Основы работы с объектами.** Создание фигур. Инструменты рисования: Звезды Прямоугольник, Эллипс, Многоугольники, Спираль.

**Закраска рисунков.** Однородные (плоский цвет) и градиентные заливки

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

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

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

**Работа с текстом.** Создание текстового объекта Кернинг. Расположение текста вдоль кривой. Заверствывание текста в блок.

**Творческий проект**

### ***Растровый графический редактор Gimp***

**Знакомство с Gimp.** 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.

**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.

**Текст.** Вставка текста. Параметры текста. Форматирование текста. Диалоги: навигация, история отмен, выбор цвета, кистей, текстуры, градиента, палитры, выбора шрифтов.

**Инструмент Штмп.** Инструменты Штмп и Штмп с перспективой. Выделение переднего плана. Выделение объекта: Умные ножницы. Контур. Выделение произвольных областей

**Работа со слоями.** Слои. Атрибуты слоя. Перемещение, удаление слоя. Совмещение нескольких изображений. Эффект движения.

**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.

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

**Анимация в Gimp.** Создание анимационного текста. Анимация изображений. Сменяющиеся кадры. Постепенно появляющиеся и исчезающие рисунки, текст.

### **Творческий проект**

#### ***Разработка и защита итогового проекта***

Разработка и защита итогового творческого проекта. (Две графические работы, выполненные в программах, изученных в течение курса).

## **Контроль уровня достижения планируемых результатов освоения основной образовательной программы**

Предметом контроля являются образовательные продукты учеников (созданные графические изображения), а также их внутренние личностные результаты (освоенные способы деятельности, знания, умения), которые относятся к целям и задачам курса

Основой для оценивания деятельности учеников являются результаты анализа его продукции и деятельности по ее созданию. Оценка имеет различные способы выражения — устные суждения педагога, письменные качественные характеристики.

Оценке подлежит в первую очередь уровень достижения учеником минимально необходимых результатов, обозначенных в целях и задачах курса. Оцениванию подлежат также те направления и результаты деятельности учеников, которые определены в рабочей программе учителя и в индивидуальных образовательных программах учеников.

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

Проверка достигаемых учениками образовательных результатов производится в следующих формах:

- ✓ текущий рефлексивный самоанализ, контроль и самооценка учащимися выполняемых заданий - оценка промежуточных достижений используется как инструмент положительной мотивации, для своевременной коррекции деятельности учащихся и учителя; осуществляется по результатам выполнения учащимися практических заданий на каждом занятии;
- ✓ взаимооценка учащимися работ друг друга или работ, выполненных в группах;
- ✓ текущая диагностика и оценка учителем деятельности школьников;
- ✓ промежуточное тестирование учащихся - усвоение теоретической части курса проверяется с помощью тестов.
- ✓ итоговый контроль проводится в конце всего курса в форме публичной защиты творческих работ (индивидуальных или групповых);

На основе творческих работ проводятся конкурсы и выставки, формируются «портфолио» учащихся. Данный тип контроля предполагает комплексную проверку образовательных результатов по всем заявленным целям и направлениям курса. Формой итоговой оценки каждого ученика выступает образовательная характеристика, в которой указывается уровень освоения им каждой из целей курса и каждого из направлений индивидуальной программы ученика по курсу.

Итоговая оценка результатов изучения элективного курса осуществляется по результатам защиты специальной зачетной работы ученика. Итоговая оценка может быть накопительной, когда результаты выполнения всех предложенных заданий оцениваются в баллах, которые суммируются по окончании курса. Каждое практическое задание оценивается определенным количеством баллов. Итоговая оценка выставляется по сумме баллов за все тесты и практические задания по следующей примерной схеме:

- «2» - менее 30% от общей суммы баллов;
- «3» - от 30 до 59% от общей суммы баллов;
- «4» - от 60 до 79% от общей суммы баллов;
- «5» - от 80% до 100% от общей суммы баллов.

Кроме этого в качестве бонуса могут засчитываться удачно выполненные творческие проекты. Оценке подлежит в первую очередь уровень достижения учеником минимально необходимых результатов, обозначенных в целях и задачах курса.

### **Материально-техническое обеспечение**

- Персональный компьютер
- Проектор
- Принтер
- Цифровой фотоаппарат.
- Сканер.
- Выход в Интернет
- Графические редакторы Gimp, Inkscape, Open Office.org Draw.

### **Информационные источники**

#### **Список литературы:**

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие - М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009 г.
2. Залогова Л.А. Компьютерная графика: Элективный курс: Практикум - М.: Бином. Лаборатория знаний, 2010
3. Ю.П. Немчанинова Обработка и редактирование векторной графики в Inkscape/Учебное пособие, Москва., 2008
4. Соловьева Л.В. Компьютерные технологии для учителя. – СПб.: БХВ-Петербург, 2003
5. Вишневская Л. А. «Компьютерная графика для школьников: учебно-практическое пособие», "Новое знание", 2009
6. Куприянов Н. «Рисуем на компьютере. Word. Photoshop. CorelDRAW. Flash»

7. Немцова Т. И., Назарова Ю. В. «Компьютерная графика и web-дизайн. Практикум: учебное пособие», ИД "ФОРУМ", 2011
8. Подосенина Т.А. «Искусство компьютерной графики для школьников», БХВ-Петербург, 2009
9. Жексенаев А.Г. ОСНОВЫ РАБОТЫ В ГРАФИЧЕСКОМ РЕДАКТОРЕ GIMP: Томск, 2007
10. Дуванов А.А. Азы информатики. Рисуем на компьютере. Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2005;
11. Тимофеев Г.С., Тимофеева Е.В. Графический дизайн. Серия “Учебный курс”. Ростов н/Д: Феникс, 2002;
12. Соловьева Л.В. Компьютерные технологии для учителя. – СПб.: БХВ-Петербург, 2003
13. Онлайн учебник по курсу [www.dolinin-infografika.narod.ru](http://www.dolinin-infografika.narod.ru)
14. Журнал «КомпьюАрт»

### **Интернет-ресурсы:**

- [www.progimp.ru/articles/](http://www.progimp.ru/articles/) - уроки Gimp
- [www.snezhzhka.ya.ru/replies.xml?item\\_no=363](http://www.snezhzhka.ya.ru/replies.xml?item_no=363) про Gimp
- [www.openarts.ru](http://www.openarts.ru) –уроки Gimp и Inkscape.
- [www.grafika-online.com/](http://www.grafika-online.com/) – сайт о компьютерной графике
- [www.modern-computer.ru/](http://www.modern-computer.ru/) - Современные компьютерные технологии для детей
- [www.inernika.org/users/astana-ch-41/works](http://www.inernika.org/users/astana-ch-41/works) - Видеоуроки Gimp Кольцова Михаила Петровича взяты с сайта Открытого педагогического сообщества
- [www.inkscape.org/](http://www.inkscape.org/) - Inkscape Векторный графический редактор
- [www.softcore.com.ru/graphity](http://www.softcore.com.ru/graphity) - Программа может служить отличной заменой стандартному графическому редактору Paint.
- [www.go-oo.org](http://www.go-oo.org) -Свободный пакет офисных приложений
- [www.gimp.org/](http://www.gimp.org/) - GIMP (Гимп) — растровый графический редактор
- [www.metod-kopilka.ru/](http://www.metod-kopilka.ru/) – Методическая копилка учителя информатики
- [www.klyaksa.net/](http://www.klyaksa.net/) - Информатика и ИКТ в школе. Компьютер на уроках
- [ru.wikipedia.org/](http://ru.wikipedia.org/) - Википедия – свободная энциклопедия.
- [www.issl.dnttm.ru](http://www.issl.dnttm.ru) — сайт журнала «Исследовательская работа школьника».
- [www.nmc.uvuo.ru/lab\\_SRO\\_opit/posobie\\_metod\\_proektov.htm](http://www.nmc.uvuo.ru/lab_SRO_opit/posobie_metod_proektov.htm)
- [www.fsu-expert.ru/node/2251](http://www.fsu-expert.ru/node/2251) - ИНФОРМАТИКА и ИКТ. Программа для базового уровня (системно-информационная концепция);
- [www.5byte.ru/8/0006.php](http://www.5byte.ru/8/0006.php) - Информатика на пять
- [www.festival.1september.ru/](http://www.festival.1september.ru/) - фестиваль педагогических идей «Открытый урок»

Календарно-тематическое планирование курса «Компьютерная графика», 8 класс

№	Тема	Кол-во часов	Практические работы	Основные термины	Дата	
					План	Факт
<i>Введение в компьютерную графику. Методы представления графических изображений.</i>						
1	Основные виды графики.	1		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.	3-8.09.2018	
2	Цвет в компьютерной графике	1		Описание цветовых оттенков на экране монитора и на принтере (цветовые модели). Цветовая модель RGB. Формирование собственных цветовых оттенков на экране монитора. Цветовая модель CMYK. Взаимосвязь цветовых моделей RGB и CMYK. Цветовая модель HSB (Тон — Насыщенность — Яркость)	10-15.09.2018	
3	Векторные и растровые форматы.	1		Методы сжатия графических данных.	17-22.09.2018	
4	Создание иллюстраций	1		Сохранение изображений в стандартных форматах, а также собственных форматах графических программ.	24-29.09.2018	
5	Создание иллюстраций	1		Преобразование файлов из одного формата в другой	1-6.10.2018	
6	Монтаж и улучшение изображений	1		Формирование собственных цветовых оттенков при печати изображений.	8-13.10.2018	
7	Монтаж и улучшение изображений	1		Кодирование цвета в различных графических программах.	15-20.10.2018	

<i>Векторный графический редактор Inkscape</i>						
8	Рабочее окно программы	1	Практическая работа «Знакомство с интерфейсом»	Рабочее окно программы Inkscape. Особенности меню. Рабочий лист. Организация панели инструментов. Панель свойств. Палитра цветов. Строка состояния).	22-27.10.2018	
9	Основы работы с объектами	1	Практическая работа «Основы работы с объектами»	Создание фигур. Инструменты рисования: Звезды Прямоугольник, Эллипс, Многоугольники, Спираль	5-9.11.2018	
10	Закраска рисунков	1	Практическая работа «Создать иллюстрацию «Закат солнца»	Однородные (плоский цвет) и градиентные заливки	12-17.11.2018	
11	Закраска рисунков	1	Практическая работа «Работа с контурами»	Однородные (плоский цвет) и градиентные заливки	19-24.11.2018	
12	Вспомогательные режимы работы	1	Практическая работа «Создать иллюстрацию «Домик в деревне»	Изменение цвета, толщины, стиля штриха (контур). Вспомогательные режимы работы.	26.11-1.12.2018	
13	Создание рисунков из кривых	1	Практическая работа «Создание рисунка из кривых».	Особенности рисования кривых. Важнейшие элементы кривых: узлы и траектории.	3-8.12.2018	
14	Создание рисунков из кривых	1	<i>Практическая работа «Рисование нитью»</i>	Редактирование формы кривой. Рекомендации по созданию рисунков из кривых.	10-15.12.2018	
15	Методы упорядочения и объединения объектов	1	Практическая работа «Орнамент»	Изменение порядка расположения объектов.	17-22.12.2018	
16	Методы упорядочения и объединения объектов	1	Практическая работа «Нарды»	Выравнивание объектов на рабочем листе и относительно друг друга.	24-29.12.2018	
17	Методы упорядочения и объединения объектов	1	Практическая работа «Торт»	Методы объединения объектов: группирование, объединение, логические операции над объектами	14-19.01.2019	

18	Работа с текстом	1	Практическая работа «Создание текстового объекта Кернинг. Расположение текста вдоль кривой»	Создание текстового объекта. Кернинг. Расположение текста вдоль кривой	21-26.01.2019	
19	Работа с текстом	1	Практическая работа «Заверствывание текста в блок».	Заверствывание текста в блок	28.01-2.02.2019	
20	Творческая работа	1	Практическая работа «Создание буклета»		4-9.02.2019	
<i>Растровый графический редактор Gimp</i>						
21	Знакомство с Gimp	1		Знакомство с редактором. Тип лицензии. История создания и назначение редактора.	11-16.02.2019	
22	Окна и панели инструментов редактора.	1	Практическая работа «Основы работы с объектами».	(Инструменты выделения, масштабирования, кадрирования изображения. Компоненты окна изображения).	18-23.02.2019	
23	Инструменты и диалоги	1	Практическая работа «Создание простейших рисунков»	Инструменты рисования: карандаш, кисть, ластик, аэрограф, перо, размывание, резкость, осветление, затемнение.	25.02-2.03.2019	
24	Текст	1	Практическая работа «Создание текстовой рекламы»	Вставка текста. Параметры текста. Форматирование текста.	4-9.03.2019	
25	Текст	1	Практическая работа «Создание текстовой рекламы»	Диалоги: навигация, история отмен, выбор цвета, кистей, текстуры, градиента, палитры, выбора шрифтов.	11-16.03.2019	
26	Инструмент штамп	1	Практическая работа «Редактирование изображений»	Инструменты Штамп. Штамп с перспективой.	18-23.03.2019	
27	Инструмент штамп	1	Практическая работа «Редактирование изображений»	Выделение переднего плана. Выделение объекта: Умные ножницы. Контуры	1-6.04.2019	

28	Работа со слоями	1	Практическая работа «Работа со слоями в Gimp»	Слои. Атрибуты слоя. Перемещение, удаление слоя.	8-13.04.2019	
29	Работа со слоями	1	Практическая работа «Эффект тени»	Совмещение нескольких изображений. Эффект движения.	15-20.04.2019	
30	Рисование геометрических фигур	1	Практическая работа «Коллаж «Ремонт».	(Рисование прямоугольников, квадратов, овалов, окружностей, используя инструменты выделения прямоугольных и эллиптических областей, заливка цветом или шаблоном).	22-27.04.2019	
31	Работа с изображением. Фильтры	1	Практическая работа «Комбинирование рисунков из разных изображений»	Коррекция и сохранение изображения. Формат изображений. Фильтры.	29.04-4.05.2019	
32	Работа с изображением. Фильтры	1		Создание и оптимизация изображений для Web-страниц.	6-11.05.2019	
<i>Итоговый проект</i>						
33	Разработка и защита итогового творческого проекта. (Две графические работы, выполненные в программах, изученных в течение курса).	1			13-18.05.2019	
34		1			20-25.05.2019	
Всего		34				