

Муниципальное автономное образовательное учреждение
«Лицей №78 им. А.С. Пушкина»

Программа спецкурса по информатике и ИКТ
(11 класс)
Компьютерная графика в «Disney – studio»

Составитель программы :

Ханнанова СакинаТалхиевна
учитель информатики и ИКТ
высшей квалификационной категории

Набережные Челны

2021

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Планируемые результаты изучения предмета

Название раздела	Предметные результаты	Метапредметные результаты	Личностные результаты
1. Растровый графический редактор Paint	<ul style="list-style-type: none"> – различать форматы графических файлов, их особенности и отличия. – знать принцип, основные понятия растровой графики, достоинства и недостатки растровой графики; описание рисунков в векторных программах, достоинства и недостатки векторной графики; – знать формирование цветовых оттенков на экране монитора; формирование цветовых оттенков при печати изображений; – разбираться в особенностях каждой цветовой модели; – знать назначение пунктов меню главного окна; основные возможности инструментов; особенности панели свойств Paint, 	<ul style="list-style-type: none"> – уверенная ориентация учащихся в различных предметных областях за счет осознанного использования при изучении школьных дисциплин таких общепредметных понятий как «объект», «система», «модель» и др.; – планирование деятельности: определение последовательности промежуточных целей с учётом конечного результата, составление плана и последовательности действий; – владение основными универсальными умениями информационного характера; – постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; – преобразование модели — изменение модели с целью адекватного представления объекта моделирования; – владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме; – умение осуществлять в коллективе 	<ul style="list-style-type: none"> – основы информационного мировоззрения – способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества; – способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения; – готовность к самоидентификации в окружающем мире на основе критического анализа информации, отражающей различные точки зрения на смысл и ценности жизни; – владение навыками соотношения получаемой информации с принятыми в обществе моделями, например морально-этическими нормами; – готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;
2. Векторный графический редактор CorelDraw	<ul style="list-style-type: none"> – назначение пунктов меню главного окна; основные возможности инструментов; особенности панели свойств CorelDraw, – знать способы формирования собственных цветов в моделях RGB, CMYK, HSB; особенности текстурной заливки; элементы кривых - узлы и траектории; особенности различных типов узлов; особенности фигурного и простого текста, полиграфические параметры текста; особенности группирования, комбинирования и сваривания объектов; – уметь упорядочивать объекты; взаимно выравнивать объекты; пересекать объекты; исключать одни объекты из других; использовать метод "выдавливания" для 	<ul style="list-style-type: none"> – преобразование модели — изменение модели с целью адекватного представления объекта моделирования; – владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме; – умение осуществлять в коллективе 	

Название раздела	Предметные результаты	Метапредметные результаты	Личностные результаты
	<p>получения объемных изображений; закрашивать боковые поверхности; использовать эффект подсветки; вращать объемные изображения; создавать перетекание по кратчайшему пути между опорными объектами; перетекание вдоль произвольного контура; создавать эффект выпуклости и вогнутости; корректировать выделения в режиме быстрой маски; сохранять выделенную область в качестве маски; корректировать выделения в канале маскирования; загружать сохраненное выделение.</p>	<p>совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта;</p> <ul style="list-style-type: none"> – создание простейших моделей объектов и процессов в виде изображений, программ (в том числе - в форме блок-схем); – проведение компьютерных экспериментов с использованием готовых моделей объектов и процессов; – создание информационных объектов, в том числе для оформления результатов учебной работы; 	<ul style="list-style-type: none"> – развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды; – способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.
3.Редактор обработки изображений Adobe PhotoShop	<ul style="list-style-type: none"> – знать назначение пунктов меню главного окна; основные возможности инструментов; особенности панели свойств Adobe PhotoShop – знать что такое маска, маскирование, канал, режим быстрой маски; что такое слой, послойная организация изображения, где она применяется; что включает в себя понятие "ретуширование", при помощи каких инструментов производится эта работа уметь анализировать яркость изображения, усиливать яркость темного изображения, улучшать яркость светлого изображения, увеличивать контраст тусклого изображения. – уметь создавать новый слой; как показывать и прятать слои; выделять слои; изменять порядок расположения слоев; преобразовывать изображения на слое; изменять прозрачность слоев; связывать слои; удалять слои; повышать резкость 	<ul style="list-style-type: none"> – организация индивидуального информационного пространства; – создание личных коллекций информационных объектов; – создание личных коллекций графических объектов; – выполнение индивидуальных проектов. 	

Название раздела	Предметные результаты	Метапредметные результаты	Личностные результаты
	<p>фотографий, удалять мелкие дефекты; осветлять, затемнять и изменять насыщенность изображений "вручную".</p> <ul style="list-style-type: none"> – создавать прямолинейный контур, сохранять контуры, производить обводку, заливку контуров, создавать криволинейный контуре, редактировать контуры, преобразовывать границы выделения в контур и наоборот. 		

Содержание учебного предмета

Название раздела	Краткое содержание	Кол-во часов
1. Растровый графический редактор Paint	<p>Основы изображения. Методы представления графических изображений – Растровая графика – Достоинства и недостатки растровой графики – Особенности растровых программ – Растровые форматы – Методы сжатия графических данных – Сохранение изображений в стандартных форматах, собственных форматах графических программ.</p> <p>Окно программы Paint. Особенности меню – Рабочее поле – Организация панели инструментов – Палитра цветов – Атрибуты изображения - Строка состояния – Изменение размеров изображения - Исправление ошибок - Отмена и повторение - Справочная система Paint.</p> <p>Техника создания изображений. Линии – Фигуры – Распылитель – Заливка - Тень.</p> <p>Работа с фрагментами изображения. Инструменты для выделения - Выделение фигур - Варианты выделения – Удаление - Перемещение выделенного участка - Копирование выделенного участка – Вставка.</p> <p>Преобразование изображения. Повернуть – Обратить цвета – Растянуть по горизонтали – Повернуть вертикально – Наклонить по горизонтали.</p> <p>Как вставить в рисунок надпись. Инструмент Надпись – Панель атрибутов текста – Редактирование и форматирование текста.</p> <p>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).</p>	
2. Векторный графический редактор CorelDraw	<p><i>CorelDraw – это профессиональная программа для создания векторной графики.</i></p> <p>Представление векторных графических изображений. Векторная графика – Достоинства и недостатки векторной графики – Сравнение растровой и векторной графики - Особенности векторных программ – Векторные форматы.</p> <p>Окно программы CorelDraw. Особенности меню – Рабочий лист – Организация панели инструментов – Панель свойств – Палитра цветов – Строка состояния - Изменение размера изображения при прорисовке мелких деталей – Создание рисунков из простых геометрических примитивов - Справочная система CorelDraw – Особенности работы с рисунками, созданными в различных версиях программы</p>	

Название раздела	Краткое содержание	Кол-во часов
	<p>CorelDraw – Импорт и экспорт изображений в CorelDraw.</p> <p>Действия над объектами. Удаление объектов – Перемещение объектов – Вращение и перекоп объектов – Копирование и зеркальное отражение – Точное выполнение преобразований над объектами.</p> <p>Закраска рисунков. Формирование собственных цветов в модели RGB, CMYK, HSB – Создание заливки, состоящей из нескольких цветовых переходов – Использование узорчатой заливки – Особенности текстурных заливок.</p> <p>Вспомогательные режимы работы. Изменение цвета, толщины, стиля контура – Использование сетки и направляющих для точного рисования и выравнивания объектов относительно друг друга.</p> <p>Методы упорядочивания и объединения объектов. Упорядочение объектов – Взаимное выравнивание объектов – Особенности группирования, комбинирования и сваривания объектов – Пересечение объектов – Исключение одних объектов из других.</p> <p>Создание рисунков из кривых. Элементы кривых – узлы и траектории – Изменение формы (редактирование) кривой – Особенности различных типов узлов – Операции над кривыми.</p> <p>Создание рисунков из кривых (продолжение). Элементы кривых – начальные, конечные и контрольные точки – Изменение формы (редактирование) кривой Безье.</p> <p>Эффект объема. Метод «выдавливания для получения объемных изображений – Закраска боковых поверхностей – Эффект подсветки – Вращение объемных изображений.</p> <p>Эффект перетекания. Что такое перетекание – Перетекание по кратчайшему пути между опорными объектами – Перетекание вдоль произвольного контура – Создание эффекта выпуклости и вогнутости.</p> <p>Работа с текстом. Особенности фигурного и простого текста – Полиграфические параметры текста – Создание текста – Выделение фрагментов текста – Изменение расстояний между буквами и словами и строками – Специальные эффекты для фигурного текста.</p>	
3.Редактор обработки изображений Adobe PhotoShop	<p><i>Adobe PhotoShop – это профессиональный графический редактор, предназначенный для обработки фотографий и создания растровых рисунков. Редактор можно использовать для подготовки рисунков для докладов, рефератов, презентаций.</i></p> <p>Сканирование. О сканерах - Цифровые изображения - Что делает сканер? - Разрешение сканирования – Сканирование - Сканирование с низким разрешением – Сжатие – Архиваторы – Сжатие JPEG - Сохранение отсканированного изображения - Как подключить сканер.</p> <p>Окно программы Adobe PhotoShop. Особенности меню – Рабочее поле – Организация панели ин-</p>	

Название раздела	Краткое содержание	Кол-во часов
	<p>струментов – Панель свойств – Вспомогательные панели - Масштабирование документа - Перемещение изображения в пределах окна – Строка состояния - Справочная система PhotoShop.</p> <p>Ретуширование. Методы устранения дефектов с фотографий – Осветление и затемнение фрагментов изображений вручную – Повышение резкости изображения.</p> <p>Комбинированные изображения. Послойная организация изображения – Создание нового слоя – Как показывать и прятать слои – Выделение слоев – Изменение порядка расположения слоев – Преобразование изображения на слое – Изменение прозрачности слоя – Связывание слоев – Удаление слоев – Редактирование фоновых слоев – Объединение слоев с целью сокращения объема файла.</p> <p>Дополнительные возможности редактирования фотографий. Обрезка - Яркость и контраст - Изменение размера - Волшебная палочка - Настройка волшебной палочки.</p> <p>Фильтры. Понятие о фильтрах - Применение фильтров - Дополнительные фильтры.</p> <p>Рисование и раскрашивание. Выбор основного и фоновых цветов – Размер и параметры инструментов рисования – Создание изображений инструментами рисования – Раскрашивание черно-белых иллюстраций – Раскрашивание черно-белых фотографий – Обесцвечивание фотографий.</p> <p>Добавление текста к изображению. Работа с текстом – Текстовые эффекты.</p> <p>Работа с контурами. Назначение контуров – Элементы контуров – Редактирование контуров – Обводка контура – Преобразование контура в границу выделения – Использование контуров обрезки для добавления фрагмента фотографии к иллюстрации, созданной в программе рисования.</p>	

Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Название разделов . Тема занятий	Кол-во часов	Основные виды учебной деятельности обучающихся	Дата проведения	
				План 11 кл.	Факт 11 кл.
	Раздел 1. Растровый графический редактор Paint	12			
1	Основы изображения.	1	<ul style="list-style-type: none"> • Слушание объяснений учителя. • Отбор и сравнение материала по нескольким источникам. 	5.10	
2	Окно программы Paint.	1	<ul style="list-style-type: none"> • Слушание объяснений учителя. 	5.10	
3	Техника создания изображений.	1	<ul style="list-style-type: none"> • Выполнение работ практикума. 	12.10	
4	Работа с фрагментами изображения.	1	<ul style="list-style-type: none"> • Выполнение работ практикума. 	12.10	
5	Преобразование изображения	1	<ul style="list-style-type: none"> • Выполнение работ практикума. 	19.10	
6	Вставка в рисунок надпись.	1	<ul style="list-style-type: none"> • Выполнение работ практикума. 	19.10	
7	Цвет в компьютерной графике. Модели RGB и CMYK	1	<ul style="list-style-type: none"> • Слушание объяснений учителя. • Отбор и сравнение материала по нескольким источникам. 	26.10	
8-12	Творческий проект	5	<ul style="list-style-type: none"> • Выполнение работ практикума. • Ответы на вопросы. 	26.10	
	Раздел 2. Векторный графический редактор CorelDraw	19			
13	Представление векторных графических изображений.	1	<ul style="list-style-type: none"> • Слушание объяснений учителя. 	9.11	
14	Окно программы CorelDraw	1	<ul style="list-style-type: none"> • Слушание объяснений учителя. 	9.11	
15	Действия над объектами.	1	<ul style="list-style-type: none"> • Выполнение работ практикума. 	16.11	
16	Закраска рисунков. Приемы использования моделей RGB и CMYK	1	<ul style="list-style-type: none"> • Выполнение работ практикума. • Слушание объяснений учителя. 	16.11	
17	Приемы использования моделей RGB	1	<ul style="list-style-type: none"> • Слушание объяснений учителя. • Анализ проблемных ситуаций. 	23.11	
18	Приемы использования моделей CMYK	1	<ul style="list-style-type: none"> • Слушание объяснений учителя. • Анализ проблемных 	23.11	

№ п/п	Название разделов . Тема занятий	Кол-во часов	Основные виды учеб- ной деятельности обчающихся	Дата проведения	
				План 11 кл.	Факт 11 кл.
			ситуаций.		
19	Вспомогательные режимы работы	1	<ul style="list-style-type: none"> • Слушание объяснений учителя. • Выполнение работ практикума. 	30.11	
20	Методы упорядочивания и объединения объектов.	1	<ul style="list-style-type: none"> • Слушание объяснений учителя. • Выполнение работ практикума. 	30.11	
21	Создание рисунков из кривых.	1	<ul style="list-style-type: none"> • Выполнение работ практикума. 	7.12	
22	Создание рисунков из кривых (продолжение).	1	<ul style="list-style-type: none"> • Выполнение работ практикума. 	7.12	
23	Эффект объема.	1	<ul style="list-style-type: none"> • Слушание объяснений учителя. • Выполнение работ практикума. 	14.12	
24	Эффект перетекания.	1	<ul style="list-style-type: none"> • Слушание объяснений учителя. • Выполнение работ практикума. 	14.12	
25	Работа с текстом.	1	<ul style="list-style-type: none"> • Слушание объяснений учителя. • Выполнение работ практикума. 	21.12	
26	Работа с текстом (продолжение).	1	<ul style="list-style-type: none"> • Слушание объяснений учителя. • Выполнение работ практикума. 	21.12	
27-35	Творческий проект	8	<ul style="list-style-type: none"> • Выполнение работ практикума. • Анализ проблемных ситуаций. • Ответы на вопросы. 	28.12	
	Раздел 3. Редактор обработки изображений Adobe PhotoShop	25			
36	Сканирование.	1	<ul style="list-style-type: none"> • Слушание объяснений учителя. • Выполнение работ практикума. 	28.12	
37	Окно программы Adobe PhotoShop.	1	<ul style="list-style-type: none"> • Слушание объяснений учителя. 		
38	Ретуширование.	1	<ul style="list-style-type: none"> • Слушание объяснений учителя. • Выполнение работ практикума. 		
39	Ретуширование.	1			

№ п/п	Название разделов . Тема занятий	Кол-во часов	Основные виды учеб- ной деятельности обчающихся	Дата проведения	
				План 11 кл.	Факт 11 кл.
40	Комбинированные изобра- жения.	1	<ul style="list-style-type: none"> • Слушание объяснений учителя. • Выполнение работ практикума. 		
41	Комбинированные изобра- жения.	1	<ul style="list-style-type: none"> • Слушание объяснений учителя. • Выполнение работ практикума. 		
42	Дополнительные возмож- ности редактирования фо- тографий.	1	<ul style="list-style-type: none"> • Слушание объяснений учителя. • Выполнение работ практикума. 		
43	Дополнительные возмож- ности редактирования фо- тографий.	1			
44	Фильтры.	1	<ul style="list-style-type: none"> • Слушание объяснений учителя. • Выполнение работ практикума. 		
45	Фильтры.	1			
46	Фильтры.	1			
47	Рисование и раскрашива- ние.	1	<ul style="list-style-type: none"> • Слушание объяснений учителя. • Выполнение работ практикума. 		
48	Рисование и раскрашива- ние.	1			
49	Добавление текста к изоб- ражению.	1	<ul style="list-style-type: none"> • Слушание объяснений учителя. • Выполнение работ практикума. 		
50	Добавление текста к изоб- ражению.	1			
51	Работа с контурами.	1	<ul style="list-style-type: none"> • Слушание объяснений учителя. • Выполнение работ практикума. 		
52	Работа с контурами.	1			
53- 60	Творческий проект	8	<ul style="list-style-type: none"> • Выполнение работ практикума. • Анализ проблемных ситуаций. • Ответы на вопросы. 		