

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ПО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

НАПРАВЛЕНИЕ: общеинтеллектуальное

НАИМЕНОВАНИЕ ПРОГРАММЫ:
«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА И АНИМАЦИЯ»

Нормативные документы, обеспечивающие реализацию программы:

№ п/п	Название документа
1	Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 года № 273 «Об образовании в Российской Федерации» (в действующей редакции)
2	Федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17.05.2012г. №413 (и изменениями и дополнениями).
3	СанПиН 2.4.2.2821 – 10 Санитарно-эпидемиологические требования к условиям организации обучения в общеобразовательных учреждениях (Гигиенические требования к режиму учебно-воспитательного процесса)
4	Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 28.12.2018 № 345 «О федеральном перечне учебников, рекомендуемых к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования» (с изменениями от 8 мая 2019 года за №233).
5	Приказ Департамента образования ЯНАО «О внесении изменений в федеральный базисный учебный план для общеобразовательных учреждений Ямало-Ненецкого автономного округа, реализующих программы общего образования от 11. 05.2006 года №500» №1012 от 17. 06. 2011
6	Образовательная программа среднего общего образования Муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Сеяхинская школа-интернат»
7	Учебный план Муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Сеяхинская школа-интернат» на 2022-2023 учебный год

**Информационно-методическое обеспечение
учебные пособия**

№ п/п	Авторы	Название	Год издания	Издательство
1	Залогова Л.А.	Учебное пособие Компьютерная графика. Элективный курс: Теория.	2011	«БИНОМ. Лаборатория знаний»
2	Залогова Л.А.	Учебное пособие Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум.	2011	«БИНОМ. Лаборатория знаний»
3	Гринберг А.Д., Гринберг С.	Цифровые изображения.	1997.	Минск, ООО Попурри,
4	Корриган Дж.	Компьютерная графика.	1995	М.: ЭНТРОП
5	Тайц А.М., Тайц А.А.	Adobe PhotoShop 7	2002	СПб.: БХВ- Петербург,
6	Кларк Т.М.	Фильтры для PhotoShop. Спецэффекты и дизайн.	1999	М.: СПб.; Киев: ДИАЛЕКТИКА,
7	Авторская программа Титова С. А.	«Macromedia Flash - загадочный мир анимации» (лаборатория учебных коммуникаций Uchom (uchom.botik.ru))	2009	ИПС Ран г. Губкин Белгородской области
8	Платонова Н.С.	Создание компьютерной анимации в Adobe Flash CS3 Professional:	2009	Учебное пособие. – М.: Интернет- Университет Информационных

				технологий; БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009. – 112 с.
--	--	--	--	---

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСНОВОВАНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Личностные результаты:

- научиться ориентации на реализацию позитивных жизненных перспектив, инициативности, креативности, готовности и способности к личностному самоопределению;
- научиться принятию и реализации ценностей здорового и безопасного образа жизни, бережному, ответственному и компетентному отношению к собственному физическому и психологическому здоровью;
- научиться нравственному сознанию и поведению на основе усвоения общечеловеческих ценностей, толерантного сознания и поведения в поликультурном мире, готовности и способности вести диалог с другими людьми, достигать в нем взаимопонимания, находить общие цели и сотрудничать для их достижения;
- научиться развитию компетенций сотрудничества со сверстниками, детьми младшего возраста, взрослыми в образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, проектной и других видах деятельности.
- научиться готовности и способности к образованию, в том числе самообразованию, на протяжении всей жизни; сознательному отношению к непрерывному образованию как условию успешной профессиональной и общественной деятельности;
- научиться уважению ко всем формам собственности, готовности к защите своей собственности,

Метапредметные результаты:

- научиться самостоятельно определять цели, задавать параметры и критерии, по которым можно определить, что цель достигнута;
- научиться оценивать возможные последствия достижения поставленной цели в деятельности, собственной жизни и жизни окружающих людей, основываясь на соображениях этики и морали;
- ставить и формулировать собственные задачи в образовательной деятельности и жизненных ситуациях;
- оценивать ресурсы, в том числе время и другие нематериальные ресурсы, необходимые для достижения поставленной цели;
- выбирать путь достижения цели, планировать решение поставленных задач, оптимизируя материальные и нематериальные затраты;
- организовывать эффективный поиск ресурсов, необходимых для достижения поставленной цели;
- научиться сопоставлять полученный результат деятельности с поставленной заранее целью.

Предметные результаты:

- научиться использовать знания о месте информатики в современной научной картине мира;
- определять устройства ввода графической информации; применять простейший графический редактор для создания и редактирования простых рисунков;
- научиться аргументировать выбор программного обеспечения и технических средств ИКТ для решения профессиональных и учебных задач, используя знания о принципах построения персонального компьютера и классификации его программного обеспечения;
- научиться применять антивирусные программы для обеспечения стабильной работы технических средств ИКТ;
- использовать готовые прикладные компьютерные программы в соответствии с типом решаемых задач и по выбранной специализации;
- соблюдать санитарно-гигиенические требования при работе за персональным компьютером в соответствии с нормами действующих СанПиН.
- классифицировать программное обеспечение в соответствии с кругом выполняемых задач;

- понимать основные принципы устройства современного компьютера и мобильных электронных устройств;
- использовать правила безопасной и экономичной работы с компьютерами и мобильными устройствами;
- научиться осознанно подходить к выбору ИКТ-средств для своих учебных и иных целей;
- диагностировать состояние персонального компьютера или мобильных устройств на предмет их заражения компьютерным вирусом;
- получать представление о достоинствах и недостатках растровой графики;
- получать представление об особенностях, достоинствах и недостатках векторной графики;
- представлять методы описания цветов в компьютерной графике — цветовые модели;
- получать представление о способах получения цветовых оттенков на экране и принтере;
- получать представление о способах хранения изображений в файлах растрового и векторного формата;
- понимать и использовать методы сжатия графических данных;
- понимать проблемы преобразования форматов графических файлов;
- представлять назначение и функции различных графических программ.
- 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;
- научиться монтировать фотографии (создавать многослойные документы);
- научиться раскрашивать черно-белые эскизы и фотографии;
- применять к тексту различные эффекты;
- научиться выполнять тоновую коррекцию фотографий;
- выполнять цветовую коррекцию фотографий;
- научиться ретушировать фотографии;
- научиться создавать рисунки из простых объектов (линий, дуг, окружностей и т.д.);
- научиться выполнять основные операции над объектами (удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение и др.);
- получить навыки формирования собственных цветовых оттенков в различных цветовых моделях;
- научиться закрашивать рисунки, используя различные виды заливок;
- научиться работать с контурами объектов;
- научиться создавать рисунки из кривых;
- научиться создавать иллюстрации с использованием методов упорядочения и объединения объектов;
- научиться получать объёмные изображения;
- применять различные графические эффекты (объём, перетекание, фигурная подрезка и др.);
- использовать меню, обращаться за справкой, реагировать на диалоги; преобразовывать информацию по заданным правилам.
- научиться создавать надписи, заголовки, размещать текст по траектории;
- научиться выполнять обмен файлами между графическими программами. работать с основными элементами пользовательского интерфейса;

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Рабочая программа рассчитана на 1 час в неделю на протяжении учебного года:

10 класс - 35 часа, 11 класс – 34 часа.

10 класс

№ п/п	Разделы	Кол-во часов	
		По программе	Запланировано
1	Методы представления графических изображений	1	1
2	Цвет в компьютерной графике	1	1
3	Форматы графических файлов	1	1
4	Монтаж и улучшение изображений	17	17
5	Анимация в программе Adobe Photoshop.	7	7
6	Создание иллюстраций	5	5
7	Повторение	3	3
	Итого:	35	35

11 класс

№ п/п	Разделы	Кол-во часов	
		По программе	Запланировано
1	Создание иллюстраций	10	10
2	Основы создания рисунков и анимаций в Macromedia Flash	18	18
3	Разработка Flash-фильма	3	3
4	Повторение	3	3
	Итого:	34	34

1. Методы представления графических изображений

Растровая графика. Достоинства растровой графики. Недостатки растровой графики. Векторная графика. Достоинства векторной графики. Недостатки векторной графики. Сравнение растровой и векторной графики. Особенности растровых и векторных программ.

2. Цвет в компьютерной графике

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

3. Форматы графических файлов

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

4. Монтаж и улучшение изображений

4.1. Введение в программу Adobe PhotoShop

4.2. Рабочее окно программы Adobe PhotoShop

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

4.3. Выделение областей

Проблема выделения областей в растровых программах. Использование различных инструментов выделения: Область, Лассо, Волшебная палочка. Перемещение и изменение границы выделения. Преобразования над выделенной областью. Кадрирование изображения.

4.4. Маски и каналы

Режимы для работы с выделенными областями: стандартный и режим быстрой маски. Уточнение предварительно созданного выделения в режиме быстрой маски. Сохранение выделенных областей для повторного использования в каналах.

4.5. Коллаж. Основы работы со слоями Особенности создания компьютерного коллажа. Понятие слоя. Использование слоев для создания коллажа. Операции над слоями: удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение, объединение.

4.6. Рисование и раскрашивание

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

4.7. Тоновая коррекция

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

4.8. Цветовая коррекция

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

4.9. Ретуширование фотографий

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

4.10. Работа с контурами

Назначение контуров. Элементы контуров. Редактирование контуров. Обводка контура. Преобразование контура в границу выделения. Использование контуров обрезки для добавления фрагмента фотографии к иллюстрации, созданной в программе рисования.

5. Анимация в программе Adobe Photoshop.

Анимация в мультипликации, играх, рекламе. Виды анимации на компьютере, технологии их создания. Особенности двухмерной анимации в графическом редакторе Adobe Photoshop. Основы создания анимации в программе Adobe Photoshop.

Создание коротких рисованных анимаций, анимаций на основе шаблонов, анимаций с включением готовых изображений и фотографий. Текстовые анимации, эффект свечения, биение сердца, подпрыгивающие буквы, вращение, деформация, падение, взрыв, мерцание, моргание, падающий снег, дождь, листья, солнечные лучи, блики воды, появление-исчезновение и др. Анимация полета, движения.

Практические занятия по растровой графике

Рабочее окно Adobe PhotoShop

Работа с выделенными областями

Маски и каналы

Создание коллажа. Основы работы со слоями

Рисование и раскрашивание

Работа со слоями (продолжение)

Основы коррекции тона

Основы коррекции цвета

Ретуширование фотографий

Работа с контурами

Анимация.

6. Создание иллюстраций

6.1. Введение в программу CorelDRAW

6.2. Рабочее окно программы CorelDRAW

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

6.3. Основы работы с объектами

Рисование линий, прямоугольников, квадратов, эллипсов, окружностей, дуг, секторов, многоугольников и звезд. Выделение объектов. Операции над объектами: перемещение, копирование, удаление, зеркальное отражение, вращение, масштабирование. Изменение масштаба просмотра при прорисовке мелких деталей. Особенности создания иллюстраций на компьютере.

6.4. Закраска рисунков

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

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

6.6. Создание рисунков из кривых

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

6.7. Методы упорядочения и объединения объектов Изменение порядка расположения объектов. Выравнивание объектов на рабочем листе и относительно друг друга. Методы объединения объектов: группирование, комбинирование, сваривание. Исключение одного объекта из другого.

6.8. Эффект объема

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

6.9. Перетекание

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

6.10. Работа с текстом

Особенности простого и фигурного текста. Оформление текста. Размещение текста вдоль траектории. Создание рельефного текста. Масштабирование, поворот и перемещение отдельных букв текста. Изменение формы символов текста.

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

Практические занятия по векторной графике

Рабочее окно CorelDRAW

Основы работы с объектами

Закраска рисунков

Вспомогательные режимы работы

Создание рисунков из кривых

Методы упорядочения и объединения объектов

Эффект объема

Эффект перетекания

Работа с текстом

Сохранение и загрузка изображений в CorelDRAW

7. Основы создания рисунков и анимации в Macromedia Flash

Создание открытки при помощи графических примитивов. Растровые, векторные изображения; технология работы с инструментами квадрат, круг, линия.

Создание графических символов. Библиотека, графический символ, изменение символа, дублирование символа.

Создание символов типа - Movie clip. Фрейм, ключевой фрейм, создание фреймов.

Создание символов типа - Movie clip. Особенности создания анимации движения.

Изменение символов, добавление тени. Эффекты анимации: тень.

Создание символов типа - Movie clip. Особенности создания анимации формы, подсказки к форме, разбивка изображения.

Размещение символов на сцене – изменение размеров символов с помощью панели свойства и выравнивание. Инструменты панели выравнивание, инструменты панели свойства.

Применение в мультфильме эффектов изменения цвет и прозрачности. Закладка цвет: альфаканал, яркость, тон, улучшенный; преобразование символов.

Создание символов с эффектом маска. Маска.

Использование стандартных звуков в фильме. Запись звука, использование стандартных звуков, эффектов, контроль звука.

Заключительный кадр фильма. Информация о авторах фильма. Виды текста, способы изменения текста.

Создание символа типа – кнопка (просмотреть еще раз, сайт разработчиков мультфильма). Особенности создания символа типа - кнопка. Языки программирования. ООП.

Подбор формата, качества изображения и звука. Расширения *.fla, *.swf, *.gif, *.jpg и т.д. качество изображения, качество звука. Особенности публикации для сети Интернет.

Поиск в сети Интернет информации о новых версиях программы. Интернет, браузер, поиск с помощью каталогов и сервисов.

Регистрация на сайте загрузка информации. Регистрация пользователя, регистрационные данные, защита от авторегистрации, форматы файлов для загрузки на сервер.

Написание сценария . Панель инструментов, графические примитивы, меню, сцена, timeline (временная шкала), панель смешивания цветов.

Создание декораций к открытке. Особенности работы с инструментом – кисть, карандаш, заливка; смешивание цветов

8. Разработка Flash-фильма

Каждый учащийся выбирает тему проекта и разрабатывает по ней программный продукт.

Циклограмма тематического контроля 10 класс

№ п/п	Тема работы	Полугодие	Дата
1	Защита проекта «Растровая графика»	1	
2	Итоговое тестирование.	2	

Циклограмма тематического контроля 11 класс

№ п/п	Тема работы	Полугодие	Дата
1	Защита проекта «Векторная графика»	1	
2	Защита проекта «Анимация в Macromedia Flash»	2	
2	Итоговое тестирование.	2	

**Тематическое планирование
10 класс**

№ урока	Раздел/Тема урока	Количество часов	Характеристика деятельности обучающихся	Дата	Корректировка
I полугодие - 16 часов					
Методы представления графических файлов -1 час					
1/1	Методы представления графических файлов.	1	Получить представления о достоинствах и недостатках растровой и векторной графики, особенности растровых и векторных программ.		
Цвет в компьютерной графике – 1 час					
1/2	Цвет в компьютерной графике.	1	Получить представления об описаниях оттенков на экране монитора и принтера, цветовую модель RGB, кодирования цвета в различных графических программах.		
Форматы графических файлов – 1 час					
1/3	Форматы графических файлов.	1	Получить представления о векторных и растровых форматах, методах сжатия графических данных, сохранять изображения в стандартных форматах, преобразовывать файлы из одного формата в другой.		
Монтаж и улучшение изображений – 17 часов					
1/4	Рабочий экран Adobe PhotoShop.	1	Изучать рабочее окно программы Adobe PhotoShop, особенности меню, организацию панели инструментов, панель свойств, строка состояния, Просматривать изображения в разном масштабе. Выполнять практическую работу: Рабочее окно Adobe PhotoShop		
2/5	Работа с выделенными областями.	1	Рассмотреть проблему выделения областей в разных программах, уметь использовать различные инструменты выделения: Область, Лассо,		
3/6	Работа с выделенными областями.	1	Волшебная палочка. Выполнять практическую работу: Работа с выделенными областями.		
4/7	Работа с выделенными областями.	1	Рассмотреть проблему выделения областей в разных программах, уметь использовать различные инструменты выделения: Область, Лассо, Волшебная палочка. Выполнять практическую работу: Работа с выделенными областями.		

5/8	Маски и каналы.	1	Получить представления о режимах для работы с выделенными областями: стандартный и режим быстрой маски, режимы для работы с выделенными областями: стандартный и режим быстрой маски; уметь сохранять выделенные области для повторного использования в каналах. Выполнять практическую работу: Маски и каналы.		
6/9	Маски и каналы.	1			
7/10	Работа со слоями.	1	Получить представления об особенностях создания компьютерного коллажа, понятие слоя, уметь использовать слои для создания коллажа; уметь выполнять операции над слоями: удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение, объединение. Выполнять практическую работу: Создание коллажа. Основы работы со слоями		
8/11	Работа со слоями.	1			
9/12	Работа со слоями.	1			
10/13	Работа со слоями.	1			
11/14	Рисование и раскрашивание.	1	Выбирать основной и фоновый цвет, использовать инструменты рисования: карандаш, кисти, ластик, заливка, градиент. Получить навыки работы рисования и раскрашивания. Выполнять практическую работу: Рисование и раскрашивание.		
12/15	Рисование и раскрашивание.	1			
13/16	Основы коррекции тона.	1	Знать понятие тонового диапазона изображения, график распределения яркостей пикселей, основную задачу тоновой коррекции. Выполнять практическую работу: Основы коррекции тона.		
II полугодие - 19 часов					
14/17	Основы коррекции цвета.	1	Получить представления о взаимосвязи цветов в изображении, принципах цветовой коррекции, командах световой коррекции. Выполнять практическую работу: Основы коррекции цвета.		
15/18	Ретуширование фотографий.	1	Получить представления о методах устранения дефектов с фотографии, навыков осветления и затемнения фрагменты изображений вручную, повышать резкость изображения.		
16/19	Ретуширование фотографий.	1	Выполнять практическую работу: Ретуширование фотографий.		
17/20	Обмен файлами между графическими программами.	1	Проводить обмен файлами между графическими программами. Выполнять практическую работу: Работа с контурами.		
Анимация в программе Adobe Photoshop – 7 часов					

18/21	Анимация в программе Adobe PhotoShop.	1	Создавать короткие рисованные анимации, анимации на основе шаблонов, анимации с включением готовых изображений и фотографий.		
19/22	Анимация в программе Adobe PhotoShop.		Создавать текстовые анимации, эффект свечения, биение сердца, подпрыгивающие буквы, вращение, деформация, падение, взрыв, мерцание, моргание, падающий снег, дождь, листья, солнечные лучи, блики воды, появление-исчезновение и др.		
20/23	Анимация в программе Adobe PhotoShop.		Создавать анимации полета, движения.		
21/24	Анимация в программе Adobe PhotoShop.		Создавать анимированные поздравительные открытки, аватаров, баннеров, юзербаров на различную тематику.		
22/25	Анимация в программе Adobe PhotoShop.		Создавать анимацию персонажа.		
23/26	Анимация в программе Adobe PhotoShop.		Выполнить творческую работу по анимации - мультфильм на свободную тему.		
24/27	Защита проекта.	1	Защита проекта.		
Создание иллюстраций – 5 часов					
1/28	Рабочий экран CorelDRAW	1	Получить представления о назначении пунктов главного меню программы, выбора размера и ориентации печатного листа, возможностях основных инструментов, просмотра изображений. Выполнять практическую работу: Рабочее окно CorelDRAW		
2/29	Основы работы с объектами	1	Получить навыки удаления, перемещения, вращения и перекося, изменения размеров, копирования и зеркального отражения объектов. Создавать рисунки из простых геометрических примитивов. Выполнять практическую работу: Основы работы с объектами		
3/30	Основы работы с объектами	1	Получить навыки удаления, перемещения, вращения и перекося, изменения размеров, копирования и зеркального отражения объектов. Создавать рисунки из простых геометрических примитивов. Выполнять практическую работу: Основы работы с объектами		
4/31	Закраска рисунков	1	Получить навыки формирования собственных цветов с модели RGB, CMYK, HSB. Создавать заливку, состоящую из нескольких цветовых переходов. Создавать иллюстрации с использованием собственных		

			цветов и заливки из нескольких цветовых переходов. Выполнять практическую работу: Закраска рисунков		
5/32	Закраска рисунков. Вспомогательные режимы работы.	1	Получить навыки формирования собственных цветов с модели RGB, CMYK, HSB. Создавать заливку, состоящую из нескольких цветовых переходов. Создавать иллюстрации с использованием собственных цветов и заливки из нескольких цветовых переходов. Выполнять практическую работу: Закраска рисунков		
Повторение – 3 часа					
1/33	Повторение.	1	Обобщить и систематизировать изученный материал.		
2/34	Итоговое тестирование.	1	Продemonстрировать полученные знания и умения.		
3/35	Обобщающий урок.	1	Обобщить и систематизировать изученный материал.		

**Тематическое планирование
11 класс**

№ урока	Раздел/Тема урока	Количество часов	Характеристика деятельности обучающихся	Дата	Корректировка
I полугодие - 16 часов					
Создание иллюстраций -10 час					
1/1	Создание рисунков из кривых	1	Научиться изменять форму (редактирование) кривой. Выполнять практическую работу: Создание рисунков из кривых		
2/2	Создание рисунков из кривых	1	Научиться изменять форму (редактирование) кривой. Выполнять практическую работу: Создание рисунков из кривых		
3/3	Различные графические эффекты	1	Получить представление о методе выдавливания для получения объемных изображений. Научиться закрашивать боковые поверхности, вращать объемные изображения. Применять эффект подсветки. Выполнять практическую работу: Эффект объема		
4/4	Различные графические эффекты	1	Научиться выполнять перетекание по кратчайшему пути между опорными объектами, вдоль произвольного контура. Создавать эффект выпуклости и вогнутости. Выполнять практическую работу: Эффект перетекания		
5/5	Методы упорядочения и объединения объектов.	1	Научиться упорядочивать и объединять объекты. Выполнить практическую работу.		
6/6	Методы упорядочения и объединения объектов.	1	Научиться упорядочивать и объединять объекты. Выполнить практическую работу.		
7/7	Работа с текстом	1	Научиться создавать текст, выделять фрагменты текста, изменять полиграфические параметры текста, расстояния между буквами, словами и строками. Получить представление о специальных эффектах для фигурного текста. Выполнять практическую работу: Работа с текстом		
8/8	Работа с текстом	1			
9/9	Сохранение и загрузка изображений в CorelDRAW	1	Научиться сохранять изображения в собственном формате CorelDRAW, в стандартном формате. Добавлять рисунок в иллюстрации на экране.		

			Загружать файлы в стандартном и собственном форматах CorelDRAW. Выполнять практическую работу: Сохранение и загрузка изображений в CorelDRAW		
10/10	Защита проекта.	1	Защита проекта.		
Основы создания рисунков и анимаций в Macromedia Flash – 18 часов					
1/11	Macromedia Flash – программа и инструменты	1	Определять устройства ввода графической информации; применять простейший графический редактор для создания и редактирования простых рисунков. Создавать сценарий.		
2/12	Кисть, сцена и краски – работа над декорациями.	1	Создавать декорации к открытке.		
3/13	Растровые и векторные изображения.	1	Создавать открытки при помощи графических примитивов		
4/14	Библиотека, подготовка к созданию мультфильма.	1	Создавать графические символы		
5/15	Покадровая анимация	1	Создавать символы типа - Movie clip		
6/16	Анимация движения.	1	Создавать символы типа - Movie clip		
7/17	Анимация движения.	1	Создавать символы типа - Movie clip		
8/18	Эффекты анимации: тень.	1	Изменять символы, добавлять тени		
II полугодие - 18 часов					
9/19	Анимация формы.	1	Создавать символы типа - Movie clip		
10/20	Инструменты панели выравнивания.	1	Размещать символы на сцене – изменять размеры символов с помощью панели свойства и выравнивания.		
11/21	Эффекты анимации: изменение цвета и прозрачности объектов.	1	Применять в мультфильме эффекты изменения цвет и прозрачности.		
12/22	Эффекты анимации: маска.	1	Создавать символы с эффектом маски.		
13/23	Эффекты анимации: работа со звуком.	1	Использовать стандартные звуки в фильме.		
14/24	Работа с текстом.	1	Создавать заключительный кадр фильма. Информация об авторах		

			фильма.		
15/25	Action script в мультфильме.	1	Создавать символы типа – кнопка (просмотреть еще раз, сайт разработчиков мультфильма)		
16/26	Публикация мультфильма.	1	Подбирать формат, качество изображения и звука		
17/27	Ресурсы для поиска уроков и дополнительной информации о программе Macromedia Flash.	1	Находить в сети Интернет информации о новых версиях программы.		
18/28	Ресурсы для публикации своих работ в сети Интернет.	1	Регистрироваться на сайте загрузки информации		
Разработка Flash-фильма – 3 часа					
1/29	Разработка и защита собственного проекта (Flash-фильма).	1	Разработка и защита собственного проекта (Flash-фильма).		
2/30	Разработка и защита собственного проекта (Flash-фильма).	1	Разработка и защита собственного проекта (Flash-фильма).		
3/31	Разработка и защита собственного проекта (Flash-фильма).	1	Защита собственного проекта (Flash-фильма).		
Повторение – 3 часа					
1/32	Повторение.	1	Обобщить и систематизировать изученный материал.		
2/33	Итоговое тестирование.	1	Продemonстрировать полученные знания и умения.		
3/34	Обобщающий урок.	1	Обобщить и систематизировать изученный материал.		