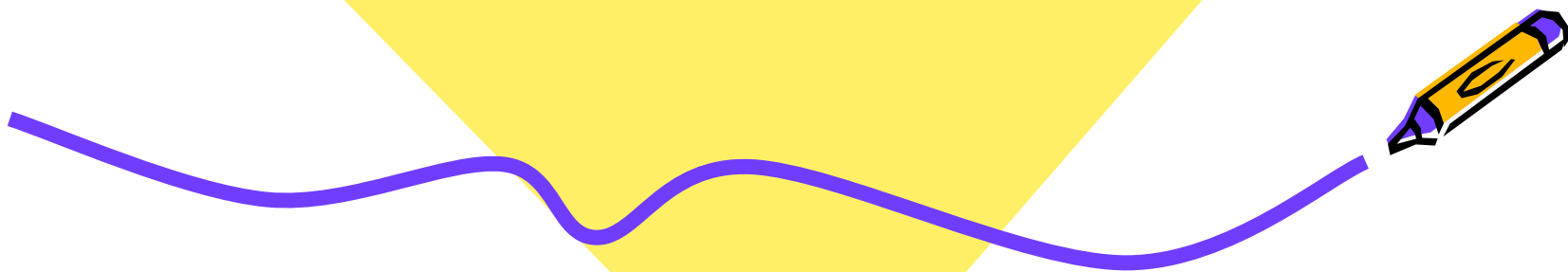




# Компьютерная графика в школе



# Вопросы, решаемые с помощью компьютерной графики:

- Основы диалога ученик – компьютер.
- Работа с элементами окна, главным меню и инструментальными панелями.
- Основы алгоритмики.
- Работа с ошибками. Откат событий.
- Основы графического моделирования.
- Использование контекстного меню.
- Основные операции с файлами и папками.



# Изучение в школьном курсе:

## Пропедевтический курс:

- 5 класс
- 6 класс
- 7 класс

Графический редактор MS Paint,  
графические возможности  
текстового процессора  
MS Word

## Основные технические операции с графическими объектами:

- выделение объекта;
- копирование объекта;
- вставка объекта;
- перемещение объекта;
- удаление объекта.

Применение компьютерной графики в презентациях и моделировании объектов



# Изучение в школьном курсе:

Базовый курс:

- 8 класс
- 9 класс

Приложение  
Microsoft Office Picture  
Manager,  
векторный редактор Corel Draw,  
растровый редактор  
Adobe Photoshop,  
программа для создания  
цифрового видео и  
анимации Macromedia Flash

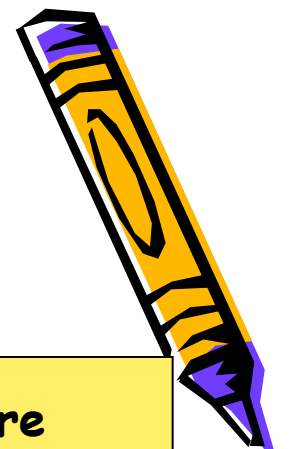
## ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ:

Понятие векторной и растровой графики.

Графические форматы.

Знакомство с основными инструментальными средствами  
Adobe Photoshop (работа со слоями) и Corel Draw  
(работа с объектами).

Основы анимации.









# Изучение в школьном курсе:

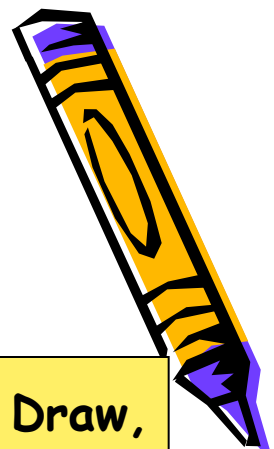
## Профильный

- 10 класс
- 11 класс

Векторный редактор Corel Draw,  
растровый редактор  
Adobe Photoshop,  
программа для  
создания трехмерных моделей  
КОМПАС,  
среда разработки web-сайтов  
Front Page.

## Основные понятия:

- Моделирование в среде Corel Draw.
- Работа с кистями, текстом каналами и фильтрами в Adobe Photoshop.
- Компьютерная графика электронных страниц.
- HTML-страницы средствами Front Page. Создание баннеров. Трёхмерное моделирование.









BERRY

ЛЕТО

Текст

Photoshop

