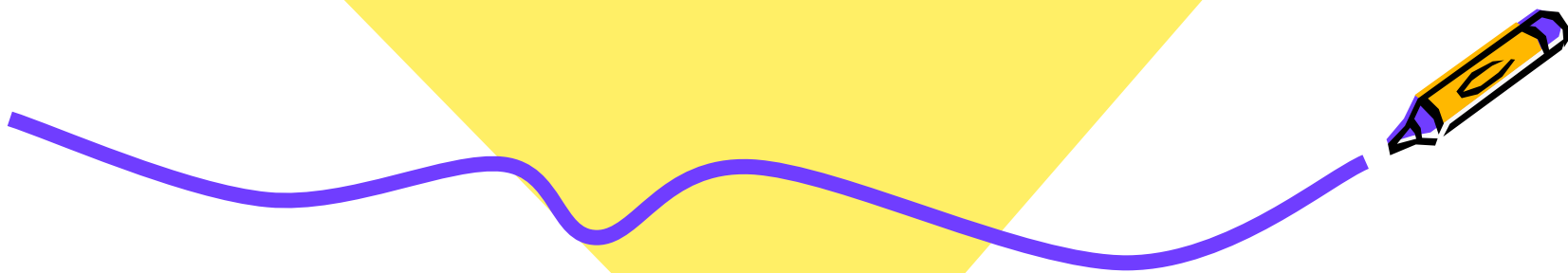


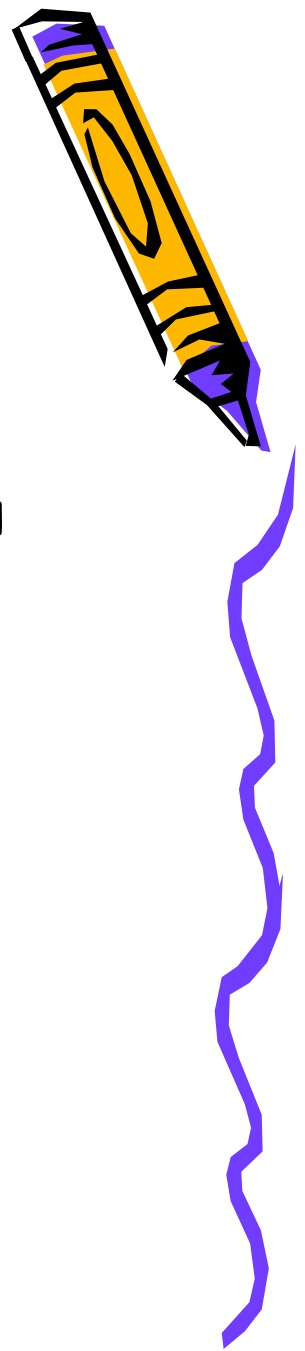


Компьютерная графика в школе



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).

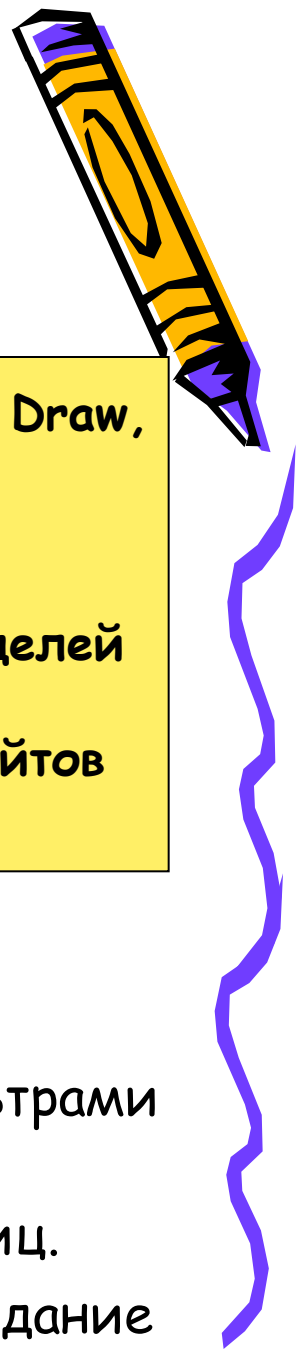
Основы анимации.







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



Текст

Photoshop

