

# Все гениальное просто!

---

Авторы проекта: Зубанова Юлия,  
Соболева Екатерина, гр. ИВТ-об-3

# Основополагающий вопрос: Как стать творцом?

Возможные варианты ответов:

- Развивать воображение
- Учиться рисовать
- Уметь видеть и создавать прекрасное
- Развивать необходимые навыки

# Что вам интересно узнать об этом?

- Какие возможности предоставляют графические редакторы?
- Какой графический редактор самый лучший?
- Нужно ли уметь рисовать, чтобы работать в графическом редакторе?
- Какие известные работы созданы в 3D Max?
- Как долго нужно учиться для того, чтобы работать в графическом редакторе?

# Направление исследований для групп:

Название группы	Проблемный вопрос
«Программисты»	Что можно сделать с помощью графических редакторов?
«Виртуалы»	Как организовать совместную работу с изображением в сети Интернет?
«Историки»	Какова история развития графических приложений?
«Дизайнеры»	Каково значение графических приложений для архитекторов и дизайнеров интерьера?

# Представление результатов исследования:



# Продолжительность проекта

Данный проект рассчитан на 6 недель. В ходе проекта происходит:

- оценка первоначальных знаний учащихся,
- изучение теоретических основ по поставленной теме,
- исследование приоритетов и области применения технологии,
- выполнение творческих заданий.