

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
**Министерство образования Кировской области**  
**Министерство образования Кировской области**  
**КОГ ОБУ СШ пгт Лёвинцы Оричевского района**

РАССМОТРЕНО

На заседании Педсовета

Приказ №1

от «30» августа 2023 г.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по УВР

Никулина Е.Ю.

Приказ №1

от «30» августа 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор

Тупицына А.А.

Приказ №1

от «30» августа 2023 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**по курсу «Компьютерная графика» (базовый уровень)**  
**для обучающихся 10 – 11 классов**

пгт Лёвинцы, 2023

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Роль и значение образовательной области «Информатика» шире роли одного из общеобразовательных предметов и состоит также в интенсификации информатизации образовательного процесса в целом. Умение работать с изображениями в растровом графическом редакторе позволит учащимся осуществлять помощь учителям при создании демонстрационных материалов по другим общеобразовательным предметам, что повлечет за собой усиление метапредметных связей.

В качестве основной формы организации учебных занятий используется выполнение учащимися практических работ за компьютером (компьютерный практикум). Роль учителя состоит в небольшом по времени объяснении нового материала и постановке задачи, а затем консультировании учащихся в процессе выполнения ими практической работы.

Кроме разработки проектов под руководством учителя, учащимся предлагаются практические задания для самостоятельного выполнения (подбор и скачивание дополнительных элементов для коллажей осуществляется дома).

Текущий контроль выполняется по результатам выполнения учащимися этих практических заданий. Итоговый контроль осуществляется в форме защиты текущих и итоговых проектов.

## ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ КУРСА

Цель курса – приобретение учащимися теоретических знаний и практических навыков, необходимых для дальнейшей практической деятельности в области компьютерной графики.

- Исходя из цели, можно определить следующие задачи курса:
- Привитие навыков сознательного и рационального использования персонального компьютера;
- Знакомство с методами представления графических изображений и форматами графических файлов;
- Изучение возможностей растрового графического редактора;
- Сформировать навыки обработки информации посредством современных компьютерных технологий;
- Развить познавательные, интеллектуальные и творческие способности обучающихся, выработать навыки применения средств ИКТ в повседневной жизни, при выполнении индивидуальных и коллективных проектов, дальнейшем освоении профессий, востребованных на рынке труда.

## Учебно-тематическое планирование

Таблица тематического распределения количества часов

№	Тема	Количество часов	
		Рабочая программа 10 класс	Рабочая программа 11 класс
1	2D графика. Теория	10	5
	2D графика. Практика		11
3	3D в играх и фильмах	5	
4	3D моделирование. Теория	11	1

	3D моделирование. Практика	4	6
	Моделирование web-сайтов		4
5	Проектная работа	4	7
	ИТОГО:	34	34

**Календарно-тематическое планирование курса «Компьютерная графика» в 10 классе**

<b>№ урока</b>	<b>Тема</b>	<b>По плану</b>	<b>По факту</b>
1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Правила поведения в кабинете информатики. История компьютерной графики	05.09	
2	Области применения графики. Практическая работа «Использование графических примитивов в Paint.»	12.09	
3	2D графика. Основы растровой графики	19.09	
4	Какие графические форматы используются в web-дизайне?	26.09	
5	Практическая работа «Работа с фрагментами. Выделение фрагмента прямоугольной формы»	03.10	
6	Практическая работа «Масштаб. Использование масштаба для создания рисунков.»	10.10	
7	Следствие использования графики	17.10	
8	История 2D игр. История развития игровых приставок	24.10	
9	История 2D игр. Наши дни	31.10	
10	Практическая работа «Создание рисунков из пикселей. Создание пиктограмм»	14.11	
11	Введение в 3D-графику. Проекция.	21.11	
12	Практическая работа «Панель инструментов: кадрирование, вращение, наклон, перспектива, зеркало, трансформация.»	28.11	
13	Динамическая живопись	05.12	
14	Какие программы изучать? Трёхмерная графика	12.12	
15	Практическая работа «Панель инструментов: кисть, карандаш, аэрограф, перо, ластик. Параметры инструментов»	19.12	
16	От лампочек до наших дней: история графики в играх	26.12	
17	3D-моделирование: что можно сделать с его помощью?	16.01	
18	Практическая работа «Панель инструментов: размытие-резкость, размазывание, осветление-затемнение»	23.01	
19	Система автоматизированного проектирования	30.01	
20	Практическая работа «Работа со слоями, создание, копирование, наложение, прозрачность, удаление»	06.02	
21	CGI (графика)	13.02	
22	Практическая работа «Изучение пунктов меню: цвет, инструменты. Работа с цветовым балансом, уровни, кривые»	20.02	
23	Кинематограф и Анимация	27.02	
24	Практическая работа «Пункт меню: фильтры. Изучение встроенных фильтров. Галерея фильтров»	06.03	
25	Как делаются анимационные 3D-фильмы	13.03	
26	Практическая работа «Разработка дизайна макета календаря. Подбор фона, цвета, шрифта, дополнительных элементов»	03.04	
27	3D анимация: как это делается	10.04	
28	Практическая работа «Смена фона. Замена неоднородного фона. Выделение через маски слоя»	17.04	

29	3D в архитектуре: три измерения плюс время	24.04	
30	Практическая работа «Разработка дизайна выпускного альбома».	08.05	
31	Из чего состоит 3D модель. Создание 3D моделей	15.05	
32	Практическая работа «Разработка дизайна выпускного альбома»	20.05	
33	Знакомство с сервисом печати <a href="http://www.printbook.ru/">http://www.printbook.ru/</a> . Загрузка готовых альбомов в сервис офлайн-печати.	22.05	
34	Подведение итогов изучения курса «Компьютерная графика»	29.05	

### Календарно-тематическое планирование курса «Компьютерная графика» в 11 классе

№ урока	Тема	По плану	По факту
1	Инструктаж по ТБ. Знакомство с программой GIF Animator	04.09	
2	GIF Animator. Баннер	11.09	
3	GIF Animator. Циклическая анимация	18.09	
4	GIF Animator. Создание творческой работы	25.09	
5	Презентация творческих работ	02.10	
6	Знакомство с программой Pencil 2D Animation	09.10	
7	Pencil 2D. Ввод цифровых изображений. Кадрирование.	16.10	
8	Pencil 2D. Многослойные изображения.	23.10	
9	Pencil 2D. Многослойные изображения.	13.11	
10	Pencil 2D. Создание творческой работы	20.11	
11	Pencil 2D. Создание творческой работы	27.11	
12	Презентация творческих работ	04.12	
13	Знакомство с программой Gmax	11.12	
14	Gmax. Работа с объектами.	18.12	
15	Gmax. Работа с объектами.	25.12	
16	Gmax. Иллюстрации для веб-сайтов	15.01	
17	Gmax. Иллюстрации для веб-сайтов	22.01	
18	Gmax. Создание творческой работы	29.01	
19	Презентация творческих работ	05.02	
20	Цифровая обработка изображений для веб-сайтов. Сканирование	12.02	
21	Цифровая обработка изображений для веб-сайтов. Коррекция изображений	19.02	
22	Сохранение изображений для Интернета	26.02	
23	Цифровая обработка изображений для веб-сайтов. Работа с форматами	05.03	
24	Знакомство с программой ImageReady.	12.03	
25	ImageReady: анимация по слоям	19.03	
26	ImageReady: анимация по слоям	09.04	
27	ImageReady: ручная настройка анимации	16.04	
28	ImageReady: реакция на события мыши	23.04	
29	ImageReady: реакция на события мыши	30.04	
30	ImageReady: баннеры	07.05	
31	Выполнение проекта. Разработка стартовой страницы Web-сайта	14.05	
32	Выполнение проекта. Разработка логотипа	21.05	
33	Выполнение проекта. Работа с анимацией	26.05	
34	Презентация проекта	28.05	