

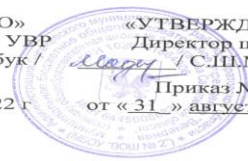
Приложение №1.3

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Вечерняя (сменная) общеобразовательная школа № 2
г. Пугачева Саратовской области.»**

«РАССМОТРЕНО»
Руководитель МО
Ю.В. Скачкова
Протокол № 1
от «29» августа 2022 г

«СОГЛАСОВАНО»
Зам. директора по УВР
Т.В. Чернобук
«30» августа 2022 г

«УТВЕРЖДЕНО»
Директор школы
С.Ш. Мадьярова
Приказ № 49
от «31» августа 2022 г



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПЕДАГОГА

Кузьмичевой Натальи Владимировны,
первая квалификационная категория

Факультативный курс
«Компьютерная графика»

11 класс

2022 – 2023 учебный год

Рассмотрено на заседании
педагогического совета
протокол № 1
от «30» августа 2022 г.

Содержание учебного предмета

В курсе «Компьютерная графика» рассматриваются:

- Введение в компьютерную графику. Методы представления графических изображений. Форматы графических файлов;
- особенности работы с изображениями в растровых программах (Растровый редактор Gimp);

Модуль 1. Введение в компьютерную графику. Методы представления графических изображений.

1. Основные виды графики.

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. Векторные и растровые форматы.

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

Модуль 2. Растровый графический редактор Gimp

1. Знакомство с Gimp.

Знакомство с редактором. Тип лицензии. История создания и назначение редактора. Окна и панели инструментов редактора. (Инструменты выделения, масштабирования, кадрирования изображения. Компоненты окна изображения). Инструменты цвета.

2. Инструменты и диалоги.

Инструменты рисования: карандаш, кисть, ластик, аэрограф, перо, размывание, резкость, осветление, затемнение. Клонирование изображения. Заливка. Диалоги: навигация, история отмен, выбор цвета, кистей, текстур, градиента, палитры, выбора шрифтов.

3. Текст

Вставка текста. Параметры текста. Форматирование текста. Диалоги: навигация, история отмен, выбор цвета, кистей, текстуры, градиента, палитры, выбора шрифтов.

4. Инструмент Штамп

Инструменты Штамп и Штамп с перспективой. Выделение переднего плана. Выделение объекта: Умные ножницы. Контур. Выделение произвольных областей

5. Работа со слоями

Слой. Атрибуты слоя. Перемещение, удаление слоя. Совмещение нескольких изображений. Эффект движения.

6. Рисование геометрических фигур

Рисование геометрических фигур (Рисование прямоугольников, квадратов, овалов, окружностей, используя инструменты выделения прямоугольных и эллиптических областей, заливка цветом или шаблоном). Рисование объемных фигур.

7. Работа с изображением. Фильтры.

Сканирование изображений. Характеристики сканеров. Коррекция и сохранение изображения. Формат изображений. Фильтры. Создание и оптимизация изображений для Web-страниц.

8. Анимация в Gimp.

Создание анимационного текста. Анимация изображений. Сменяющиеся кадры. Постепенно появляющиеся и исчезающие рисунки, текст.

9. Творческий проект

Планируемые результаты освоения курса **«Компьютерная графика»**

2.1. Личностные результаты и метапредметные результаты

2.1.1. Личностные результаты

Готовность и способность к самостоятельному обучению на основе учебно-познавательной мотивации, в том числе готовности к выбору направления профильного дизайнерского образования с учётом устойчивых познавательных интересов.

2.1.2. Метапредметные результаты

–	<i>Регулятивные</i>	<i>универсальные</i>	<i>учебные</i>	<i>действия:</i>
определять действия в соответствии с учебной и познавательной задачей, планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её решения, осуществлять пошаговый контроль своей познавательной деятельности, определять потенциальные затруднения при решении практической задачи и находить средства для их устранения, осознавать качество и уровень усвоения материала по модулям.				
–	<i>Познавательные</i>	<i>универсальные</i>	<i>учебные</i>	<i>действия:</i>
строить рассуждение от общих закономерностей к частным явлениям и от частных явлений к общим закономерностям, строить рассуждение на основе сравнения предметов и явлений, выделяя при этом общие признаки.				
–	<i>Коммуникативные</i>	<i>универсальные</i>	<i>учебные</i>	<i>действия:</i>
формировать и развивать коммуникативную компетентность в процессе творческой и учебно-исследовательской деятельности.				

2.2. Предметные результаты

Курс «Компьютерная графика» способствует достижению обучающимися предметных результатов учебного предмета «Информатика и ИКТ». Учащийся получит углублённые знания о способах обработки растровых, векторных и 3D-изображений и программах, предназначенных для компьютерной обработки изображений, разработки флешфильмов и веб-дизайна. Научится самостоятельно создавать монтажные композиции, выполнять коррекцию и ретушь изображений и создавать стилизованные шрифтовые композиции. Получит возможность научиться основам создания и обработки изображений, овладеет способами создания рекламной полиграфической продукции и web-дизайна.

Учащиеся должны овладеть *основами компьютерной графики*, а именно должны **знать**:

- особенности, достоинства и недостатки растровой графики;
- особенности, достоинства и недостатки векторной графики;
- методы описания цветов в компьютерной графике — цветовые модели;
- способы получения цветовых оттенков на экране и принтере;
- способы хранения изображений в файлах растрового и векторного формата;
- методы сжатия графических данных;
- проблемы преобразования форматов графических файлов;
- назначение и функции различных графических программ.

В результате освоения *практической части* курса учащиеся должны **уметь**:

1. Редактировать изображения в растровом графическом редакторе (Gimp):

- выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов (область (прямоугольное и эллиптическое выделение), лассо (свободное выделение), волшебная палочка (выделение связанной области) и др.);

- перемещать, дублировать, вращать выделенные области;
 - редактировать фотографии с использованием различных средств художественного оформления;
 - сохранять выделенные области для последующего использования;
 - монтировать фотографии (создавать многослойные документы);
 - раскрашивать чёрно-белые эскизы и фотографии;
 - применять к тексту различные эффекты;
 - выполнять тоновую коррекцию фотографий;
 - выполнять цветовую коррекцию фотографий;
 - ретушировать фотографии;
2. Создавать и редактировать анимированные изображения в программе Gimp;
3. Выполнять обмен файлами между графическими программами.

**КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ КУРСА
«Компьютерная графика.11 класс»**

Компьютерная графика. Элективный курс:
Учебное пособие / Л.А. Залогова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний.

1 час в неделю.

№ п/п	Наименование разделов	Тема урока	Количество часов	Дата		Электронно-образовательные ресурсы (ЭОР)
				план	факт	
Глава 1. Введение в компьютерную графику. Методы представления графических изображений.						www.metod-kopilka.ru http://www.klyaksa.net/ http://www.issl.dnttm.ru http://www.fsu-expert.ru/node/2251
1		Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Основные виды графики.	1			
2		Основные виды графики. Цвет в компьютерной графике.	1			
3		Векторные и растровые	1			

		форматы.			http://www.5byte.ru/8/0006.php
4		Тест по теме «Введение в компьютерную графику»	1		http://festival.1september.ru/
Глава 2. Растровый графический редактор Gimp.					http://www.gimp.org/ - GIMP
5	Знакомство с Gimp	Знакомство с редактором. Тип лицензии. История создания и назначение редактора.	1		http://www.inernika.org/users/astana-ch-41/works
6		Окна и панели инструментов редактора.	1		http://www.progimp.ru/articles/
7		Инструменты цвета.	1		http://snezhzhka.ya.ru/replies.xml?item_no=363
8		Практическая работа «Основы работы с объектами».	1		http://www.openarts.ru
9	Инструменты и диалоги	Инструменты рисования: карандаш, кисть, ластик, аэрограф, перо, размывание, резкость, осветление, затемнение.	1		
10		Клонирование изображения.	1		
11		Заливка.	1		
12		Диалоги: навигация, история отмен, выбор цвета, кистей, текстуры, градиента, палитры, выбора шрифтов.	1		
13		Практическая работа «Создание простейших рисунков»	1		
14	Текст	Вставка текста. Параметры текста. Форматирование текста.	1		

15		Диалоги: навигация, история отмен, выбор цвета, кистей, текстуры, градиента, палитры, выбора шрифтов.	1		
16		Практическая работа «Создание текстовой рекламы»	1		
17	Инструмент штамп	Инструмент Штамп. Штамп с перспективой.	1		
18		Выделение переднего плана. Выделение объекта: Умные ножницы. Контуры	1		
19		Выделение произвольных областей	1		
20		Практическая работа «Редактирование изображений»	1		
21	Работа со слоями	Слои. Атрибуты слоя. Перемещение, удаление слоя.	1		
22		Совмещение нескольких изображений. Эффект движения. Практическая работа «Самолет в полете»	1		
23		Практическая работа «Работа со слоями в Gimp. Коллаж «Ремонт». Комбинирование рисунков из разных изображений»	1		
24		Практическая работа «Эффект тени», «Чашка на дисковом - маска слоя»	1		
25	Рисование геометрических	Рисование геометрических фигур.	1		

	фигур					
26		Рисование объемных фигур.	1			
27	Работа с изображением. Фильтры	Сканирование изображений. Характеристики сканеров.	1			
28		Коррекция и сохранение изображения. Формат изображений. Фильтры.	1			
29		Создание и оптимизация изображений для Web-страниц.	1			
30	Анимация в Gimp	Создание анимационного текста. Анимация изображений. Сменяющиеся кадры. Постепенно появляющиеся и исчезающие рисунки, текст.	1			
31		Практическая работа «Анимация созревания земляники»	1			
32	Творческий проект	«Как из летнего пейзажа сделать осенний?», «Перекрась машину» или свой.	1			
33		Защита проекта.	1			
34		Итоговое контрольное тестирование по теме «Растровый графический редактор Gimp»	1			
35		Обобщающее занятие по компьютерной графике.	1			

