

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 3  
ИМЕНИ ДВАЖДЫ ГЕРОЯ СОЦИАЛИСТИЧЕСКОГО ТРУДА В. Я. ЛИТВИНОВА  
П.Г.Т. СМЫШЛЯЕВКА МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА ВОЛЖСКИЙ  
САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ

443548, Самарская область, Волжский район, п.г.т. Смышляевка, ул. Пионерская, 30  
Тел. 8(846)9990913, e-mail: [so\\_sm3\\_sch\\_vlg@samara.edu.ru](mailto:so_sm3_sch_vlg@samara.edu.ru)

---

Проверено  
Зам. директор по УВР  
\_\_\_\_\_ Т. Ю. Игонтова

Педсовет №11 от 31 августа 2023г

Утверждено  
Директор ГБОУ СОШ № 3  
п.г.т. Смышляевка  
\_\_\_\_\_ О. С. Трусова  
Приказ 51-од от 31 августа 2023г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**ПО ПРЕДПРОФИЛЬНОМУ КУРСУ**  
*для 9 класса*  
**«Компьютерная графика и дизайн»**

Количество часов по учебному плану 8.

Рассмотрено на заседании МО классных руководителей  
Протокол № 4 от «31» августа 2023г.  
Председатель МО Астафуров Д.Ю.

2023-2024уч.год

## Пояснительная записка

Календарно-тематическое планирование составлено на основании программы предпрофильного курса «Компьютерная графика и дизайн» (авторы Г.Б. Голуб, А.В. Великанова). /Голуб Г.Б., Великанова А.В. Предпрофильная подготовка учащихся: Рекомендации по организации и проведению/ Под ред. Проф. Е.Я. Когана. – Самара: Издательство «Учебная литература»

Курс «Компьютерная графика и дизайн» является предпрофильным курсом для 9 класса. Основное требование к предварительному уровню подготовки - освоение «Базового курса» по информатике. Курс рассчитан на 8 часов.

### Цели и задачи курса

1. Познакомить учащихся с возможностями и практическим использованием различных направлений компьютерной графики.
2. Дать учащимся глубокое понимание принципов построения и хранения изображений.
3. Изучить форматы графических файлов и целесообразность их использования при работе с различными графическими программами.
4. Рассмотреть применение основ компьютерной графики в различных графических программах.
5. Научить учащихся создавать и редактировать собственные изображения, используя инструменты графических программ.
6. Научить учащихся выполнять обмен графическими данными между различными программами.

### Межпредметные связи

Знания, полученные при изучении курса «Компьютерная графика», учащиеся могут в дальнейшем использовать при создании рекламной продукции, для визуализации научных и прикладных исследований в различных областях знаний - физике, химии, биологии и др. Созданное изображение может быть использовано в докладе, статье, мультимедиа презентации, размещено на web-странице или импортировано в документ издательской системы. Знания и умения, приобретенные в результате освоения курса «Компьютерная графика», являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области трехмерного моделирования, анимации, видеомонтажа, создания систем виртуальной реальности.

## Содержание курса

в курсе «Компьютерная графика» рассматриваются:

- основные вопросы создания, редактирования и хранения изображений;
- особенности работы с изображениями в растровых программах;
- методы создания иллюстраций в векторных программах.

Создание же трехмерных изображений на экране компьютера – достаточно сложная задача, и ее рассмотрению нужно посвятить отдельный курс. Другие области компьютерной графики, несомненно, представляют большой интерес, но они требуют определенной профессиональной специализации.

Для создания иллюстраций используется векторная программа CorelDRAW, а для редактирования изображений и монтажа фотографий - программа Adobe Photoshop.

CorelDRAW в настоящее время является одной из наиболее популярных векторных графических программ. Свою популярность программа приобрела благодаря тому, что позволяет начинающим и профессиональным художникам создавать иллюстрации различной сложности. На персональных компьютерах IBM PC CorelDRAW является «королем» программ рисования.

Adobe Photoshop - самая популярная в мире программа редактирования растровых изображений. Она используется для ретуширования, тоновой, цветовой коррекции, а также с целью построения коллажей, в которых фрагменты различных изображений сливаются вместе для создания интересных и необычных эффектов.

## ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

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 монитора и принтере;
- способы хранения изображений в файлах растрового и векторного форматов;
- 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. Создавать собственные иллюстрации, используя главные инструменты векторной программы CorelDRAW, а именно:

- создавать рисунки из простых объектов (линий, дуг, окружностей и т. д.);

- выполнять основные операции над объектами (удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение и др.);
  - формировать собственные цветовые оттенки в различных цветовых моделях;
  - создавать заливки из нескольких цветовых переходов;
  - использовать узорчатые и текстурные заливки;
  - работать с контурами объектов;
  - создавать рисунки из кривых;
  - создавать иллюстрации с использованием методов упорядочивания и объединения объектов, а также операций вычитания и пересечения;
  - получать объемные изображения;
  - применять различные графические эффекты (объем, перетекание, фигурная подрезка и др.);
  - создавать надписи, заголовки, размещать текст по траектории.
2. Редактировать изображения в программе Adobe Photoshop, а именно:
- выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов (Область, Лассо, Волшебная палочка 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 черно-белые эскизы и фотографии;
  - применять к тексту различные эффекты;
  - выполнять тоновую коррекцию фотографий;
  - выполнять цветовую коррекцию фотографий;
  - ретушировать фотографии;
  - выполнять обмен файлами между графическими программами

#### Тематическое планирование

№	Тема	Количество часов
1	Особенности, достоинства и недостатки растровой и векторной графики;	1
2	Цветовые модели;	1
3	Графический редактор Adobe Photoshop	1
4	Работы с Adobe Photoshop	1

5	Работа со слоями. Создание коллажей	1
6	Основы HTML – программирования	1
7	Создание структуры web-страниц	1
8	Использование конструктора для создания структуры сайта	1
	Итого	8