

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Шаталовская средняя школа
Починковского района
Смоленской области

РАССМОТРЕНО Руководитель МО <u>Артемова И.В.</u> ФИО Протокол № <u>1</u> от <u>26</u> <u>08</u> 20 <u>15</u> г.	УТВЕРЖДАЮ Директор МБОУ Шаталовская СШ <u>М.С. Мамичева</u> ФИО Приказ № <u>1</u> от <u>26</u> <u>08</u> 20 <u>15</u> г.
---	--

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

**по курсу по выбору «Графика и дизайн»
10 класс (34 часа)**

Игнащенкова Наталья Вениаминовна (высшая категория)
Ф.И.О., категория

2015/2016 учебный год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Классы 10

Учитель Игнащенко Н. В.

Количество часов:

Всего 34 час; в неделю 1 час.

Практические работы: 7

Проектные работы: 2 - 4 часа

Планирование составлено в соответствии с требованиями Федерального компонента государственного стандарта общего образования по информатике и ИКТ и на основе авторского элективного учебного практикума Л. А. Залоговой «Компьютерная графика. Практикум» 3-е изд. – М. «БИНОМ Лаборатория знаний», 2011.

Учебный курс «Графика и дизайн» входит в образовательную область «информатика и ИКТ». Он включает 34 часа аудиторных занятий и самостоятельную работу учащихся. Курс может быть использован для профильной подготовки учащихся.

Предметом изучения являются принципы и методы подготовки статических и анимированных растровых цифровых изображений для размещения на Web-сайтах с помощью графического редактора *Gimp*.

Целесообразность изучения данного курса определяется быстрым внедрением Интернета в повседневную жизнь, переходом к новым технологиям обработки графической информации и распространением свободного программного обеспечения. Учащиеся получают навыки грамотной цифровой обработки статических и анимированных изображений, которые позволяют им успешно ориентироваться в современном мире.

Цели курса:

- познакомить учащихся с современными принципами и методами подготовки цифровых изображений для Web-сайтов
- развить творческие и дизайнерские способности учащихся

Задачи курса: научить учащихся

- вводить графические изображения в компьютер с помощью цифрового фотоаппарата и сканера
- грамотно выбирать формат для графических изображений, размещаемых в Интернете
- использовать средства коррекции, реализованные в редакторе *Gimp*, для повышения качества цифровых изображений
- создавать анимированные ролики и баннеры с помощью программы *Gimp*.

В отличие от существующих разработок, курс имеет выраженную практическую направленность, которая и определяет логику построения материала учебных занятий. Предлагаемый подход можно сформулировать как «от задачи – к теории». Инструменты и средства программ *Gimp* изучаются не изолированно, сами по себе, а в контексте практических задач, возникающих при обработке цифровых изображений для Web-сайтов.

Основной формой обучения является практикум. Для нормальной работы необходим персональный компьютер (один на каждого ученика), и графический редактор *Gimp*. Для ввода графической информации необходимо наличие цифрового фотоаппарата и сканера.

Приобретенные навыки учащиеся могут применить для оформления собственных Web-страниц в сети Интернет, а также при создании учебных сайтов по различным предметам — физике, химии, биологии и др. Полученные знания и умения могут быть полезны при последующем изучении трехмерного моделирования, видеомонтажа, создания систем виртуальной реальности.

В программу внесены изменения с учетом материально-технического обеспечения кабинета информатики и ИКТ и потребностей в графических умениях обучающихся.

Ожидаемые результаты

В рамках данного курса учащиеся получают следующие знания и умения:

- знакомятся с форматами растровых изображений, применяемых в сети
- умеют вводить графические изображения с помощью цифрового фотоаппарата и сканера
- умеют грамотно выбирать формат, разрешение и степень сжатия в зависимости от свойств изображения
- умеют применять средства коррекции программы *Gimp*
- умеют создавать анимационные ролики и баннеры

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Теория графики и дизайна - 2 ч.

Цифровое изображение. Виды компьютерной графики. Форматы графических данных. Разрешение и разрешающая способность. Графическое разрешение. Разрешение и размер изображения. Разрешение и объем файла. Понятие цвета. Способы описания цвета. Цветовые модели. Монохромные модели. Полноцветные модели: RGB, Lab, HSB, CMYK. Системы управления цветом. **Теория дизайна** Формообразование. Пространственное воображение. Цвет и свет. Стил. Шрифт. Дизайн и реклама.

Графический редактор *Gimp* – 21 ч.

Установка приложения. Рабочая среда и интерфейс пользователя. Объектно-ориентированный подход. Создание нового документа. Открытие и закрытие документа. Сохранение документа. Изменение параметров страницы и единиц измерения. **Инструментарий:** Панель инструментов. Инструменты выделения. Дополнительные инструменты. Инструменты рисования и закрашивания. Инструменты для модифицирования. Инструменты для ретуширования. **Палитры:** Палитра «Каналы». Палитра «Пути». Палитра «Кисти». Палитра «Цвета». Палитра «Каталог». **Команды и опции меню:** Меню «File». Меню «Edit». Меню «Image». Меню «Layer». Меню «Select». Меню «Filter». Меню «View». Меню «Window». **Слои и их возможности:** Создание слоя. Параметры слоя. Переключение между слоями. Объединение слоев. Прозрачность слоев. Смешивание слоев. Перемещение и выравнивание слоев. Принципы работы со слоями. Применение фильтров. **Возможности работы с фотографией:** Акцент на фотографии. Ретуширование. Рамки для фотографий. Наложение блика на изображение. Улучшение качества фотографий. Перемещение фотографии на красивый фон. **Текст.**

Анимация – 8 ч.

Знакомство с программами разработки анимации. Понятие Gif и flash-анимация. Анимация изображения. Графика для Web-страниц. Баннеры. Реакция на события мыши.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

Тема	Кол-во ч.
Теория графики и дизайна	2
Графический редактор Gimp	19
Выполнение творческого проекта	2
Анимация	8
Выполнение творческого проекта	2
Итоговое повторение	1
Итого	34

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА ОБУЧЕНИЯ

1. **Залогова Л.А.** Компьютерная графика. Практикум – Москва, «БИНОМ». Лаборатория знаний, 2011 г.
2. **Шерри Х.** Photoshop для Web-дизайна. – Минск: Кудиц-Образ, 2006.
3. **Печников В. Н.** Adobe Photoshop для Web. – Минск: Лучшие книги, 2005.
4. **Ольга Яцюк, Эльза Романычева.** Компьютерные технологии в дизайне. – Санкт-Петербург «БХВ-Петербург», 2002 г.
5. **Дж. Маэстри.** Секреты анимации персонажей. Учебный курс. - «Питер», Санкт-Петербург, 2003 г.
6. **Игорь Кузнецов.** Анимация для Интернета. Краткий курс. - «Питер», Санкт-Петербург, 2001 г.
7. **Видео уроки Photoshop от Зинаиды Лукьяновой (2007-2010).**
8. **Панзин Сергей** - Графический редактор Gimp. Видеоуроки. 2010 г.

Интернет-ресурсы

1. <http://www.progimp.ru/>
2. <http://www.openarts.ru>
3. <http://school-collection.edu.ru>
4. <http://photoshop.ru>
5. <http://maste.ru/photoshop/>
6. <http://www.photoshop-master.ru>
7. <http://grafamania.net/>

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ урока	Тема урока	Срок проведения
Теория графики и дизайна - 2		
1.	Кодирование рисунков. (Растровое и Векторное кодирование. Программы обработки графики. Модели цвета.) Оптимизация изображений.	07.09
2.	Форматы графических файлов. Редакторы векторной и растровой графики	14.09
Графический редактор Gimp – 19		
3.	Знакомство с редактором Gimp. Инструменты. Ввод изображений. Предварительная обработка.	21.09
4.	Работа с выделенными областями.	28.09
5.	Работа с выделенными областями. Практическая работа №1.	05.10
6.	Коррекция изображений. Основы коррекции тона	12.10
7.	Коррекция изображений. Основы коррекции цвета	19.10
8.	Коррекция изображений. Практическая работа № 2.	26.10
9.	Ретуширование фотографий	02.11
10.	Ретуширование фотографий. Практическая работа № 3.	16.11
11.	Многослойные документы	23.11
12.	Создание коллажа. Основы работы со слоями	30.11
13.	Многослойные документы. Практическая работа № 4.	07.12
14.	Маски и каналы	14.12
15.	Маски и каналы. Практическая работа № 5.	21.12
16.	Маски и каналы. Практическая работа № 5.	28.12
17.	Фильтры	11.01
18.	Рисование и раскрашивание	18.01
19.	Работа с контурами	25.01
20.	Сравнение возможностей Gimp и Photoshop	01.02
21.	Сравнение возможностей Gimp и Photoshop	08.02
22.	Выполнение творческого проекта	15.02
23.	Выполнение творческого проекта	22.02
Анимация – 8 ч.		
24.	Знакомство с программами разработки анимации	29.02
25.	Gif и flash-анимация	07.03
26.	Анимация изображения	14.03
27.	Анимация изображения. Практическая работа № 6.	04.04
28.	Графика для Web-страниц	11.04
29.	Банеры	18.04
30.	Анимация. Реакция на события мыши.	26.04
31.	Анимация. Реакция на события мыши. Практическая работа № 7.	02.05
32.	Выполнение творческого проекта	10.05
33.	Выполнение творческого проекта	16.05
34.	Итоговое повторение	23.05