

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ  
ФЕДЕРАЦИИ**

**Министерство образования и науки Алтайского края**

**Комитет по образованию города Барнаула**

**МБОУ "Гимназия №80"**

<b>РАССМОТРЕНО</b> Руководитель МО  _____ Микущина Е.Б. Протокол №1 от «22» 08.24г.	<b>СОГЛАСОВАНО</b> Зам. директора по УВР  _____ Скрынникова А.Н.	<b>УТВЕРЖДЕНО</b> Директор МБОУ "Гимназия 80" _____ Миронов А.А. Приказ №313-осп от «23» 08.2024 г.
---	---	--

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**учебного курса «Компьютерный дизайн»**

для обучающихся 10АБ классов

Срок реализации программы 2024/2025 учебный год

Составители:  
Хлебников Ю.А., Головина И.В.,  
учителя информатики

**г. Барнаул 2024**

## **Пояснительная записка.**

Рабочая программа учебного курса «Компьютерный дизайн» разработана в соответствии с основной образовательной программой основного общего образования.

Курс предназначен для подготовки учащихся по направлению «Дизайн на компьютере». Предполагается, что учащиеся владеют навыками работы в графическом редакторе Paint, знают операционную систему Windows, умеют работать с файлами и папками. Изучение курса позволит сформировать интеллектуальные умения в области компьютерной графики.

### **Содержание обучения**

Дизайнер — художник и конструктор (9 ч).

Цветовые изображения и их характеристики. Дизайн. Цвет в web-дизайне. Правила художественного и технического дизайна. Пропорциональность изображения. Золотое сечение. Композиция изображения. Использование цвета, цветовые веса. Создание фона.

Растровая и векторная графика (11 ч).

Достоинства и недостатки растровой и векторной графики. Растр, пиксель, разрешение, масштабирование, точка, линия, сплайн. Форматы графических файлов (GIF, BMP, PCX, JPEG, TIF, PSD, CDR и др.). Виды цифровых изображений. Создание векторных рисунков, оформление текста в векторном редакторе. Создание буклетов, эмблем рекламы.

3D графика (14 ч)

3D-моделирование и анимация, создание объемных изображений, текстур. Итоговое занятие.

### **ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

После прохождения курса учащиеся должны:

#### **Личностные результаты**

- 1) сформированность мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и техники;
- 2) готовность и способность к образованию, в том числе самообразованию, на протяжении всей жизни; сознательное отношение к непрерывному образованию как условию успешной профессиональной и общественной деятельности;
- 3) навыки сотрудничества со сверстниками, детьми младшего возраста, взрослыми в образовательной, учебно-исследовательской, проектной и других видах деятельности;

- 4) эстетическое отношение к миру, включая эстетику научного и технического творчества;
- 5) осознанный выбор будущей профессии и возможностей реализации собственных жизненных планов; отношение к профессиональной деятельности как возможности участия в решении личных, общественных, государственных, общенациональных проблем.

### **Метапредметные результаты**

- 1) умение самостоятельно определять цели деятельности и составлять планы деятельности; самостоятельно осуществлять, контролировать и корректировать деятельность; использовать все возможные ресурсы для достижения поставленных целей и реализации планов деятельности; выбирать успешные стратегии в различных ситуациях;
- 2) умение продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности, учитывать позиции других участников деятельности, эффективно разрешать конфликты;
- 3) владение навыками познавательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности, навыками разрешения проблем; способность и готовность к самостоятельному поиску методов решения практических задач, применению различных методов познания;

### **Предметные результаты**

- 1) сформированность представлений о роли информации и связанных с ней процессов в окружающем мире;
- 2) владение системой базовых знаний, отражающих вклад информатики в формирование современной научной картины мира;
- 3) сформированность представлений о важнейших видах графики и умение работать с соответствующими программами.

Рабочая программа разработана с учетом Программы воспитания.  
Общее число часов, отведенное на изучение учебного курса «Компьютерный дизайн» – 34 часа (1 час в неделю).

### **Тематическое планирование**

<b>№ п/п</b>	<b>Наименование разделов</b>	<b>Количество часов</b>	<b>Теория</b>	<b>Практика</b>
1.	Введение	1	1	
2.	Цветовые схемы	8	1	7
3.	Векторная	11	2	9
4.	3D графика	14	2	12
5.	Итого:	34	6	28

## Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Наименование раздела программы и темы урока	Количество часов	Дата
<b>Введение</b>			
1.	Дизайнер — художник и конструктор.	1	
<b>Цветовые схемы</b>		1	
2.	Цветовые изображения и их характеристики.	1	
3.	Дизайн. Цвет в web-дизайне.	1	
4.	Правила художественного и технического дизайна	1	
5.	Пропорциональность изображения. Золотое	1	
6.	Композиция изображения.	1	
7.	Использование цвета, цветовые веса.	1	
8.	Создание фона. Практическая работа «Работа с цветовой моделью RGB».	1	
9.	Практическая работа «Составление цветовой схемы»	1	
<b>Векторная графика.</b>			
10.	Растровая и векторная графика.	1	
11.	Достоинства и недостатки растровой и векторной	1	
12.	Знакомство с векторным редактором Inkscape	1	
13.	Создание изображения в Inkscape	1	
14.	Создание изображения в Inkscape	1	
15.	Создание изображения в Inkscape	1	
16.	Создание изображения в Inkscape	1	
17.	Работа с текстом в Inkscape	1	
18.	Работа с текстом в Inkscape	1	
19.	Практическая работа «Создание буклета, эмблемы, рекламы»	1	
20.	Практическая работа «Создание буклета, эмблемы, рекламы»	1	
<b>3D графика</b>			
21.	Введение в 3D-графику. Проекции.	1	
22.	Работа с объектами.	1	
23.	Сеточные модели.	1	
24.	Сеточные модели.	1	
25.	Модификаторы.	1	
26.	Контуры.	1	
27.	Контуры.	1	

28	Материалы и текстуры.	1	
29	Текстуры.	1	
30	UV-развертка.	1	
31	Рендеринг.	1	
32	Анимация.	1	
33	Анимация. Ключевые формы.	1	
34	Итоговое занятие. Проект «Создание объемного изображения»	1	

### **Рекомендуемая литература**

1. Залогова Л. А. Учебное пособие. Компьютерная графика: Учебное пособие. М.: БИНОМ Лаборатория Знаний.
2. Залогова Л. А. Практикум. Компьютерная графика: Учебное пособие. М.: БИНОМ, Лаборатория Знаний.
3. Рисуем на компьютере. Н. Куприянов. Питер.


