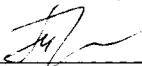


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Хохольский лицей»
Хохольского муниципального района Воронежской области

«Рассмотрено»
на заседании ШМО
учителей

протокол № 1
от «26 » августа 2020 г.

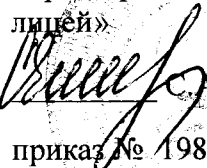
 Т.М. Жаглина

(подпись руководителя ШМО)

«Согласовано»
зам. директора по
УВР
«27 » августа 2020 г.



(подпись)

«Утверждаю»
директор МБОУ «Хохольский
лицей»

С.А. Ельчанинова
приказ № 198
от «31» августа 2020г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
по учебному курсу «Компьютерная графика»
для обучающихся 10 классов

Разработала:
учитель информатики,
Новичихина О.А.

2020 г.

Пояснительная записка

Рабочая программа учебного курса «Компьютерная графика» для 10 классов составлена на основании следующих нормативно-правовых документов:

- Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273 – ФЗ;
- Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (ФГОС ОО), утвержденного приказом Министерства образования и науки РФ от 17 мая 2012 года № 413 с внесенными изменениями от 29.06.2017 года № 613;
- Информатика. Программа для старшей школы. 10 – 11 классы. Углубленный уровень. Поляков К.Ю., Еремин Е.А., – М.: Бином, 2014. – 150с.
- Федерального перечня учебников, рекомендованных (допущенных) к использованию в образовательном процессе в образовательных учреждениях, реализующих образовательные программы среднего общего образования и, имеющих государственную аккредитацию;
- Основной образовательной программы среднего общего образования МБОУ «Хохольский лицей»;
- Учебного плана МБОУ «Хохольский лицей».

Цель изучения курса «Компьютерная графика»: применение основ компьютерной графики в различных графических программах.

Предметные планируемые результаты

- сформированность представлений о роли информации и связанных с ней процессов в окружающем мире;
- владение системой базовых знаний, отражающих вклад информатики в формирование современной научной картины мира;
- сформированность представлений о важнейших видах дискретных объектов и об их простейших свойствах, о кодировании и декодировании данных и причинах искажения данных при передаче;
- сформированность базовых навыков и умений по соблюдению требований техники безопасности, гигиены и ресурсосбережения при работе со средствами информатизации;
- сформированность представлений об устройстве современных компьютеров, о тенденциях развития компьютерных технологий;
- знаний базовых принципов организации и норм информационной этики и права, принципов обеспечения информационной безопасности, способов и средств обеспечения надёжного функционирования средств ИКТ;
- понимания основ правовых аспектов использования компьютерных программ и работы в Интернете;
- владение опытом построения и использования компьютерно-математических моделей, проведения экспериментов и статистической обработки данных с помощью компьютера, интерпретации результатов, получаемых в ходе моделирования реальных процессов; умение оценивать числовые параметры моделируемых объектов и процессов; сформированность представлений о необходимости анализа соответствия модели и моделируемого объекта (процесса);
- владение навыками алгоритмического мышления и понимание необходимости формального описания алгоритмов;
- использование готовых прикладных компьютерных программ по выбранной специализации.

1. Техника безопасности. Организация рабочего места

Выпускник получит возможность узнать :

- опасности для здоровья при работе на компьютере;
- правила техники безопасности;
- правила поведения в кабинете информатики.

2. Графика и анимация

Выпускник узнает:

- характеристики цифровых изображений;
- принципы сканирования и выбора режимов сканирования;
- понятия «слой», «канал», «фильтр».

Выпускник научится:

- выполнять коррекцию фотографий (уровни, цвет, яркость, контраст);
- работать с областями;
- работать с многослойными изображениями;
- использовать каналы;
- выбирать формат для хранения различных типов изображений;
- создавать анимированные изображения.

3. 3D-моделирование и анимация

Выпускник узнает:

- основные принципы работы с 3D-моделями.

Выпускник научится:

- выполнять преобразования объектов;
- строить и редактировать сеточные модели;
- использовать текстуры, модификаторы, контуры;
- выполнять рендеринг, выбирать его параметры;
- строить простые сцены с помощью языка VRML.

Содержание учебного курса «Компьютерная графика»

1. Техника безопасности. Организация рабочего места

Правила техники безопасности. Правила поведения в кабине информатики.

2. Графика и анимация

Ввод цифровых изображений. Кадрирование. Коррекция фотографий.

Работа с областями. Фильтры. Многослойные изображения. Каналы.

Подготовка иллюстраций для веб-сайта. GIF-анимация.

3. 3D-моделирование и анимация

Проекция. Работа с объектами. Сеточные модели.

Модификаторы. Контуры. Материалы и текстуры. Рендеринг. Анимация.

Язык VRML.

№	Наименование тем	Количество часов
1	Техника безопасности	1
2	Графика и анимация	15
3	3D-моделирование и анимация	19
	Всего	35