

Аннотация к рабочей программе по курсу «Компьютерная графика»

10-11 класс

Рабочая программа учебного предмета, курса «Компьютерная графика» для обучающихся 10-11 на базовом уровне составлена на основе следующих документов:

- Федерального закона от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- приказа министерства образования и науки Российской Федерации от 17.05.2012 №413 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования»;
- Примерной основной образовательной программы среднего общего образования (протокол от 28.06.2016 №2/16-з);
- Основной образовательной программы среднего общего образования муниципального общеобразовательного автономного учреждения «Лицей №4»;
- Локального нормативного акта «Положение о рабочих программах муниципального общеобразовательного автономного учреждения «Лицей №4».

Роль предмета:

Компьютерная графика – самый современный вид изобразительного искусства. Оно развивает художественный вкус, расширяет и обогащает кругозор учащихся, способствует повышению культурного уровня. В последние годы наблюдается рост популярности цифрового рисунка. Компьютерный рисунок становится мощным средством популяризации изобразительного искусства. Учебный предмет «Компьютерная графика и дизайн» направлен на приобретение учащимися знаний, умений и навыков по выполнению графических проектов способами компьютерных технологий, овладение способами применения их в дальнейшем в практической и творческой деятельности.

Знания, полученные при освоении учебного предмета «Компьютерная графика и дизайн», могут стать фундаментом для дальнейшего освоения компьютерных программ в области видеомонтажа, трехмерного моделирования и анимации.

Цели и задачи курса

Цели курса:

- дать глубокое понимание принципов построения и хранения изображений;
- изучить форматы графических файлов и целесообразность их использования при работе с различными графическими программами;
- рассмотреть применение основ компьютерной графики в различных графических программах;
- научить учащихся создавать и редактировать собственные изображения, используя инструменты графических программ;
- научить выполнять обмен графическими данными между различными программами.
- рассмотреть основные возможности графической программы;
- научиться создавать собственные изображения, используя инструментальный программ Paint.NET и КОМПАС 3D.

Задачи курса:

- закрепление знаний, полученных в рамках изучения базового курса, и расширение спектра новых знаний о принципах построения и хранения графических изображений;
- повышение уровня технологических навыков компьютерной обработки изображений;
- применение полученных знаний для создания и редактирования графических изображений;
- формирование навыков самостоятельной деятельности по изучению возможностей графических программ, навыков использования встроенных справочных систем;
- повышение интереса учащихся к предмету «Информатика»;
- поддержание высокого уровня творческой активности учащихся.

Место предмета в учебном плане

Курс «Компьютерная графика» 10-11 класса входит в компонент образовательного учреждения. Данный курс обеспечивает непрерывность изучения предмета Информатика и ИКТ в старшем звене. На изучение курса в 10-11 классах отводится 68 часов в каждом классе (10 класс – 1 часа в неделю, 11 класс – 1 часа в неделю). Полный объем курса – 68 часов. Данный курс проводится в учебное время, стоит в школьном расписании как урок.

Структура учебного предмета, курса

10 класс

Введение в компьютерную графику. Методы представления графических изображений.

1. Основные виды графики.
2. Цвет в компьютерной графике
3. Векторные и растровые форматы.

Растровый графический редактор Paint.NET

1. Знакомство с Paint.NET.
2. Инструменты и диалоги.
3. Текст
4. Инструмент Штамп
5. Работа со слоями
6. Рисование геометрических фигур
7. Работа с изображением. Фильтры.
8. Анимация в Paint.NET.
9. Творческий проект

11 класс

Векторный графический редактор «КОМПАС 3D»

1. Компьютерное моделирование в среде «Компас 3D»
2. Построение трех проекций и аксонометрии геометрических тел, усеченных плоскостью
3. Построение трех проекций и аксонометрии взаимно пересекающихся геометрических тел
4. Основы редактирования 3-х мерных моделей (10 часов)
5. Использование массивов (10 часов)

Формы контроля

Формы контроля на уроках курса «Компьютерная графика»: текущий, периодический, итоговый и самоконтроль.

Методы контроля на уроках информатики:

Устный Опрос

Самостоятельная работа (обучающего и контролирующего характера)

Тест

Практическая работа

Выступление с сообщением

Защита проекта