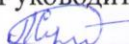



муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Школа №6 с углубленным изучением отдельных предметов  
им. М.В. Ломоносова» городского округа Самара


Программа рассмотрена на  
заседании МО учителей  
математики и информатики  
Протокол №1  
от «28» августа 2024 г.  
Руководитель МО  
 /Султанова Л.И./

**ПРОВЕРЕНО:**

Зам. директора по УВР  
 /Золотовская М.А./  
«29» августа 2024 г.

**УТВЕРЖДАЮ:**

МБОУ  
Школа №6  
г.о. Самара

Директор школы  
 /Кручина С.А./  
Приказ № 369-од  
от 29.08.2024

**Рабочая программа предпрофильного курса  
ЭЛЕМЕНТЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ  
для обучающихся 9 классов**

Автор составитель:

Зибрина Анна Александровна,  
учитель информатики первой  
квалификационной категории

Самара, 2024

Программа предпрофильного курса «Элементы компьютерной графики» составлена на основе авторской программы курса «Элементы компьютерной графики» Р.А. Еннер (ведущий программист ГМЦИТ, г. Мурманск), М.М. Малышкин (учитель информатики средней школы № 25, г. Мурманск), А.В. Озерова (учитель информатики гимназии № 5, г. Мурманск), М.А. Чистякова (методист ГМЦИТ, г. Мурманск) (Информатика в школе: Приложение к журналу «Информатика и образование» №5 – 2005. – М.: Образование и Информатика, 2005 г.)

**Класс: IX. Количество часов: 12.**

**Профиль: курс предназначен для предпрофильной подготовки учащихся.**

***Цель курса – сформировать*** интеллектуальные и практические умения в области компьютерной графики.

***В процессе обучения учащиеся приобретают следующие умения:***

- изучать и анализировать графические изображения;
- описывать результаты анализа;
- отбирать необходимые цветовые схемы для изображения;
- определять сочетания цветовой гаммы фона и символов;
- производить подборку изображений для web-страниц;
- обсуждать результаты работы, участвовать в дискуссии.

Курс построен на материале темы «Обработка графической информации». В базовом курсе эта тема рассматривается вскользь, а в профильном курсе информатики она не будет рассматриваться в таком аспекте.

Цвет в компьютерном дизайне — тема обширная и многоплановая. Компьютерный художник должен уделять особое внимание цветовому аспекту профессиональных композиций. Необходимо показать учащимся, что компьютерный художник, работая с цветом, должен понимать физическую основу цвета, его характеристики.

Предполагается, что учащиеся владеют элементарными навыками работы в графическом редакторе.

***Для учащихся предлагаются следующие виды деятельности:***

- анализ дизайна сайтов, готовых иллюстративных материалов, программных продуктов;
- устные сообщения учащихся с последующей дискуссией;
- практические работы,

### ***Учащиеся могут выбрать:***

- любой вид отчетных работ из предложенного перечня;
- литературу, по которой они будут готовить собственные работы.

### ***Планируемые результаты обучения***

*В результате изучения предпрофильного курса учащиеся должны знать:*

- наименование и назначение инструментов программы Macromedia Flash;
- способы анимации;
- библиотека и символы;
- эффекты;
- способы публикации;
- ресурсы для получения дополнительной информации;

*В результате изучения предпрофильного курса учащиеся должны уметь:*

- создавать простейшие приложения с применением эффектов и способов анимации;
- создавать простейшие скрипты для управления фильмом;
- публиковать готовые работы в формат \*.swf;
- самостоятельно находить информацию о программе Macromedia Flash;

### **Содержание курса**

Восприятие цвета: свет, цвет, источник света, приемник света, спектр.

Цветовые модели: цветовая модель, модель RGB.

Цвет в web-дизайне: характеристики цвета, цветовой круг, цветовые схемы, восприятие цвета.

Сочетание Цветов на web-странице: цветовой спектр web-страниц, сочетание текста и фона.

Растровая и векторная графика: растр, пиксель, разрешение, масштабирование, точка, линия, сплайн.

Форматы графических файлов для Интернета: GIF, JPEG.

Оптимизация графики для Web: размер изображения, загрузка изображения.

### Тематическое планирование

№ п/п	Тема	Кол-во часов
<b>Знакомство с Macromedia Flash (7 часов)</b>		
1	Macromedia Flash – программа для создания интерактивной анимации. Назначение и возможности. Интерфейс программы. Графические форматы. Векторная и растровая графика.	2
2	Понятия объекта, контура, пикселя. Виды слоев. Работа со слоями.	1
3	Группировка, трансформация и выравнивание объектов. Создание и настройка фильма	2
4	Простейшие линии и фигуры. Атрибуты обводки и заливки.	1
5	Символы и экземпляры. Библиотека символов. Редактирование символов. Преобразование символов и экземпляры.	1
6	Временная линейка. Режим кальки. Работа с кадрами.	1
7	Покадровая анимация. Анимация движения.	2
8	Эффект вращения. Серия движений. Движение по заданной траектории	1
9	Итоговый проект	1
	Итого	12

#### **Рекомендуемая литература**

1. *Кирсанов Д.* Web-дизайн: Книга Дмитрия Кирсанова. СПб: Символ-Плюс, 1999.
2. *Мильбурн Н.* Секреты специальных эффектов Rgш1озгюр 4. СПб.: Питер, 1998.
3. *Панкратова Т.* Photoshop 6: Учебный курс. СПб: Питер, 2002.
4. *Смирнова И. Е.* Начала web-дизайна. СПб: БХВ-Петербург, 2003.