

ПО.01. ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ТВОРЧЕСТВО
АННОТАЦИЯ
на программу учебного предмета
ПО.01. УП.04.01. В.11. К.04.06. КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА

Пояснительная записка

Программа учебного предмета «Компьютерная графика» разработана на основе и с учетом федеральных государственных требований к дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программе в области изобразительного искусства «Дизайн».

Учебный предмет «Компьютерная графика» дает возможность расширить и дополнить образование детей в области изобразительного искусства.

Программа ориентирована не только на расширение уровня грамотности учащихся в области дизайна и применение компьютерных технологий для лучшего усвоения законов композиции, развитие эстетического вкуса, но и на создание оригинальных произведений, отражающих творческую индивидуальность, духовный мир детей и подростков, а так же на быструю адаптацию и интеграцию учащихся при последующем обучении в средних и высших художественных учебных заведениях, которые используют в современном образовательном процессе быстро развивающиеся технологии.

Особенностью данной программы является сочетание традиционных техник, изучаемых на предмете «основы дизайн - проектирования», с современными видами графического изображения, используемыми в качестве активизации индивидуальной творческой деятельности учащихся. Кроме того, умения, навыки и знания, полученные учащимися на предмете, «Компьютерная графика», будут помогать реализовывать в подготовке учащихся для выполнения творческих работ по изучаемому на отделении дизайна предмету «основы дизайн проектирования».

Срок реализации учебного предмета

При реализации программы «Дизайн» со сроком обучения 5(6) лет срок реализации учебного предмета «Компьютерная графика» составляет 5(6) лет.

При реализации программы учебного предмета «Компьютерная графика» продолжительность учебных занятий с первого по пятый (шестой) классы составляет 33 недели ежегодно.

Объем учебного времени, предусмотренный учебным планом на реализацию учебного предмета

Общий объем максимальной учебной нагрузки (трудоемкость в часах) учебного предмета «Компьютерная графика» со сроком обучения 5 лет составляет 462 час., в том числе аудиторные занятия - 231 час., самостоятельная работа - 231 час.

Общий объем максимальной учебной нагрузки (трудоемкость в часах) учебного предмета «Компьютерная графика» со сроком обучения 6 лет составляет 497 час., в том числе аудиторные занятия - 299 час., самостоятельная работа - 198 час.

Распределение нагрузки по годам обучения:

Аудиторная нагрузка: 1, 5, 6 год обучения - по 1 час. в неделю (в 6-м классе – дополнительных 2 час. в резервную неделю); 2,3,4 год обучения - по 2 час. в неделю.

Самостоятельная работа (внеаудиторная нагрузка): 1 час. в неделю.

Форма проведения учебных аудиторных занятий

Занятия по предмету «Компьютерная графика» рекомендуется осуществлять в форме мелкогрупповых занятий (численностью от 4 до 10 человек).

Мелкогрупповая форма занятий позволяет преподавателю построить процесс обучения в соответствии с принципами дифференцированного и индивидуального подходов.

Применение различных методов и форм (теоретических и практических занятий, самостоятельной работы по сбору материала и т.п.) должно четко укладываться в схему поэтапного ведения работы.

Программа предусматривает последовательное усложнение заданий.

Цели и задачи учебного предмета.

Целями учебного предмета «Компьютерная графика» является овладение основными графическими редакторами: векторными, растровыми, анимационными программами. Применение графических редакторов для решения творческих задач и формирование практических умений и навыков работы

с современной техникой, развитие творческих способностей и индивидуальности учащегося. Подготовка одаренных учащихся к обучению в средних и высших художественных и архитектурных учебных заведениях.

Задачи учебного предмета

Задачами учебного предмета являются:

- сделать процесс усвоения сведений об инструментах и действиях графических редакторов интересными с помощью творческих заданий;
- стимулировать детей к сознательному применению приёмов и правил композиции и цветоведения;
- формирование специальных навыков использования широкого спектра возможностей, предоставляемых современными технологиями для выполнения графической части проектов, развитие на их основе эстетического вкуса и образного мышления;
- развитие творческой индивидуальности учащегося, его личностной свободы в процессе создания цветового образа в композиции.

Требования к уровню подготовки обучающихся

Результатом освоения программы «Компьютерная графика» является приобретение обучающимися следующих знаний, умений и навыков:

К концу 1 года обучения должны знать: технику безопасности в компьютерном классе; отличия векторной и растровой графики; названия и действия основных инструментов векторной графики; виды композиций, цветовых гармоний; основные геометрические фигуры, кривые и прямые линии; общие понятия линейной и воздушной перспективы. **Уметь:** применять правила безопасности при работе на компьютере; компоновать изображение в заданном формате; творчески применять инструменты программы, исходя из поставленных задач; передавать в работе настроение и состояние изображаемого объекта; использовать в работе знания о цветовых гармониях; создавать стилизованные образы, используя геометрические фигуры и кривые линии; передавать линейную и воздушную перспективу с помощью инструментов векторной программы.

К концу 2 года обучения должны знать: понятия «симметрия», «ритм», «равновесие», «стилизация»; основные виды шрифтов и их модификации; основы атрибутивных элементов – плаката, открытки, визитки, фирменных бланков, афиш, каталогов; этапы создания многостраничных документов; художественный язык плаката. **Уметь:** точно позиционировать объекты на формате; создавать ритмические композиции; создавать, верстать, редактировать, макетировать простые и многостраничные документы; использовать возможности компьютерной графики для создания и обработки изображений и текстов; создавать одно и многостраничные документы, содержащие тексты и иллюстрации; создавать простые макеты брошюр, буклетов.

К концу 3 года обучения должны знать: действия основных инструментов растровой программы; логику программы; работу со слоями; инструменты выделения и сохранения пути. **Уметь:** пользоваться инструментами растровой программы; работать со слоями; стилизовать растительные и животные формы, используя инструменты растровой программы; применять на практике полученные ранее умения и навыки.

К концу 4 года обучения должны знать: работу программы – просмотрщика растровых изображений; правила работы со сканером; инструменты ретуширования, цвето- и светокоррекции; правила работы и настройки принтера; возможности компьютерной графики для создания и обработки изображений и текстов; понятие о растровой, векторной и анимационной графике. **Уметь:** пользоваться принтером, сканером, программами-просмотрщиками; оцифровывать печатный материал и фотографии; сочетать и компоновать готовые файлы; сочетать векторную и растровую графику; распечатывать созданные документы; оцифровывать изображения; ретушировать фотографии; использовать средства композиции изобразительного искусства для решения творческих задач; уметь создавать баннер.

К концу 5 (6) года обучения должны знать: Основные инструменты анимационной программы; некоторые команды языка eashn script; работу с кадрами, эталонами, сценами, библиотеками. **Уметь:** Создать небольшой анимационный клип.