

В.00. ВАРИАТИВНАЯ ЧАСТЬ
АННОТАЦИЯ
на программу по учебному предмету
В.02. УП.02. «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»

Пояснительная записка

Программа учебного предмета «Компьютерная графика» составлена из двух частей: I часть для учащихся 3 класса Школы; II часть для учащихся 4 и 5 класса.

I ЧАСТЬ

Программа учебного предмета «Компьютерная графика с элементами художественного конструирования» разработана на основе примерной программы элективного курса для детских художественных школ и изобразительных отделений ДШИ. Е., 2011. Авторы: Шандыбин А.С., Кочебаева А.В. и с учетом федеральных государственных требований к дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программе в области изобразительного искусства «Живопись» со сроком обучения 5 лет.

Учебный предмет «Компьютерная графика» является одним из предметов вариативной части программы «Живопись».

Программа «Компьютерная графика с элементами художественного конструирования» является элективным курсом для обучающихся для учащихся 3-х классов Школы, и отражает интеграцию современных компьютерных технологий в художественном конструировании.

Образное отображение предметов и явлений действительности с помощью компьютерной графики позволяет формировать художественные способности, развивать эстетические потребности.

Компьютерная графика с элементами художественного конструирования способствует интеллектуальному развитию, активизации творческих способностей и формированию художественно-эстетических потребностей.

Цель учебного предмета: изучение технических возможностей программ и использования цифрового графического языка как средства художественного конструирования.

Задачами учебного предмета являются:

- формирование навыков работы с графической программой;
- развитие эстетического восприятия, художественного вкуса, творческого воображения, пространственного мышления, эстетического вкуса и понимание прекрасного;
- освоение методологии и технологии выполнения графических работ на компьютере.

Учебная программа состоит из двух разделов:

I раздел «Художественное конструирование в сфере программы Corel DRAW», которая даёт представление обучающимся о компьютерной графике в сфере её использования. Знакомит с основами работы в графическом редакторе и навыками художественного конструирования. Посредством выполнения практических и самостоятельных работ в среде программы Corel DRAW.

II раздел «Художественное конструирование в сфере программы Adobe Photoshop», которая даёт представление обучающимся о компьютерной графике и сфере её использования. Знакомит с основами работы в растровом графическом редакторе и навыками художественного конструирования, посредством выполнения практических и самостоятельных работ в среде программы Adobe Photoshop.

Данная подача материала является более оптимальной т.к. знакомит обучающихся основами векторной и растровой графикой, что идет наиболее полное представление о компьютерной графике, а также специфике работы с графическими пакетами, что является критерием будущего определения профессиональной деятельности.

В результате изучения элективного курса «Компьютерная графика с элементами художественного конструирования обучающиеся должны:

Знать в среде Corel DRAW: сферу использования программы Corel DRAW, инструменты программы, графические примитивы, типы объектов, приёмы работы с текстом, приёмы работы с растровым изображениями, спецэффекты.

Уметь: настраивать программный интерфейс, выделять, преобразовывать, группировать и соединять объекты, Изменять «геометрию» объекта с помощью различных инструментов, создавать и редактировать контуры, работать с цветом, работать с простым и фигурным текстом, работать с растровым изображениями: импортировать, редактировать, выполнять трассировку растрового изображения, экспортировать графическое изображение в другие графические редакторы, использовать спецэффекты.

В среде программы Adobe Photoshop

Знать: сферу использования программы Adobe Photoshop, инструменты программы, типы обработки изображений, приёмы работы с текстом, приёмы работы с растровыми изображениями, спецэффекты.

Уметь: настраивать программный интерфейс, выделять, преобразовывать, группировать и соединять объекты, редактировать изображения с помощью различных инструментов, создавать и редактировать контуры, работать с цветом, работать с простым и фигурным текстом, работать с изображениями: импортировать, редактировать, ретушировать, экспортировать графические изображения и другие графические редакторы, использовать спецэффекты.

В области художественного конструирования: навыком создания графических элементов для WEB-страниц, навыком создания макета открытки, упаковки, этикетки, обложки книги, и т. Д., навыком подготовки макетов к печати, навыком создания анимации.

Контроль знаний и навыков обучающихся осуществляется по мере освоения тем и в ходе выполнения обязательных самостоятельных работ, а также при выполнении практических заданий для закрепления изученного материала.

Учебная программа предполагает наличие навыков работы в среде операционной системы Windows и опыта работы с мышью. Желательны художественные умения и знание английского языка на минимальном уровне.

II ЧАСТЬ

Программа учебного предмета «Трёхмерная компьютерная графика в среде программы Autodesk 3ds Max» разработана на основе примерной программы элективного курса для детских художественных школ и изобразительных отделений

ДШИ. Е., 2013. Автор: Шандыбин А.С. и с учетом федеральных государственных требований к дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программе в области изобразительного искусства «Живопись» со сроком обучения 5 лет.

Учебная программа «Трёхмерная компьютерная графика в среде программы Autodesk 3ds Max» является элективным курсом для обучающихся 4 и 5-ых классов и отражает интеграцию современных компьютерных технологий и художественного конструирования.

Образное отражение предметов и явлений действительности с помощью компьютерной графики позволяет формировать, развивать и активизировать творческие, эстетические, художественные способности и потребности, что способствует целостному формированию творческой, активной личности и включение её в современное информационное пространство.

Курс основан на выполнении практических примеров в программе. Учебные предметы разработаны таким образом, чтобы ознакомить с работой в среде 3ds Studio Max и так же показать возможности данной программы.

Целью учебного предмета: изучение технических возможностей программы и использование цифрового графического языка как средства художественного конструирования.

Задачи учебного предмета:

- формирование навыков работы с графической программой;
- развитие эстетического восприятия, художественного вкуса, творческого воображения, пространственного мышления, эстетического чувства и понимание прекрасного;
- освоение методологии и технологии выполнения графических работ на компьютере.

В результате изучения элективного курса «**Компьютерная графика с элементами художественного конструирования**» обучающиеся должны:

Знать: сферу использования программы Autodesk 3ds Max, инструменты программы, графические примитивы. Назначение и возможности 3ds Max, требования к компьютеру (Программное обеспечение, аппаратные средства, вспомогательное оборудование).

Уметь: произвести установку и авторизацию пакета программ 3ds Max, произвести настройку программы, построить различные объекты, текстурировать объекты, произвести визуализацию.

Требования к уровню подготовки: обучаемые на этом курсе должны обладать базовыми знаниями в области персонального компьютера. Должны иметь первоначальные навыки по работе в среде Windows.

Срок реализации учебного предмета

Учебный предмет «Компьютерная графика» при 5-летнем сроке программы «Живопись» реализуется 3 года с 3-ого по 5-ый класс.

Продолжительность учебных занятий по реализации программы учебного предмета «Компьютерная графика» с 3-ого по 5-ый классы составляет 33 недели.

Общий объем максимальной учебной нагрузки (трудоемкость в часах) учебного предмета «Компьютерная графика» составляет 132,6 часов, в том числе аудиторные занятия – 89,1 час, самостоятельная работа – 43,5 часов.

Учебные занятия по учебному предмету «Компьютерная графика» проводятся в форме групповых занятий, самостоятельной (внеаудиторной) работы.

Недельная нагрузка в часах: аудиторные занятия: в 3-ем и в 5-ом классе – 1 час в неделю, во 4-ом классе – 0.7 часов в неделю; самостоятельная работа: с 3-его по 5-ый класс – 0,4 часа в неделю.

Видом промежуточной аттестации служит зачёт в конце каждого второго полугодия с 3-его по 5-ый классы.