

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДЕСНОГОРСКАЯ ДЕТСКАЯ ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ШКОЛА»

216400, Смоленская область, город Десногорск, 4 микрорайон, строение 2, помещение 2

Тел. (48153) 7-46-11/3-16-65

E-mail: ddhs@mail.ru // Сайт: www.desdhsh.ru



Утверждаю
Директор МБУДО

«Десногорская ДХШ»

Р.И.Широкова

2020 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРЕДПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА В ОБЛАСТИ
ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА «ЖИВОПИСЬ»

Предметная область
В.00. ВАРИАТИВНАЯ ЧАСТЬ

Программа по учебному предмету
КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА

В.00.В.04. (6 КЛАСС)

г. Десногорск 2020

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА.
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА.
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА.
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА.

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Компьютерная графика В.00.В.04.

1. 1. Область применения программы:

- примерная программа учебного предмета является частью дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программы в области изобразительного искусства в соответствии с ФГТ по программе

Живопись

(срок обучения 5 лет с дополнительным годом обучения к ОП)

- программа учебного предмета может быть использована в художественных школах, школах искусств.

- место предмета в структуре дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программы в области изобразительного искусства:

В.00.Вариативная часть.

2. Цели и задачи предмета, требования к результатам освоения предмета:

В результате освоения предмета обучающийся должен знать:

- теоретические знания приемов работы с графическими пакетами Adobe Photoshop CS3 и Corel Draw X3;

- теоретические основы и принципы построения растровой и векторной графики;

- различия между растровой и векторной графикой;

- ореолы применения данных графических пакетов как в художественной, так и в промышленной среде;

- Познакомить с принципами 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;

В результате освоения предмета обучающийся должен уметь:

– владеть практическими знаниями, приемами работы с графическими пакетами Adobe Photoshop CS3 и Corel Draw X3;

– пользоваться интерфейсом данных программ;

– научить учащихся создавать и редактировать собственные изображения, используя инструменты графических программ.

– Научить выполнять обмен графическими данными между различными программами.

Данная программа рассчитана на два года обучения, по 2 часа в неделю.

Область информатики, занимающаяся методами создания и редактирования изображений с помощью компьютеров, называется компьютерной графикой.

Люди самых разных профессий применяют компьютерную графику в своей работе. Это - исследователи в различных научных и прикладных областях, художники, конструкторы, специалисты по компьютерной вёрстке, дизайнеры, разработчики рекламной продукции, создатели Web-страниц, авторы мультимедиа презентаций, модельеры тканей и одежды, фотографы, специалисты в области теле - и видеомонтажа и др.

Как правило, изображения на экране компьютера создаются с помощью графических программ. Это растровые и векторные редакторы, программы создания и обработки трёхмерных объектов, системы автоматизации проектирования, настольные издательские системы и др.