

«О компьютерной графике, искусстве и времени»

«Дороги, ведущие к искусству,
полны терний, но на них удастся
срывать и прекрасные цветы.
Ж. Санд

Современный мир с его многочисленными технологиями завораживает современного человека. Современная киноиндустрия, анимация, видеомонтаж, двухмерное и трехмерное изображение, игры, сайты, дизайны, проекты, чертежи, компьютерная живопись – всё это нам знакомо. Но немногие знают, что компьютерная графика лежит в основе всех этих жанров и направлений. Сейчас это мощный интеллектуальный инструмент пятого поколения, при помощи которого создаются необыкновенные и изумительные творческие произведения. Работы, созданные при помощи компьютера, называют «компьютерная графика».

Изобразительное искусство зародилось многие тысячелетия назад в первобытно – общинном строе. Первые художники изображали сцены охоты на стенах в пещерах и на скалах, рисуя людей, животных, а затем заливая их красной краской.

Прошли тысячелетия, и изобразительное искусство шагнуло далеко вперед, появились виды и жанры искусства. Научно–технический прогресс тоже не стоял на месте, и человек придумал в 1949 году первый примитивный компьютер. Еще совсем недавно мы даже не имели представления, что такое компьютер; с конца 60 начала 70 годов прошлого столетия появляются новые организации, которые в своей работе стали применять компьютеры. Сегодня наши дети осваивают такие компьютерные программы, которые помогают создавать различные изображения (рисунки, чертежи, мультипликацию) на компьютере.

Не секрет, что наши дети не расстаются со своими мобильными телефонами ни на минуту и даже, укладываясь спать, кладут их под подушку. На уроках любовь к мобильному немного напрягает преподавателя, тем более, когда необходимо рассказ нового материала закрепить в тетради в виде чертежа.

Преподавание этой дисциплины заинтересовывает ребят в более глубоком и детальном изучении предмета «Компьютерная графика», учитывая их любовь к информационным технологиям. Если ученик пришел на урок, не приготовив чертёжных инструментов, послать его не к зав.

отделением, а в любимый сотовый и «убить двух зайцев»: тягу тыкаться в кнопки телефона и жажду познать новое, доказав всем в группе, что он умеет с пользой для дела пользоваться компьютерными технологиями.

Многие современные дети мечтают стать дизайнерами и архитекторами и много зарабатывать, но для этого необходимо с юного возраста развивать творческие способности и уметь рисовать.

Изучая такие дисциплины, как «Рисунок», «Живопись», «Компьютерная графика», «Основы дизайн - проектирования», «История изобразительного искусства», учащиеся имеют возможность выработать художественные навыки, развить творческое мышление, индивидуальные креативные способности.

В предмете «Компьютерная графика» нельзя ограничиваться только художественными эффектами. В областях техники, медицины, науки, в коммерческой и управленческой деятельности используются построенные с помощью компьютера диаграммы, графики и схемы, которые предназначены для наглядного изображения разнообразной информации. В современном кино, играх и мультфильмах тоже используется компьютерная графика. Представьте себе, как бы смотрелся фильм «ЧЕРНАЯ МОЛНИЯ» без летающей «Волги» или «ЭКИПАЖ» без сцены катастрофы! А как можно было воспроизвести сцену гибели знаменитого Титаника так правдоподобно? А как вообще распилить настоящий автомобиль?

Предмет «Компьютерная графика» в ДХШ№3 «Снегири» ведут преподаватели, настоящие профессионалы, в совершенстве владеющие навыками работы в графических редакторах. Целью программы является овладение базовыми знаниями графических программ для создания и редактирования векторного и растрового изображения. Учащиеся на уроках овладевают умениями работы в таких программах, как Adobe Photoshop CC, Adobe Illustrator CC, CorelDraw. Изучив эти компьютерные программы и получив навыки работы в них в дальнейшем после окончания детской художественной школы учащиеся могут применить свои знания в таких областях как – полиграфия и дизайн, архитектура и веб проектирование.

Могут работать по профессиям:

- WEB – мастер (создание и проектирование сайтов, landing page – посадочных страниц);
- Дизайнер по рекламе (создание баннеров, каталогов, буклетов, открыток, грамот и дипломов, а также создание фирменного стиля организации);
- Дизайнер одежды;
- Дизайнер интерьеров;
- Иллюстратор (создание персонажей для книг, журналов и других печатных изданий).

С развитием компьютерных технологий появилась профессия разработчика видеоигр. Любой ребёнок играющий в эти игры не раз задумывался, кто и каким образом создаёт любимую игру, в которую погружаешься всё сильнее, проходя уровень за уровнем. Сейчас профессия «разработчик видеоигр» является современной, перспективной и высокооплачиваемой. Чтобы получить место в этой сфере, нужно окончить высшее учебное заведение. Как ни странно, но этого мало. Посещая дисциплину «компьютерная графика», ребёнок получает стартовые базовые знания и навыки для дальнейшего самообразования в данной области. С малых лет, увлекая ребёнка компьютерными технологиями можно зародить любовь не только к техническому, но и творческому миру. Разработчик видеоигр-профессия, которая требует творческого подхода. Нужно уметь работать не только с программами фото- и видеомонтажа, но и 3D-моделированием. Разработка любой видеоигры требует, как теоретических знаний, так и практических навыков в работе создания 3D-моделей. Поэтому, играя в мобильные и компьютерные игры, ребёнок изучает удивительный мир, в котором технологии и творчество сливаются воедино

Теоретическая часть предполагает изучение обучающимися теоретических основ компьютерной графики, при этом формой обучения являются лекции с элементами беседы и демонстрацией учебного материала. Основным видом занятий по учебному предмету «Компьютерная графика» являются практические занятия, содержание которых направлено на применение полученных теоретических знаний в практической деятельности. Программа предполагает также изучение основ графического дизайна через выполнение несложных упражнений, выполняемых средствами панели инструментов в графических редакторах. Задания носят творческий характер и рассчитаны на индивидуальное выполнение работ учащимися.

Представить только! Содержание программы включает такие вопросы, как техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе, компьютерная графика и основы дизайн - проектирования как область графического дизайна, основы композиции в графическом дизайне, средства гармонизации графической формы, теоретические основы компьютерной графики, программные средства компьютерной графики, цвет в композиции и в компьютерной графике, основы графического дизайна, проектирование, основы оформления фирменного стиля.

Только учебной деятельностью дело не заканчивается. Вне учебной деятельности учащиеся посещают выставки по изобразительному искусству и дизайну в высших учебных заведениях и музеях города Новосибирска. Развиваются технологии, меняются представления об общении, современном мире. И очень важно не отставать от этих изменений, ведь современный мир открывает сотни дверей, большая часть из которых открывается в окне браузера.