

**Аннотация к рабочей программе учебного предмета  
дополнительной предпрофессиональной  
общеобразовательной программы в области архитектурного искусства «Архитектура»  
«КОМПЬЮТЕРНОЕ КОМПОЗИЦИОННОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ,  
КОМПЬЮТЕРНАЯ АНИМАЦИЯ»**

Программа разрабатывалась на основе имеющихся ресурсных возможностей художественного отделения и традиций преподавания компьютерной графики. Для формирования курса были объединены учебные предметы из обязательной и вариативной части учебного плана ДПОП "Архитектура" с целью увеличения одного сеанса работы за компьютером.

Компьютерная анимация затрагивает широкий спектр направлений в информационных технологиях: графика (векторная, растровая, 3D), веб технологии, программирование и др. Курс разделен на несколько направлений: «Компьютерная графика и анимация в программах 2D графики», «3D графика и анимация», «Обработка и создание видеороликов».

Гимназический и этно компонент может реализовываться в темах творческих заданий на усмотрение преподавателя.

***Цель программы** – создать условия, обеспечивающие социально-личностное, познавательное, творческое развитие ребенка в процессе изучения основ графики и анимации с использованием компьютерных технологий.*

При реализации программы «Архитектура» со сроком обучения 5 лет срок реализации учебного предмета **«Компьютерное композиционное моделирование, компьютерная анимация»** составляет 3 года.

Общий объем максимальной учебной нагрузки (трудоемкость в часах) учебного предмета составляет 231 час, в том числе аудиторные занятия - 165 часов, самостоятельная работа – 66 часов.

**Ожидаемые результаты:**

В рамках данного курса обучающиеся овладеют следующими знаниями, умениями и способами деятельности:

- знания об основах компьютерной графики (векторной и растровой),
- знание о назначении и функциях различных графических программ;
- умение создавать макеты графической продукции,
- редактировать изображения в программе Adobe Photoshop;
- осуществлять ввод и вывод изображений.