

TEMATICKÝ PLÁN (ŠR 2018/19)

PŘEDMĚT	POČÍTAČOVÁ GRAFIKA (VV -SEMINÁŘ)
TŘÍDA/SKUPINA	(volitelný seminář)
VYUČUJÍCÍ	Mgr. HANA ŠROMOVÁ
ČASOVÁ DOTACE	2 hodiny týdně
UČEBNICE (UČEB. MATERIÁLY) - ZÁKLADNÍ	Literatura: -Dutka, Edgar, Animovaný film, AMU, Praha 2002 -Minimum z dějin světové animace, AMU, Praha 2004 -Kubíček, Jiří, Úvod do estetiky animace, AMU, Praha 2004 -Žára, J., Beneš, B., Felkel, P. Moderní počítačová grafika. Brno, Computer Press, 1998, ISBN 80-7226-049-9 -Hashimoto,A.,Clayton M.: Velká kniha digitální grafiky a designu -literatura související s výtvarnou kulturou
POZN. (UČEBNÍ MATERIÁLY DOPLŇKOVÉ aj.)	=výtvarné materiály a pomůcky =projektor, práce s výpočetní technikou, novými médii =exkurze a galerijní edukace =individuální nabídka výtvarných dílen a kurzů (po dohodě s vyučujícím)

-Vzhledem k tomu, že předmět je spojen s individuálním přístupem k jednotlivým žákům, nelze plán předmětu pojmout v hodinových dotacích. Výuka se odvíjí podle individuálních vědomostí, dovedností a potřeb žáka.

Podmínky hodnocení → žáci jsou hodnoceni podle vyžadované přípravy na hodinu a vlastní aktivity v hodinách. Součástí této aktivity je relativní míra a kvalita komunikace (dílem, o díle a nad dílem), relativní míra a snaha najít a zvládnout řešení problému, relativní kvalita a snaha o prezentaci vlastního názoru na problém a jeho řešení. Pokud student zamešká více než 40% bude automaticky nehodnocen (výjimka se toleruje u dlouhodobé nemoci, nebo jiných závažných důvodů, které žák s učitelem osobně prokonzultuje)

**MENSA GYMNAZIUM, o.p.s.**  
**TEMATICKÉ PLÁNY**

TEMATICKÝ CELEK, TÉMA	OČEKÁVANÉ VÝSTUPY
Práce s vrstvami, texturami a prostorem- forma - prostor - barva (kompoziční strategie, barevná charakteristika, emocionální účinky...	-ověří si možnosti tradičních i netradičních přístupů k výtvarné tvorbě, psychologické účinky výtvarných prostředků -seznámí se s výtvarným jazykem a jednotlivými technologickými postupy
Principy práce s rastrovou grafikou- pravidelná síť pixelů vektorovou grafikou- geometrickými daty -říše objektů uměleckého díla -oblasti vymezené realitou, jazykem, obrazovou rovinou digitální manipulace s obrazem, (práce v dostupných počítačových programech)	-reflektuje proces vzniku vlastního díla -formuluje své dojmy, cíle a poznatky z vlastní tvorby -pojmenuje digitální techniky a postupy práce a vysvětlí jejich přednosti v určitém záměru
Písmo - ikona, symbol, piktogram -prostředky univerzální komunikace -historický přehled vývoje písma -kaligrafie -rozdělení typů písma -soulad písma a obrazu (zákonitosti a syntézy, možnosti presentace, historické souvislosti v užitém umění) -text-prostor-obraz	-chápe a využívá písmo jako výtvarný prvek s kulturně předurčeným způsobem vnímání -vyjadřuje vlastní výtvarné myšlenky a potřeby, hledá odlišné formy sebevyjádření
Animace pohyblivé obrázky -historické minimum českého a světového animovaného filmu -technické prostředky a jejich vývoj -tvůrci a filmy, kteří vývoj animaci ovlivnili -stati námětu, scénáře animovaného filmu -od literárního scénáře k animační přípravě, storyboard, layout. -výtvarník animovaného filmu, okruh tvorby, technologie filmu a výtvarník -práce s programem Dragonframe, DaVinci Resolve	základní animační techniky (klasická kreslená animace, limitovaná kreslená animace, totální animace, plošková technika, technika siluetového filmu, animace olejomalby na skle, animace sypkých hmot, špendlíkové plátno, loutková animace, modelace, pixilace, animace objektů...)
Vztahy a syntéza mezi druhy umění v období avantgard a moderny. Hudba, slovesná umění, film a výtvarné umění. Hapening, enviroment, event, instalace, performace....	-mezidruhové vztahy (historie, současnost) -prezentuje vlastní názory na konkrétních uměleckých dílech, hodnotí současnou estetiku a její trvalejší kořeny -recepce, percepce a apercepce výtvarného díla -pojmenuje techniky a postupy a vysvětlí jejich přednosti v kontextu daného díla -využije úvahy o významu osobně založených podnětů na vznik estetického prožitku při prezentaci díla

MENSA GYMNÁZIUM, o.p.s.  
TEMATICKÉ PLÁNY

<p>Akce - reakce - efektivně reagovat na zadanou zakázku (vhodná volba nástrojů a programů pro vlastní tvůrčí záměr)</p>	<p>-vědomě uplatňuje tvořivost při vlastních aktivitách a chápe ji jako základní faktor rozvoje své osobnosti -reflektuje a hodnotí práci druhých -vybírání a využívání nejrůznějších výtvarných technik a technologií pro vlastní tvůrčí záměr -uvědomuje si a rozpoznává hodnotu výtvarného díla (ve vlastní tvorbě i v tvorbě druhých)</p>
<p>Individuální projekt -vlastní výtvarný námět pro společnou tvorbu (možnost spolupráce ve skupinách)</p>	<p>-pojmenuje a vysvětlí principy, zvolí nejvhodnější výtvarnou techniku a postup -objasní a obhájí výtvarný obsah a formu -společné objevování nejrůznějších výtvarných postupů a osobností uměleckého světa</p>
<p>Blender 3D → modelovací nástroj pro tvorbu 3D grafiky</p>	<p>-základy práce s 3D grafikou</p>