**Белякова Лариса Александровна - учитель WEB Дизайна в гимназии**

**Компьютерное творчество**

**Лекция. Тема: «Компьютерные технологии в искусстве»**

**Виды технологий**

Компьютерные технологии активно вошли в нашу жизнь, практически нет сфер деятельности человека, где - бы они не использовались.

Примерами могут быть:

**Музыкальное искусство**, создание музыкальных произведений различных форм, новых тембров, звуковых эффектов, то - что раньше было изобразить невозможно.

**Виртуальный музей** (вебсайт-музей), оптимизированный для экспозиции музейных материалов. Материалы могут быть из разных областей от предметов искусства и артефактов до виртуальных коллекций.Виртуальные музеи- достойный пример применения Интернет технологий, позволяющих решить проблемы хранения, безопасности, быстрого и легкого доступа к экспонатам музеев.

**Электронная книга –**предназначена для отображения текстов в электронном виде. Электронная книга относится к информационным технологиям в искусстве, так как через нее мы познаем искусство.

Электронное рисование – это рисование в различных программах Photoshop, GIMP, рисование на планшетах и др.

**Cкретч-** бесплатная среда, для программирования, для обучения школьников, программированию, позволяющая создавать собственные мультфильмы, играть с разными объектами, менять их вид, перемещать по экрану, создавать формы взаимодействия между объектами и добавлять звук.

Мультимедиа технология Power Point**-**программа позволяет создавать презентации, анимации для объектов, находящихся на одном и на нескольких слайдах. Можно создавать движение для нескольких объектов одновременно с внедрением звука. Есть возможность создавать объемные работы с использованием 3D –печати.

**Компьютерная графика –** программа используемая для создания и редактирования изображений, а так же для оцифровки визуальной информации, получаемой из реального мира с целью дальнейшей обработки и хранения.

**Графика 3D/ 2D** –это раздел компьютерной графики, предназначенной для изображения объемных предметов. Чаще всего применяется для создания изображений на плоскости экрана или листа печатной продукции в архитектурной визуализации, кинематографе, телевидении, компьютерных играх, печатной продукции, а так же в науке и промышленности.

Электронная почта (E-mail), обеспечивает возможность обмена одного человека с одним или несколькими абонентами