

Четвертый прием – проверка домашнего задания, а точнее, самопроверка и взаимопроверка по представленным на экране схемам. Теоретический материал, который был изучен на предыдущем уроке, можно представить в виде анимированных схем, изображений и таблиц. Самостоятельная расшифровка схем и заполнение пробелов в таблицах формирует у обучающихся умение анализировать, обобщать, выделять ключевые моменты и лаконично излагать собственные мысли.

Пятый прием – при изучении нового материала, педагог не должен сразу предоставлять обучающимся развёрнутое объяснение определения. Для удобства проверки уже имеющихся знаний у обучающихся, преподаватель может воспользоваться инструментом «Шторка» и закрыть объяснение, оставив на экране лишь заголовок. После того, как обучающиеся самостоятельно попытались объяснить значение определения, педагог снимает шторку и уже совместно с обучающимися сравнивает их варианты ответа с тем, что записан на доске [3].

Интерактивная доска – новое средство, которое обеспечивает новое качество обучения. Она является инструментом визуализации информации, увеличивает эффективность и динамичность подачи материала, формирует умение ориентироваться в информационном пространстве и таким образом является дидактическим средством обучения. Мы привели лишь несколько приемов работы с интерактивной доской, которые показались нам наиболее интересными. Благодаря работе педагога, обучающиеся могут свободно пользоваться интерактивной доской на уроках и всевозможных выступлениях – они используют ее возможности и не боятся с ней взаимодействовать. На уроке создается ситуация успеха и в процессе работы, обучающиеся сразу могут оценить свои возможности и достижения.

#### **Список литературы:**

1. Словарь Академик. URL: [http://methodological\\_terms.academic.ru/543/ИНТЕРАКТИВНАЯ\\_ДОСКА](http://methodological_terms.academic.ru/543/ИНТЕРАКТИВНАЯ_ДОСКА)
2. Словарь Академик. URL: [http://dic.academic.ru/dic.nsf/enc\\_pictures/3199/Темпера](http://dic.academic.ru/dic.nsf/enc_pictures/3199/Темпера)
3. Лабораторная работа «Основы работы с программным обеспечением StarBoard Software9.2 интерактивной доски Hitachi StarBoard» URL: [http://elearn.irro.ru/upload/files/personal-folders/5/1\\_Hitachi\\_.pdf](http://elearn.irro.ru/upload/files/personal-folders/5/1_Hitachi_.pdf)

#### **Компьютерная графика в детской художественной школе**

**Шандыбин А.С.** Компьютерная графика в детской художественной школе. // Детская художественная школа: проблемы, опыт, перспективы: материалы Всероссийской научно-практической конференции руководителей детских художественных школ, художественных отделений детских школ искусств; Екатеринбург, 4-7 ноября 2015 / Урал. гос. пед. ун-т. - Екатеринбург, 2016. - С. 190-194.

**АННОТАЦИЯ:** В статье рассматривается курс «Компьютерная графика» преподаваемый в детской художественной школе имени П.П. Чистякова. Выделяется основная цель и задачи курса, рассматриваются изучаемые компьютерные программы двумерной и трехмерной графики. Выявляются основные ключевые моменты курса, а также даются методические рекомендации, которые помогут повысить эффективность образовательного процесса.

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА:** компьютерная графика, двумерная графика, трехмерная графика, Adobe Photoshop, Corel Draw, Autodesk 3ds Max, ZBrush.

Компьютерная графика в детской художественной школе № 1 имени П.П.Чистякова преподается с сентября 2011 года, за это время из вариативного курса по выбору

обучающихся, компьютерная графика стала одним из основных предметов подготовки в ДХШ.

На сегодняшний день известно, что большинство профессий в визуальной сфере требует определенного уровня владения компьютером, специалистов компьютерной графики. Начальная подготовка в области компьютерной графики помогает не только определить начальную профессиональную ориентацию обучающегося (как выбора дальнейшей творческой профессии), но и закладывает определенный перечень знаний и умений которые могут использоваться в смежных отраслях.

Поэтому курс «Компьютерная графика» рассчитан на три года обучения профессиональным графическим программам (Adobe Photoshop, Corel Draw, Autodesk 3ds Max, ZBrush), которые используются в сфере искусства, дизайна, кинематографа, мультипликации и т.д. Это дает безграничные технические возможности программы для реализации творческой деятельности, поскольку основная цель курса – художественно-эстетическое развитие личности, раскрытие творческого потенциала обучающихся средствами изучения технических возможностей программы и использование цифрового графического языка как средства творческой визуализации.

Основными задачами курса «Компьютерная графика» являются:

- формирование навыков работы с графической программой;
- развитие эстетического восприятия, художественного вкуса, творческого воображения, пространственного мышления, эстетического чувства и понимание прекрасного;
- освоение методологии и технологии выполнения графических работ на компьютере.

Первый год направлен на обучения графическим программам двумерной графики Corel Draw (векторная графика) и Adobe Photoshop (растровая графика). Данная подача материала является более оптимальной т.к. знакомит обучающихся с основами векторной и растровой графикой, что дает наиболее полное представление о компьютерной графике, а также специфике работы с графическими пакетами, что является критерием будущего определения профессиональной деятельности.

Второй год обучения посвящен программе трехмерной графики Autodesk 3ds Max. Данная программа позволяет не только создавать различные трехмерные объекты, а также накладывать текстуры, устанавливать источники света, атмосферные эффекты и т.д., одним из важных компонентов программы является возможность создания анимации. В большинстве случаев работа идет над созданием трехмерных объектов неживой природы, поскольку над данными видами моделей проще и легче работать в Autodesk 3ds Max.

Третий год преподавания компьютерной графики связан с трехмерной программой ZBrush. Данная программа имеет в корне отличительные способы создания трехмерных объектов, которые можно сравнить с работой скульптора в мастерской. Поэтому основная часть работы просвещена трехмерным моделям живой природы.

Курс «Компьютерная графика» составлен с учетом принципов наглядности, последовательности, доступности, содержание построено с учетом возрастных особенностей детей. Темы учебных заданий располагаются в порядке постепенного усложнения – от простейших упражнений к сложным многокомпонентным изображениям. Основу курса составляет выполнение практических заданий и самостоятельных творческих работ. Таким образом, идет не только изучение технической составляющей программы, но и развитие художественных, творческих способностей средствами программы.

После изучения компьютерной программы обучающиеся выполняют творческое задание. Задание может быть выполнено в области графического или промышленного дизайна. В области графического дизайна могут быть выбраны различные темы – иллюстрация, плакат, марка, открытка и т.д., или фирменный стиль.



Рис. 1. Иллюстрация, выполнила Журавлева Екатерина

Иллюстрация (Рис. 1) может быть выполнена с помощью графического планшета, который позволяет контролировать толщину, нажим, светлоту линии. Это делает творческий процесс схожим с классическими видами рисования – карандашам, тушью, пастелью и т.д.

Фирменный стиль (Рис. 2) как вид графического дизайна, выполняется с обязательной компоновкой планшета. На планшете размещаются следующие компоненты – описание фирменного стиля, логотип или знак, элементы фирменного стиля, фирменная атрибутика.



Рис. 2. Фирменный стиль, выполнила Чепкина Анастасия

Промышленный дизайн представляет собой совокупность изделий народного потребления – электронные устройства, различные предметы машинного производства и т.д. Промышленный дизайн (Рис. 3) является наиболее сложной темой при выполнении

творческой работы, поскольку включает в себя знание таких разделов как материаловедение и эргономика. Данные моменты обсуждаются с обучающимся индивидуально, т.к. промышленные изделия имеют различные параметры.

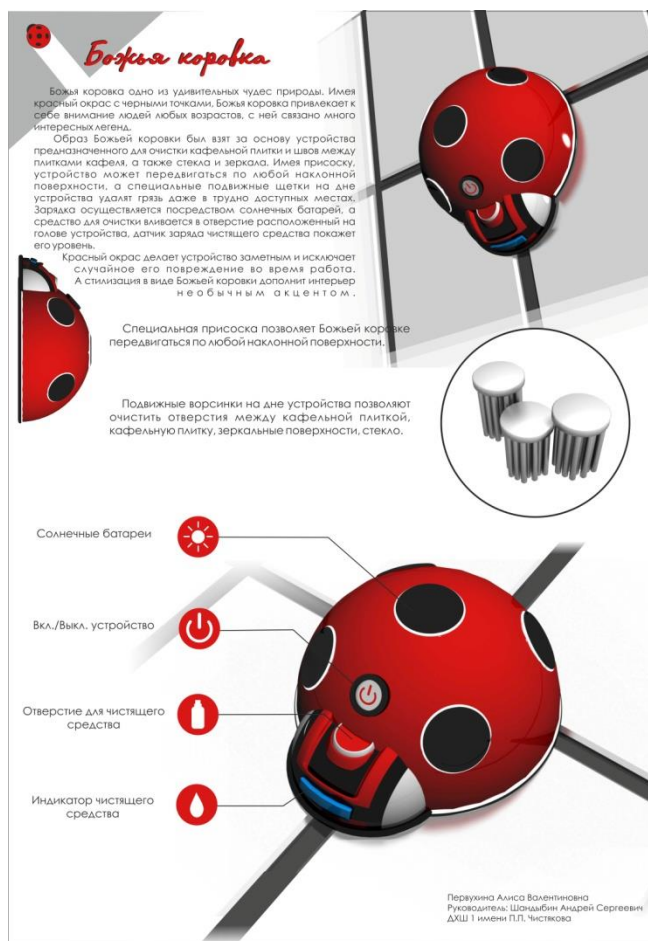


Рис. 3. Промышленный дизайн, выполнила Первухина Алина

При выборе темы обучающийся изучает аналоги и прототипы находит проблему и возможные пути решения. Далее создается рабочий эскиз, который обсуждается с педагогом, после одобрения эскиза работа выполняется на компьютере. Завершает творческий процесс компоновка планшета. Педагог должен контролировать весь процесс создания работы и в случае необходимости помогать обучающемуся решить проблему.

При организации курса «Компьютерная графика» рекомендуется соблюдать ряд методических требований:

- использование проектора при объяснении материала;
- использования алгоритмов работы при выполнении самостоятельных заданий;
- создание электронной картотеки для хранения работ обучающихся;
- размещение на сайте школы работ обучающихся с целью ознакомления родителей;
- создание электронного портфолио для итоговой аттестации обучающихся;
- использование мультимедийных технологий при проведении занятий.

В заключении можно сказать, что курс «Компьютерная графика» реализуется в течение трех учебных лет, изучает разные виды компьютерной графики, что позволяет формировать, развивать и активизировать творческие, эстетические, художественные способности и потребности, которые способствует целостному формированию творческой, активной личности и включение её в современное информационное пространство.



### **Список литературы:**

1. CorelDRAW X3 (полная версия v.13)/ Кудрявцев А.И. - НТ Пресс, 2007г.
2. Айсманн, К. Ретуширование и обработка изображений в Photoshop./ К. Айсманн. - СПб.: Питер, 2008.
3. Борис Кулагин. Актуальное моделирование, визуализация и анимация в 3ds Max 7.5
4. Греблен, Р. Спецэффекты в Adobe Photoshop CS. Руководство дизайнера./ Р. Греблен, Донг Ми Ким. - М.: ДМК Пресс
5. Келлер Э. Введение в ZBrush – М.: ДМК Пресс, 2012. – 768 с.: ил.

### **Информационная политика школы искусств как один из инструментов создания имиджа**

**Рогозина Е.В.** Информационная политика школы искусств как один из инструментов создания имиджа. // Школа директора. Сборник материалов по итогам Всероссийского обучающего семинара «Детская школа искусств на современном этапе развития». – Екатеринбург, 2015. – С. 63-69.

В настоящее время в России существенно изменились законодательные, нормативные требования к образованию в целом и дополнительному образованию, в частности. Образовательная реформа в сфере культуры и искусства предполагает особые условия при реализации школами искусств дополнительных предпрофессиональных программ.

В соответствии с новым законом ФЗ-273 «Об образовании в Российской Федерации», Концепцией развития дополнительного образования детей и Федеральными государственными требованиями к уровню и содержанию образования, сегодня большое внимание уделяется воспитательной составляющей образовательного процесса. На этом фоне информационное обеспечение деятельности образовательного учреждения становится одним из важнейших условий качественно нового уровня образования в сфере культуры и искусства. Информационная деятельность ДШИ должна помочь вовлечению всех участников образовательного процесса в современную социокультурную среду и обеспечить актуальность и необходимость творческого развития детей для их духовно-нравственного роста. Сегодня школа искусств нуждается в формировании имиджа особой организации.

Согласно общему определению, имидж – это искусственный образ, формируемый в общественном или индивидуальном сознании средствами массовой коммуникации и психологического воздействия. Цель его создания – выработка определенного отношения к тому или иному объекту. Под имиджем организации понимается сформировавшийся, действенный и эмоционально окрашенный образ, основанный как на реальных, так и на приписываемых свойствах организации.

На формирование имиджа любой организации оказывают влияние множество различных факторов: это и история организации; и то, для чего она существует, и сложившаяся репутация в обществе. Безусловно, среди таких факторов – качество предоставляемых услуг и уровень обслуживания. На известность в широких кругах общества влияет паблисити организации, а также фирменный стиль.

У Детской художественной школы № 1 имени П.П.Чистякова города Екатеринбурга сложилась долгая положительная история и репутация как для города, так и для профессионального сообщества Свердловской области. Школа создана в 1946 году и около 70 лет придерживается уникальных традиций российской школы академического художественного образования. Однако жизнь в информационном обществе выдвигает новые требования.

В 2008 году в школе создан фирменный стиль (система визуального – и не только) обозначения, идентифицирующая нашу организацию, а также ее продукцию и услуги на фоне других школ искусств. Элементы фирменного стиля теперь используются на различных носителях: деловая документация, презентационные, раздаточные и рекламные материалы,