

КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКОГО ПОТЕНЦИАЛА УЧАЩИХСЯ

*Синдеева А.Н.,
учитель информатики и ИКТ,
МБОУ Избердеевская сош, с. Петровское
Петровского района Тамбовской области*

Компьютерная графика – область деятельности людей, в которой компьютеры используются в качестве инструмента для создания изображений, а также для обработки визуальной информации, полученной из реального мира.

Быстрое развитие компьютерных технологий привело к широкому внедрению персональных компьютеров во все сферы жизни и открыло для нас эру машинной графики. Графика - одна из наиболее быстро развивающихся областей компьютерной науки. Как учебную дисциплину, компьютерную графику можно считать одним из специальных разделов информатики, который служит средством приобретения знаний, развития навыков работы с компьютерной техникой.

Курс, посвященный компьютерной графике, способствует развитию познавательной активности учащихся; творческого мышления; повышению интереса к информатике, также он может повлиять на профориентацию учащегося в мире профессий.

Знания и умения, приобретенные в результате освоения курса, учащиеся могут применить в различных областях знаний: физике, химии, биологии и др., т.к. они являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области трехмерного моделирования, анимации, видеомонтажа.

Особенно важным знание компьютерной графики становится в процессе подготовки специалистов в области художественной деятельности (учитель изобразительного искусства, художник-дизайнер, художник-монументалист,

художник-график и т.д.), так как является активным средством развития личностных качеств, необходимых в процессе художественно-творческой деятельности. Это — восприятие глубины пространства, способность к образному (абстрактно-логическому) мышлению, восприятие цвета, формы объема и т.д. Наряду с этим компьютерная графика требует умения анализировать и использовать пиктографические символы и знаковые системы в современных информационных структурах.

Современный ученик должен уметь эффективно работать с информацией, создавать новую в различных доступных для восприятия формах и видах, значимую для других. Вырабатывать у себя тонкий информационный вкус: умение отделять полезное от бесполезного, более ценное от менее ценного, избегать недоброкачественной информации, неполной, недостоверной и устаревшей. Знание компьютерной графики способствует повышению уровня компьютерной грамотности будущих выпускников.

В нашей школе преподаванию компьютерной графики уделяется особое значение с 2013 года. В рамках дополнительного образования реализуются программы кружков:

- «Основы компьютерной графики»;
- «Сувенир» (термотрансферный перенос графических изображений);
- «3D моделирование» (создание 3d моделей в программе «Наш сад»).

Работа кружка «Основы компьютерной графики» связана с освоением растрового графического редактора Gimp и векторного Inskape. Занятия посещают учащиеся 6-7 классов. Работа с этими прикладными программами легко усваивается учащимися, так как работа в любом графическом редакторе — это интегрированный курс, который основывается на знаниях учащихся, полученных на уроках ИЗО: правильное сочетание цветов, композиционное построение рисунка, знание законов перспективы. Все эти навыки получают дальнейшее интенсивное развитие в учащихся. Работа с компьютерной графикой имеет одну важную особенность. Эта особенность заключается в

том, что при работе в графическом редакторе у учащегося есть и время, и возможность для экспериментирования с цветом, так как за считанные секунды можно залить нужным цветом фон, замкнутую область. И если цветовое решение не понравилось, то его легко заменить на другое.

Тематика работ, которые учащиеся создают на занятиях кружка, самая разнообразная, это и праздничные открытки, и заставки для рабочего стола, сказочные персонажи и многое другое. Большую часть работ дети создают для демонстрации в творческих конкурсах различного уровня и достигают неплохих результатов. (3е место в областном конкурсе «Компьютер 21 века», 1 и 2е место в международном конкурсе «ВРисунке»).

Многие учащиеся занимаются в двух кружках: «Основы компьютерной графики» и «Сувенир», поэтому они создают изображения, которые можно будет использовать для изготовления сувенирной продукции.

На занятиях кружка «Сувенир» ученики учатся использовать современные технологии для переноса изображений на различные поверхности. Одна из таких технологий - термотрансфер - специальный вид печати. Это технология нанесения изображения с использованием промежуточного носителя при помощи нагрева контактирующих между собой промежуточного носителя и поверхности изделия.

Сегодня этот метод применяется для нанесения изображения на продукцию, изготовленную из ткани, например, футболки, бейсболки, флаги; керамические изделия, например, кружки, тарелки. Данная технология имеет ряд преимуществ: во-первых, возможность практически моментального переноса цветного изображения при сохранении полной палитры цветов; во-вторых, возможность печатать единичные экземпляры и не заказывать тираж; и в-третьих, что немаловажно, полученное изображение устойчиво к стирке и мытью.

Занятия кружка «Сувенир» проходят в лаборатории творческого проектирования, которая оснащена всем необходимым: струйный и лазерный

принтеры, плоский термотрансферный пресс, кружечный и тарелочный термопресссы, пневматический станок для изготовления закатных значков диаметром 36мм.

Ребята производят сувенирную продукцию (майки, магниты (акриловые, виниловые), кружки, тарелки, брелоки, блокноты) для школьного музея, школьной детской организации «Радуга», районного дома творчества, администрации Петровского района в качестве подарков для делегаций, посещающих нашу школу.

На занятиях ребята осваивают не только один из самых современных видов творчества, но и приобретают профессиональные умения и навыки, которые помогут им в выборе их будущей профессии.

На занятиях по «3D моделированию» учащиеся работают в программе ландшафтного дизайна «Наш сад». Программа для ландшафтного дизайна является незаменимым помощником для моделирования любого участка. Такая программа позволяет спроектировать полноценный вид своего будущего участка или клумбы. Своими руками можно создать проект собственного участка и без каких-либо материальных затрат, все что для этого нужно – это программа и собственная фантазия. Благодаря использованию программы, учащиеся могут наблюдать за своим проектом в любое время суток. Каждый ученик создает свой уникальный ландшафтный дизайн участка и может реализовать смелые творческие идеи.

В программе «Наш сад» учащиеся создали такие проекты клумб как, «Эмблема школы» и «Звезда Победы», которые потом были высажены на пришкольной территории.

Актуальность ландшафтного дизайна с каждым годом увеличивается, так как благоустройство территории играет важную роль в жизни человека - красиво устроенные клумбы, малые формы, элементы ландшафта оказывают влияние на настроение человека, его здоровье, создают благоприятный микроклимат. Занятия в этом кружке дают возможность развивать активную

жизненную позицию, а также реализовать способности дизайнеров, садоводов, исследователей, что также способствует профориентации школьников.

Информационные ресурсы

1. Алешкина О. В. Особенности факультатива по компьютерной графике для учащихся 9-х классов средней школы [Текст] / О. В. Алешкина // Молодой ученый. — 2013. — №8. — С. 367-369.
2. http://studopedia.ru/7_122016_vozmozhnosti-kompyuternoy-grafiki-v-hudozhestvenno-tvorcheskom-razvitii-uchashchih-sya.html
3. http://www.gmcit.murmansk.ru/text/information_science/konf/1998/theses2_10.htm
4. <http://altaempresa.ru/kompyuternaya-grafika-v-nashey-zhizni/>
5. [pedsovet.org>components/com_mtree/attachment.php](http://pedsovet.org/components/com_mtree/attachment.php)
6. <http://www.patlah.ru>
7. <http://www.photoboom.com.ua/articles/sublimacionnaja-pechat/sublimacija-obzor-sublimacionnoj-pechati/>
8. <http://rozarii.ru/polezno/programma-dlya-landshaftnogo-dizajna.html>