

тельными средствами—это и есть выражение индивидуального подхода учащегося в своей учебной и творческой работе.

Литература

1. Кудряшев, К.В. Архитектурная графика / К.В. Кудряшев. – М.: «Архитектура-С», 2006. – 308 с.
2. Тихонов, С.В., Демьянов, В.Г., Подрезков, В.Б. Рисунок / С.В. Тихонов, В.Г. Демьянов, В.Б. Подрезков. – М.: «Архитектура-С», 2005. – 294 с.
3. Ростовцев, Н.Н. Очерки по истории методов преподавания рисунка: учеб, пособие для высших художественных учеб, заведений / Н.Н. Ростовцев. – М.: Изобразительное искусство, 1983. – 287 с.
4. Аксенов, Ю.Г. Цвет и линия. Практическое руководство по рисунку и живописи. / Ю.Г. Аксенов, М.М. Левидова. – 2-е изд., испр. и доп. – М.: Сов. художник, 1986. – 253 с.: ил. – Библиогр.: с. 250–251.



УДК 378.016.78

АЛГОРИТМ СОЗДАНИЯ МУЗЫКАЛЬНОЙ ОТКРЫТКИ КАК ИННОВАЦИОННОЙ ТЕХНОЛОГИИ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Пырь И.В.

МГПУ имени И.П. Шамякина, г. Мозырь, Республика Беларусь

Ключевые слова: музыкальная открытка, художественное образование, компьютерная программа.

Проблема информатизации и непосредственно связанной с ней компьютеризации различных сфер человеческой деятельности является одной из глобальных в современном мире. Причина тому – неслыханное для предшествующих эпох повышение роли информации, превращение ее в одну из важнейших движущих сил производственной и общественной жизни. Происходящий параллельно стремительный скачок в развитии аппаратных средств (компьютеров как технических устройств) за последние два-три года сделал эту технику достаточно доступной. Поэтому внедрение компьютерных технологий в высшее образование можно охарактеризовать как логичный и необходимый шаг в развитии современного информационного мира в целом (А.В. Дворецкая [1], Б.А. Зуев, Ю.В. Петелин и др.). Программное обеспечение является важным фактором, оказывающим влияние на качество компьютерного обучения в художественном образовании. В настоящее время в миресоздан огромный фонд обучающих программ (Sothink SWF Quicker, Proshowproducer, WindowsMovieMaker и др.), часть из которых используется на территории Республики Беларусь, регулярно пополняясь самодельными программами собственного изготовления.

Обоснование безотлагательной необходимости внедрения компьютерной микропроцессорной техники в вузовскую художественную практику содержит два основных, тесно связанных между собой слагаемых: а) огромные технико-операционные возможности компьютера несут несравнимый с ранее применявшимися техническими средствами обучения дидактический материал, реализуемый в учебно-воспитательном процессе; б) подлинная действенность научно-технического прогресса в решающей степени зависит от подготовки кадров на уровне современных требований. Поэтому изучение и использование компьютерной техники в учебном процессе – важ-

нейший компонент художественной подготовки студенческой молодежи к дальнейшей педагогической деятельности.

Наибольшей популярностью в современной социокультурной ситуации пользуются «вирусные поздравительные музыкальные открытки» [2]. Поздравительную открытку своими руками может изготовить даже начинающий пользователь ПК, используя простые и бесплатные программы или приложения, позволяющие создать интересные и неповторимые художественные шедевры. Следует отметить, что виртуальную открытку невозможно вручить из рук в руки, однако получение флеш-подарка настолько эффектно, что неизмеримо временем ее изготовления. Если в случае создания открыток у студентов недостаточно знаний, навыков или свободного времени, они прибегают к помощи Интернет-сайтов с готовыми поздравительными открытками [3]. Однако существуют небольшие по размеру и простые в освоении программы, позволяющие изготовить анимированную открытку самостоятельно (например, в программе Sothink SWF Quicker).

Инновационным аспектом данного творчества выступает алгоритм создания музыкальных открыток. В случае необходимости открытку можно переносить на различные носители (флеш, диск и др.) и демонстрировать на мероприятиях и занятиях. Алгоритм состоит в следующих пошаговых действиях, проиллюстрированных скриншотами.

*Во-первых, открываем программу и импортируем на первый слой, который имеется на временной шкале, определенную картинку (**Файл – Импорт**).*

На первом слое представлен один-единственный кадр, хотя в анимационной картинке кадров больше. Следовательно, программа предложит добавить недостающие кадры, на что пользователь-студент выражает согласие.

*Во-вторых, размер анимации больше, чем рабочее поле (сцена) программы по умолчанию, поэтому инструментом **Подвыбор** следует щелкнуть по рабочему полю и во вкладке **Свойства** найти размеры сцены, заданные по умолчанию – 400x300. Затем следует посмотреть размеры анимационной картинке. Инструментом **Выбор** щелкаем по картинке и на панели **Трансформация** видим размеры 561x386.*

*Следовательно, размеры рабочего поля необходимо изменить до таких же размеров. Снова инструментом **Подвыбор** щелкаем по картинке, под которой находится сцена, и во вкладке **Свойства** вводим необходимые размеры сцены. Таким образом, получают новые размеры рабочего пространства – ширина = 561, высота = 386. Координата X для выравнивания по центру будет равна половине значения ширины (280,5). Координата Y для выравнивания по центру будет равна половине значения высоты сцены (193). Анимационную картинку выделяем, и для нее в палитре **Трансформация** вводим координаты X и Y для выравнивания по центру, относительно рабочего поля. X=280,5, Y=193.*

*В-третьих, импортируем музыкальный файл mp3 в библиотеку (**Файл – Импортировать в библиотеку**). Затем переходим в палитру **Библиотека** и видим там наш музыкальный файл. Правой кнопкой мыши щелкаем по музыкальному файлу и вызываем контекстное меню. В контекстном меню выбираем пункт **Связывание**.*

*В открывшемся диалоговом окне проставляем галочки в пунктах **Экспорт для Action Script** **Экспорт** в первом кадре. В графе **Идентификатор** вписываем **sound_id**.*

*Нажимаем "ОК" и в палитре **Библиотека** видим, что рядом с символом музыкального файла появился идентификатор, который, посредством введенного в программу скрипта, в последствие, укажет на то, что флеш-ролику необходимо проигрывает этот файл.*

*В-четвертых, приступаем к кнопкам, которые будут управлять воспроизведением звука на музыкальной открытке (готовые кнопки **play** и **stop** из галереи програм-*

мы). Затем создаем выше слоя с фоновой картинкой (**слой 1 выделен**) еще два слоя. Переименовываем их соответственно "play" и "stop".

Для создания нового слоя следует нажать кнопку **Вставить слой** внизу левого края временной шкалы. Затем, для переименования, щелкнуть по созданному слою два раза и в диалоговом окне ввести для него название. В результате на временной шкале появляется 20 кадров. Вновь созданным слоям для кнопок также необходимо добавить недостающие кадры. Встаем на 20 кадр временной шкалы на слое "stop", щелкаем по нему курсором мыши и тянем курсор вниз, чтобы выделить все слои, в которых необходимо добавить недостающие. 20 кадр выделен на всех слоях и теперь нажимаем клавишу **F5**.

Теперь расположим на слоях наши кнопки. Слой "play" выделен.

В-пятых, переходим в палитру **Галерея** и выбираем папку **Buttons**. Выбираем папку **arrowmove** и также раскрываем ее. Выбираем кнопку **play** и дважды щелкаем по ней. Кнопка добавлена на фоновую картинку на слой "play". Теперь выделяем слой "stop" и точно также добавляем на него кнопку **stop**.

Инструментом **Выбор** выделяем кнопку play. Переключаемся на инструмент **Трансформация** задаем следующие параметры: ширина=24, высота= 24. Для того чтобы программа поняла, что этой кнопкой необходимо включать воспроизведение музыки, нам необходимо образцу кнопки **play** присвоить имя. В последующем, когда мы введем скрипт, программа сможет идентифицировать эту кнопку, а студент сможет ею управлять. Открываем вкладку **Свойства** и инструментом **Выбор** выделяем кнопку **play**. В графу **Имя** вводим **on_btn**.

Вводим также имя для кнопки **stop**. Открываем вкладку **Свойства** и инструментом

Выбор выделяем кнопку **stop**. В графу **Имя** вводим **off_btn**.

Поверх всех слоев создаем новый слой. Нажимаем кнопку **Вставить слой**. Слой называем "**Скрипт**". Выделяем первый кадр слоя "Скрипт" и открываем вкладку **Действие** на нижней панели вкладок под рабочим полем. В блоке этой вкладки вводим скриптcode:

```
1) var my_sound: Sound = new Sound();
2) my_sound. Attach Sound ("sound_id");
3) on_btn. on Press = function() { my_sound. start(); };
4) off_btn. on Press = function() { my_sound. stop(); };
```

В том случае, если все этапы работы проделаны правильно и без ошибок скопирован скрипт, программа выдаст сообщение, что ошибок не обнаружено. Значит, следует нажать на этом сообщении "**ОК**" и протестировать музыкальную открытку.

В-шестых, подписываем музыкальную открытку. Для этого создаем выше слоя "stop" новый слой и переименовываем его в "**подпись**". Добавляем слою недостающие кадры, чтобы их было 20, столько же, сколько в других слоях. Выбираем инструмент **Текст**, растягиваем текстовое поле и, открыв вкладку **Свойства**, выставляем необходимые параметры для текста (цвет, размер, тип текста и др.).

В-седьмых, сохраняем флешку **Файл – Экспорт – Экспорт фильма**. Открытка полностью готова. Можно ее сохранить и размещать в интернете.

Таким образом, можно сделать следующие выводы: а) персональный компьютер является мощным средством для обработки информации, представляемой в виде слов, чисел, изображений, звуков и др.; б) музыкальные поздравительные открытки выступают инновационным средством художественного развития студенческой молодежи; в) компьютер, вступая с обучающимися в партнерские отношения, позволяет каждому студенту устанавливать наиболее благоприятный для себя темп и ритм учебной деятельности, и освобождает педагога от необходимости постоянно контролировать и ак-

тивизировать этот процесс; г) создание музыкальная открытка как «открытого письма с картинкой» выражается в способности молодежи к художественному творчеству, проявляется в критическом анализе своего и чужого опыта, понимании и выработке новых идей, умении видеть и решать проблемы, способности отказываться от точки зрения, опровергнутой обстоятельствами, развитой интуиции и ощущении совершенства достигнутого результата.

Литература

1. Дворецкая, А.В. Основные типы компьютерных средств обучения / А.В. Дворецкая // Информационные технологии. – 2009. – № 3. – С. 187–188.

2. Музыкальная открытка [Электронный ресурс]. – 2014. – Режим доступа: <http://www.batalova62.ru/krasivy-e-muzy-kal-ny-e-otkry-tkahtml#ixzz2ybELDfEt>. – Дата доступа: 17.02.2014.

3. Делаем музыкальную флеш открытку в программе Sothink SWF Quicker [Электронный ресурс]. – 2014. – Режим доступа: <http://www.novprospekt.ru/flash/uroki-flash/muzyikalnaya-otkryitka-v-sothink-swf-quicker.html>. – Дата доступа: 01.09.2014.



УДК 37.036

ПРОБЛЕМА КРИЗИСА ДЕТСКОГО ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ТВОРЧЕСТВА

Роговская И.Н.

БрГУ имени А.С. Пушкина, г. Брест, Республика Беларусь

Ключевые слова: ступени развития, детское рисование, подростковый период, преемственность.

Преимущественный вид творчество в раннем возрасте – рисование. По мере того как ребенок растет и переходит в подростковый период, у него обычно наступает разочарование и охлаждение к рисованию. Это охлаждение детей к рисованию скрывает за собой переход рисования в новую, высшую стадию развития, которая становится доступна детям только при благоприятных внешних стимулах или при специальном даровании в этом виде творчества.

Чтобы понять перелом, который претерпевает детское рисование, следует определить основные стадии, по которым идет развитие рисования у ребенка. По Кершенштейнеру, процесс развития детского рисунка распределяется на 4 ступени.

Если отставить в стороне стадию каракулей, штрихов и бесформенного изображения отдельных элементов и начать сразу с той поры, когда у ребенка появляется рисунок, процесс развития находится на первой ступени или на ступени схемы. На этой ступени ребенок рисует схематические изображения предмета, очень далекие от правдоподобной и реальной передачи его. В фигуре человека обычно при этом передается голова, ноги, часто руки и туловище. И этим изображением человеческой фигуры ограничивается [1, 67].

Существенным отличием этой стадии является то, что ребенок рисует по памяти, а не с натуры. Он рисует то, что он знает о вещи, то, что ему кажется наиболее существенным, а вовсе не то, что он видит или что он представляет себе. Когда ребенок рисует всадника на лошади в профиль, он честно рисует у всадника обе ноги, хотя наблюдателю сбоку видна только одна. Ребенок, рисуя, передает то, что знает о предмете, а не то, что он видит. Поэтому на рисунке изображая лишнее, что не видно; часто, наоборот,