**Компьютерная графика**

 Я уже много лет веду факультет компьютерной графики. Компьютерная графика - это ещё один вариант привлечь учащихся заниматься полезным делом, приобщить их к учёбе и научить думать, искать и изучать новую информацию.

Это конечное внеурочное занятие по желанию, но желающих занимать компьютерной графикой обычно очень много. Секрет такого успеха прост - я преподают не только графику , но и анимацию, причём в качестве программных продуктов используются только профессиональные графические пакеты, так как я придерживаюсь мнения, что если что-то и делать, этому надо отдаваться полностью и делать максимально профессионально. Этому же принципу я пытаюсь научить своих учащихся.

В начале каждого учебного года я провожу демонстрацию работ своих учащихся, которые они создали за прошедший учебный год. Учащиеся видят на этой конференции множество работ, выполненных на высоком профессиональном уровне, фильмы, снятые и смонтированные другими учащимися, анимационные фильмы, графические работы в 3d. Такая демонстрация успеха моих учащихся, которая подтверждается высокими результатами на городских и областных конкурсах, способствует привлечению новых учащихся, которые хотят посещать мои занятия.

 Разработанный мной курс компьютерной графики и анимации рассчитан на учебный год и включает в себя широкий спектр базовых программных продуктов, которые используются профессионалами при создании визуальных эффектов. В качестве программы для 3d графики я выбрал 3ds max. Хочется заметить, что данная программа является полностью бесплатной для учебных заведений, и каждый учащийся может инсталлировать ее на домашний компьютер. Сама программа 3ds max является очень объёмной по количеству элементов и широких возможностей. Я даю лишь базовые знания, придерживаясь методики «обучать учащихся учиться», самостоятельно получать и обрабатывать новую информацию. Я начинаю читать курс по 3d с базовых понятий, рассказываю, что такое объекты, что такое полигоны, рёбра, модификаторы. Учащиеся учатся работать с полигонами и создавать новые объекты. Далее мы с учащимися изучаем сплайны и сплайновое моделирование объектов. Далее следует более подробный курс низкополигонального моделирования. Я также рассказываю, как создавать своих персонажей, как подготовить систему костей для анимации персонажа и, в конечном итоге, как создать анимационный фильм.