

НЕКОТОРЫЕ АСПЕКТЫ ПРИМЕНЕНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОЦЕССЕ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ «ТЕХНИКА ГРАФИКИ»

Романова Л. А.

Луганский национальный педагогический университет
имени Тараса Шевченко

Анотація. В статті рассмотрены вопросы применения компьютерных технологий в процессе изучения дисциплины «Техника графики». Применение компьютерных технологий более результативно обеспечивает учебный процесс, способствует вариативности в получении результатов, комплексному подходу в обучении, умению самореализации и организации окружающей среды по законам красоты.

Ключевые слова: компьютерные технологии, монотипия, вариативность, творческая активность.

Анотація. Романова Л. А. Деякі аспекти застосування комп'ютерних технологій у процесі вивчення дисципліни «Техніка графіки». У статті розглядаються питання застосування комп'ютерних технологій у процесі вивчення дисципліни «Техніка графіки». Застосування комп'ютерних технологій більш результативно забезпечує учбовий процес, сприяє варіативності в отриманні результатів, комплексному підходу у навчанні, вмінню самореалізації й організації навколишнього середовища за законами краси.

Ключові слова: комп'ютерні технології, монотипія, варіативність, творча активність.

Annotation. Romanova L. Some aspects of application of computer technologies during studying discipline «Graphics Techniques». The article deals with the issues of computer technologies application while studying the course of «Graphics Techniques». The author comes to conclusion that using digital technologies gives better academic results in flexibility and variation, promotes a complex approach to studying, development of artistic thinking, a further development of students' artistic consciousness. Computer technologies may promote the improvement of students' aesthetic taste, shape their artistic needs and an ability to self-realization and environment management by laws of beauty.

Key words: computer technologies, monotypics, variation, creative activity.

Постановка проблемы. Благодаря внедрению компьютерных технологий во все сферы человеческой деятельности - в науку, образование и экономику - современное общество переживает изменения, в последнее десятилетие особенно коснувшиеся области образовательного пространства. Это связано с совершенствованием способа сохранения, изменения и передачи информации, который стал более широким по спектру своего охвата, более мобильным и доступным. Особенно остро стоит проблема применения компьютерных технологий в процессе подготовки будущих дизайнеров.

Внедрение современного опыта работы с информационными технологиями на уроках овладения традиционными приёмами графического искусства, позволяет утверждать, что на первый план

выходит проблема применения обработки и сохранения информации как в процессе подготовки будущих дизайнеров, так и в процессе их дальнейшей творческой самореализации.

Анализ последних исследований и публикаций. Вопросами исследования внедрения компьютерных технологий в учебный процесс занимается огромное количество учёных и педагогов. О. Пехота исследует дидактические проблемы и перспективы применения новых информационных технологий в учебных заведениях. Н. Близнюк рассматривает декоративно – прикладное искусство как информационную среду, в которой компьютер является незаменимым помощником, облегчающим и ускоряющим учебный творческий процесс. К вопросу применения информационных технологий в учебном процессе на художественно – графических факультетах, применению графических программ в профессиональной подготовке будущего учителя изобразительного искусства обращается Т. Трубчанинова.

Формулирование целей статьи. Нашей задачей является выявление не исследованных ранее аспектов применения компьютерных технологий в учебных целях на уроках дисциплины «Техника графики», что даст возможность большей вариативности в выполнении учебного задания, а также будет способствовать дальнейшему творческому росту.

Полученные результаты. Применение компьютерных технологий активизирует процесс образования и делает его более динамичным. Благодаря их внедрению в профессиональную подготовку будущих дизайнеров, у студентов происходит активизация в совершенствовании творческих способностей, формирование творческих навыков и умений в период учёбы, а затем и в самостоятельной творческой деятельности. Происходит развитие и закрепление творческой активности дизайнеров, что является одной из важнейших педагогических задач.

Будущие дизайнеры изучают комплекс художественных дисциплин, одной из которых является «Техника графики». Эта дисциплина является одной из профессионально – ориентированных дисциплин и изучается на протяжении 1 – 5 семестров. Изучение дисциплины развивают у студентов знания, умения и навыки, которые будут необходимы им в дальнейшей профессиональной работе. На лабораторных занятиях студенты узнают о разнообразных возможностях графических техник (линогравюра, ксилография, офорт, литография и т. д.). После изучения дисциплины будущие дизайнеры смогут свободно оперировать общими понятиями и терминологией в данной области знания, владеть разнообразными инструментами, применяемыми на дисциплине «Техника графики». Изучение предмета позволит разбираться в разнообразии полиграфических процессов и применять изученные графические техники в дальнейшей творческой работе, что обогатит её индивидуальным подходом в соединении художественной техники (оттиск, полученный на лабораторном занятии), с современными компьютерными технологиями.

Монотипия является одной из любимых техник, изучаемых студентами на дисциплине «Техника графики». Для выполнения монотипии необходимо иметь ёмкость с чистой водой, стекло, бумагу и краски (монотипия может выполняться как водоразбавляемыми так и водонеразбавляемыми красками, это зависит от техники её выполнения). Несложная техника монотипии вводит будущих дизайнеров в мир тиражирования. Монотипия частично имитирует плоскую печать: это один единственный оттиск со стекла. Следующий оттиск, выполненный с этого же стекла будет подобный предыдущему, но не идентичен. Этой графической техникой можно успешно заниматься в учебных заведениях различной степени аккредитации. После полученного оттиска, отпечаток должен быть прорисован для выявления доминирующих мест на работе. Прорисовка монотипии заключается в нанесении на оттиск при помощи

кисти или пера разнообразных линий, точек и т. д. Применение традиционного метода прорисовки позволяет с одного оттиска получить лишь одну законченную работу, а боязнь испортить работу, зачастую сковывает студента, делает его пассивным в учебном процессе.

Применение цифровых технологий на художественно-графических отделениях позволяет сделать учебный процесс более совершенным, заменив некоторые операции, традиционно выполняемые вручную (прорисовка монотипии), выполнением нескольких вариантов прорисовки монотипии при помощи компьютерных технологий. Использование одного оттиска монотипии в качестве основы для воссоздания вариантов рисунков позволит наглядно показать достоинства применения современного опыта работы с графическими редакторами. Применение возможностей редактора векторной графики, имитирующего традиционное решение, позволило варьировать задания, используя полученные оттиски в качестве основы для дальнейшей корректировки (на усмотрение студентами) непосредственно в одном из графических редакторов векторной графики. Такой подход позволил студентам в процессе работы быть более раскрепощёнными в поиске графического языка и выполнении заключительного этапа работы над монотипией.

В ходе завершения работы, применение цифровых технологий позволило получить несколько разнообразных вариантов доводки (прорисовки) монотипии с одного оттиска. Возможность записи работы в цифровом виде способствовало дальнейшему интегрированию полученных результатов на ряде дисциплин, связанных с применением компьютерных технологий.

В результате поставленной задачи были определены этапы выполнения задания:

- работа в библиотеке над изучением творчества выдающихся графиков, дизайнеров отечественного и зарубежного изобразительного искусства;
- посещение музеев, галерей с целью поиска необходимых визуальных материалов;
- поиск необходимой информации в сети INTERNET.

Применение этих форм работы способствует формированию у будущих дизайнеров профессионального интереса, углубляет знания в области истории искусств, способствует эстетическому воспитанию.

Следующим этапом является практическая работа: эскизирование (в процессе эскизирования происходит работа над образом, поиск цветового решения); выполнение работы в материале (перенос эскиза на стекло и дальнейшее выполнение монотипии).

После выполнения практической работы, связанной с применением традиционно художественной технологии, выполняется заключительный этап, связанный с применением современных компьютерных технологий: сканирование оттиска (работа в растровом графическом редакторе); прорисовка монотипии в цифровом виде (работа в векторном графическом редакторе). Заключительным этапом работы является воспроизведение файла на бумаге для принтерной распечатки или фотобумаге. Воспроизведение полученного результата на бумагоносителе (при необходимости тиражирование при помощи периферийного устройства, для того, чтобы достигнутые результаты можно было не только продемонстрировать преподавателю для оценки результата выполненной лабораторной работы, но и оставить у себя для возможности определения дальнейшего творческого роста). Поставленная учебная задача всегда вызывает яркий эмоциональный отклик. Студентами была проведена огромная работа в библиотеке, рассмотрено большое количество творческих работ различных украинских и зарубежных авторов

разнообразных направлений изобразительного искусства. В ходе учебного процесса был применён метод проектов, позволивший активизировать работу студентов, получить большое количество законченных работ (что не возможно без применения цифровых технологий) с одного оттиска.

Одним из этапов решения творческой задачи, было логическое применение растровой программы PHOTOSHOP, связанной со сканированием студенческих работ и их дальнейшей корректировкой. Следующим этапом работы было совмещение растровой (файл, полученный в процессе сканирования) и векторной программ для заключительного завершения учебной задачи. Программы растровой графики Free Hand, Corel Draw, довольно распространённые и традиционно применяемые программы в нашем регионе. Обязательным условием в ходе учебного процесса было углубленное изучение программ, умение интегрировать знания, полученные на других изучаемых дисциплинах.

Перед началом работы студентам было предложено ряд вопросов:

1. Какие украинские мастера изобразительного искусства работали в технике монотипии?
2. Какие зарубежные авторы в сферы изобразительного искусства работали в технике монотипии?
3. Приходилось ли вам раньше выполнять работу в технике монотипии?

Работа над заданием студентами велась с интересом, обсуждалась в студенческом коллективе.

После завершения задания студентам было предложено ответить на ряд несложных вопросов:

1. Чем полезно применение цифровых технологий в дальнейшей творческой работе?

2. В результате подготовительной работы в библиотеке, каких авторов изобразительного искусства вы узнали, перечислите их фамилии?

3. Будете ли вы совмещать полученные знания в области применения цифровых технологий с результатами творческой работы, полученными на предмете «Техники графики»?

4. Обсуждали ли вы творчество открытых вами авторов со своими друзьями, близкими?

5. В своей педагогической деятельности вы бы хотели использовать такую творческую учебную задачу и почему?

В результате обработки полученных данных анкетирования были сделаны выводы, определена положительная динамика в учебном процессе.

Выводы. Привлечение цифровых технологий в курсе изучения дисциплины «Техника графики» позволит более результативно обеспечить учебный процесс, добиться гибкости и вариативности в получении результатов, способствует комплексному подходу в обучении, развитию художественного мышления, дальнейшему развитию у студентов эстетического сознания, совершенствованию художественного вкуса, формированию художественных потребностей, умению самореализации и организации окружающей среды по законам красоты.

Литература

1. Арихей Р. Искусство и визуальное восприятие. – М.: Прогресс, 1974. – 392 с.
2. Громов Е. С. Природа художественного творчества: Книга для учителя – М.: Просвещение, 1981. – 239с.
3. Кириченко В. Эксперимент. Пошук. Нові техніки // Національна спілка художників України, Образотворче мистецтво, 2006. – Ч. 3.
4. Сборник материалов по техническому и профессиональному образованию. Вып. 2. – СПб., 1895.
5. Щербаков В. Развитие творческих способностей на занятиях рисования. – М.: Просвещение, 1987. – 49 с.
6. Яцок О. Компьютерные технологии в графическом дизайне. – СПб.: БХВ – Петербург, 2002. – 464 с.