

# ПРОБЛЕМИ МЕТОДИКИ ВИВЧЕННЯ ГРАФІЧНИХ КОМП'ЮТЕРНИХ ПРОГРАМ ПРИ ПІДГОТОВЦІ СПЕЦІАЛІСТІВ ДИЗАЙНЕРСЬКОГО ФАХУ В ВИЩИХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДАХ

Пікушій О.І.

Криворізький державний педагогічний університет

*Анотація.* В статті розкриваються проблеми, що пов'язані з викладанням нових дисциплін (комп'ютерної графіки) в художніх вищих навчальних закладах при підготовці спеціалістів дизайнерського фаху.  
*Ключові слова.* комп'ютерні технології, графічне програмне забезпечення, комплексний підхід.

*Анотация.* Пикущий А.И. Проблемы методики изучения графических компьютерных программ при подготовке специалистов дизайнерских специальностей в высших учебных заведениях. В статье раскрываются проблемы, связанные с изложением новых дисциплин компьютерной графики в художественных высших учебных заведениях при подготовке специалистов на дизайнерских факультетах.  
*Ключевые слова.* компьютерные технологии, графическое программное обеспечение, комплексный подход.

*Annotation.* Pikuishy A.I. The problems of principles of study the graphical programs in training specialists of design profession in higher educational establishments. In article opened the problems concerned with exposition new discipline computer drawing in higher educational establishments in training specialists of design profession.  
*Key words.* computer-based technology, drawing soft, comprehensive approach.

**Постановка проблеми.** Використання комп'ютерних технологій в сфері дизайну взагалі, та проектуванні та виготовленні зовнішніх інформаційних носіїв – зокрема, переоцінити неможливо. Комп'ютерна техніка вже давно стала сьогоденням, заторкнувши всі рівні повсякденного буття сучасної людини, вона потребує особливого способу мислення, особливого світогляду.

Комп'ютерні технології вже достатньо давно застосовуються в сфері зображувального мистецтва, сформувавши таку нову течію в мистецтві, як комп'ютерна графіка. Але з самого початку від фахівця, що приходила до цього виду мистецької діяльності вимагався принципово новий спосіб абстрактного мислення. І це певною мірою вплинуло на те, що спочатку ця течія в мистецтві опановувалася людьми досить далекими від мистецтва, але які володіли певними засобами мислення, необхідними при використанні комп'ютерних технологій. Але такі ключові моменти образотворчого мистецтва, як композиція, кольорознавство, художня естетика та інші ніхто ніколи не відміняв. Тому спершу в цьому виді мистецтва часто панувала відсутність елементарної графічної грамоти, естетичного смаку і таке інше.

Кілька років знадобилось людям з художньою освітою, щоб певною мірою освоїти дану галузь мистецтва. Але і сьогодні, часто зустрічається таке, що

людина з художньою освітою, досить довго працює в сфері комп'ютерної графіки, але не володіє повною мірою комп'ютерною грамотністю, не може використовувати всі можливості комп'ютера як інструмента при вирішенні тієї чи іншої чергової задачі. Звідси з'являється деяка обмеженість в творчості художника. І це не провина самого митця, це скоріше недостатній на сьогоднішній день рівень освіти в цій сфері мистецької грамоти пов'язаний з його початковим рівнем становлення. Тому сьогодні перед викладачем встає дуже важка задача по розробці принципово нової методики викладання дисциплін, що так чи інакше пов'язані з комп'ютерною графікою, формуванні у студентів необхідних навичок мислення при опануванні даної сфери художньої діяльності. І тут треба навчитися культурі відношення до комп'ютера як до досить нового художнього інструменту зі своєю естетикою, своїми можливостями, своєю філософією нарешті, а не як до якогось ящика Пандори, від якого не знаєш що очікувати у слідуючий момент.

Вирішення проблеми освоєння комп'ютерних технологій можливе тільки при комплексному підході. Так, на мій погляд, дуже важливо вивчення деяких дисциплін тією чи іншою мірою пов'язаних з кресленням, нарисною геометрією, а також з хоча би основами математики (конкретно стереометрії, з поглибленим вивченням Декартового простору), та основами програмування мовами високого рівня.

Художник-дизайнер виступає і як інженер. При створенні, наприклад, зовнішньої реклами перед ним виникає проблема вирішення не тільки естетичного вигляду майбутнього рекламного об'єкту, але і його конструктивного устрою. При вирішенні цих проблем дизайнеру в пригоді стає ціла низка комп'ютерних програм, за допомогою яких, вирішуються всі питання починаючи зі стадії ескізування і закінчуючи стадією виготовлення кінцевого об'єкту. При цьому, студенту, який тільки починає навчатися дисципліни, що пов'язана з проектуванням зовнішньої реклами, треба пояснити всі необхідні ступені при ескізуванні та проектуванні і яке програмне забезпечення найбільш доречним буде на той чи іншій стадії розробки.

Але ніколи не слід забувати, що комп'ютер - це лише допоміжний інструмент. І на різних стадіях проектування може виникнути потреба наприклад ручної відмальовки ескізів, що часто буває більш доречним, ніж виготовлення початкових ескізів одразу на комп'ютері. І це може бути хоча б тому, що не зважаючи на всі сучасні розробки в сфері комп'ютерних технологій, традиційні інструменти малювання, відомі людині багато тисячоліть, будуть більш природними особливо на стадії початкового ескізування. Але цей момент є дуже суб'єктивним для кожної людини окремо, при вирішенні тої чи іншої задачі спосіб її вирішення може бути різним. І комп'ютер може також бути досить природнім інструментом в руках художника-дизайнера.

**Аналіз останніх досліджень та публікацій.** На сьогоднішній день на ринку літератури, так чи інакше пов'язаної з комп'ютерними технологіями в сфері графічних програм, є досить багато цікавих примірників в яких, починаючи з досить поверхнього аналізу тої чи іншої програми і закінчуючи її поглибленим вивченням, розглядається практика роботи в сфері комп'ютерної графіки. І тут можна виділити такі відомі в світі імена як: Келлі Л. Мердок та Шамме Мортъе (серія книг по тривимірній графіці), Еллен Фінкельштейн (аналіз систем автоматичного проектування), Дік Мак-Клелланд та Лорі Ульріх Фуллер (растрові графічні редактори), Дженіфер ДіХаан (векторна графіка та анімація) і багато інших. Але, незважаючи на відомі та поважні світові імена, література цієї галузі часто характеризується дуже слабкою методично-педагогічною базою і має в основному чисто екскурсний та енциклопедично-довідковий характер, до того ж пишеться іноземними авторами і не адаптована під вітчизняний рівень освіти. Тому ця література може використовуватися лише в якості допоміжної, але ні в якому разі як навчального підручника для студентів вищих навчальних закладів.

Серед останніх публікацій вітчизняних авторів та авторів країн СНД, слід виділити: А.В. Костіна, В.Г. Тихоновського, Л. Корнілова (аналіз створення рекламної продукції), П.К. Власова, Р.І. Мошканцев, Ю.Чевічелов

(психологічні та естетичні проблеми реклами), Н.Г. Рожкова, П.П. Данилов, В.Н. Шитов (графічний дизайн та реклама на комп'ютері), В.Є. Михайленко, М.І. Яковлев (геометричні аспекти художнього формоутворення) і багато інших.

**Формування цілей статті.** На сьогодні комп'ютерні технології стали de facto частиною життя сучасного суспільства. І це вимагає від людини певної системи знань та вмінь в області комп'ютерної грамоти, а творчість сучасного художника-дизайнера сьогодні зовсім неможлива без використання комп'ютера. І тут виникає потреба створення стрункої та виваженої методологічно-педагогічної системи викладання дисциплін так чи інакше пов'язаних з комп'ютерною графікою в вищих навчальних закладах. До того ж, в світі переходу вітчизняної системи освіти до Болонського процесу, перед викладачами даної системи дисциплін виникають принципово нові методичні проблеми при створенні навчальної програми. Вирішенню цих проблем і буде приділена увага в даній статті.

**Результати дослідження.** Комп'ютерні технології використовуються на будь-якій стадії роботи дизайнера, але не слід переоцінювати можливості комп'ютерної техніки. Художнику-дизайнеру, як і раніше завжди встануть до потреби навички ручної відмальовки ескізів, як найбільш оперативного способу відтворення художнього задуму. І це слід враховувати викладачам дисциплін, що пов'язані з комп'ютерними графічними програмами. Тому, при постановці творчого завдання, слід вимагати від студентів під час створення початкового ескізу, його ручної відмальовки.

Але перш ніж дати яке-небудь творче завдання, викладач повинен навчити студентів досить вільно користуватися комп'ютерними програмами як інструментом художнього відтворення творчого задуму. І тут перед викладачем стає проблема – як вкласти в прокрустове ложе кількості годин величезний обсяг інформації необхідної для досить вільного володіння тією чи іншою комп'ютерною програмою, як виділити хоча б головне.

Тому, при викладанні даної галузі дисциплін, початкові вправи слід задавати на копіювання, чи наслідування вже існуючим прикладам, а творчі завдання, які будуть оцінюватись в якості тематичних модулів, повинні носити комбінаторний, асоціативний та в деякій мірі компілятивний характер. Художньо-навчальні заклади чи майстерні будь-якого часу ніколи не цуралися копіювання робіт відомих майстрів. Це лише найперший крок в оволодінні комп'ютером як художнім інструментом, але цей крок має велике значення. Виконуючи копії існуючих робіт різного степеню складності, студент засвоює основні методи роботи для найбільш адекватної реалізації того чи іншого творчого задуму, він досить швидко опанує основні можливості комп'ютера як творчого інструменту, опанує спосіб мислення, необхідний при роботі на комп'ютері.

Наступна задача, що виникає перед викладачем, носить комплексно-методичний характер - навчити студента орієнтуватися в великому обсязі комп'ютерних графічних програм, вміти вибрати ту програму, яка є доцільною при вирішенні тієї чи іншої задачі на різних стадіях роботи. Тому курс навчання у вищому навчальному закладі повинен складатися на першому етапі навчання з дисциплін, на яких вивчаються спеціальні комп'ютерні програми – векторні, растрові, тривимірному моделювання, а на другому – з комплексного використання цілої низки програм і їх можливостей. І тільки наступним кроком може стати повноцінне творче завдання.

Також треба згадати про необхідність відокремлення дисциплін, на яких можуть вивчатися суто можливості того чи іншого виду комп'ютерних програм від дисциплін, де опановується комплексний підхід і окремо дисциплін прикладного характеру, на яких також використовуються комп'ютерні технології. Так, на мій погляд, на початкових курсах всіх спеціальностей художніх та художньо-дизайнерських вищих навчальних закладів слід виділити базові теми: векторної, растрової комп'ютерної графіки, та тривимірному моделювання, а розділи, в яких буде вивчатися комплексний підхід, мають носити більш фаховий характер.

Все це дозволить охопити ширше коло студентів при вивченні комп'ютерної зображувальної грамати, а також дозволить більш повно засвоїти методику роботи в тій чи іншій галузі комп'ютерної графіки.

**Висновки.** В рамках цієї статті неможливо вирішити повністю всі питання тою чи іншою мірою пов'язані з викладанням дисциплін комп'ютерної графіки. Підсумовуючи все вищезначене, можна відмітити, що дана галузь освіти знаходиться ще в початковому стані і потребує глибокого вивчення. Але деякі наробітки в області методології вже є, хоча вони, в світі Булонського процесу, потребують більшої систематизації та класифікації. Окремо хочеться дати наголос про необхідність комплексного підходу до вивчення комп'ютерних дисциплін зокрема, та також комплексного підходу при підготовці фахівців дизайнерських спеціальностей. Умови ринкової економіки диктують не тільки як можна більш скоріш навчити більшу кількість фахівців (це вже повинно зостатися в минулому), а насамперед як добитися максимальної якості знань та вмінь від майбутнього фахівця

#### Література

1. Ефимов А., Скобелев В. *Методика преподавания живописи в Московском архитектурном институте. Архитектура СССР, 1968, № 10, с. 14.*
2. Кишик Л.Н. *К 46 Adobe Photoshop 7.0. Эффективный самоучитель.* - СПб.: ООО «Диасофт», 2003 368 с.
3. Коваль П.Т. *Естетичне виховання школярів.*-К.: Знання УРСР, 1984.-87с.
4. Михайленко В.С., М.І. Яковлев *Основи композиції. Геометричні аспекти художнього формотворення.* - К.: «Каравела», 2004.-302с.
5. Михайленко В.Е., Пономарьов А.М. *"Інженерна графіка": підручник 3-є вид., Київ 1990р.*
6. Тайц А. М., Тайц А. А. *CorelDRAW 10: все программы пакета.* - СПб.: БХВ-Петербург, 2001 1136 с
7. Тёмин Г.. *3D Studio MAX®3. Учебник.*-СПб.: Издательство «Диасофт», 2000.-480 с.
8. Тихоновский В.Г. *"Торговая реклама и основы проектирования" 3-е изд.-Москва 1987. I 25. Погорелов В.И. AutoCAD: трехмерное моделирование и дизайн.* СПб.: БХВ-І Петербург, 2004. - 288 с: ил.

## ДО ПРОБЛЕМИ ФАХОВОЇ ТЕРМІНОЛОГІЇ: ОБРАЗОТВОРЧЕ МИСТЕЦТВО ЯК СКЛАДОВА СУЧАСНОЇ ЕСТЕТИКИ

Пляко Д.А.

Криворізький державний педагогічний університет

**Анотація.** У своїй статті проаналізував значення основних термінів образотворчого мистецтва і їх невідповідність смислово змісту вкладеного в них, а так само провів аналіз ролі і видів образотворчого мистецтва в сучасному суспільстві.

**Ключові слова.** Образотворче мистецтво, зображувальність, мистецтво, естетика, сучасність.

**Анотація.** Пляко Д.А. К проблеме специальной терминологии: изобразительное искусство как составляющая, современной эстетики. В своей статье проанализировал значение основных терминов