

Список використаних джерел:

1. Когоутек Ц. Техника композиции в музыке XX века. М.: Музыка, 1976. 267 с.
2. Пруцкая А.В. Фортепианные исполнительские тенденции и перспективы в контексте современной культуры. Современные научные исследования и инновации. 2015. № 8. Ч. 2.
3. Щербатова О.А. Некоторые проблемы современного фортепианного искусства (композитор - исполнитель - слушатель). В мире науки и искусства: вопросы филологии, искусствоведения и культурологии: сб. ст. по матер. IX междунар. науч.-практ. конф. Новосибирск: СибАК, 2012. С. 100-109.
4. Аронова Е.И. Проблемы фиксации музыкального произведения в контексте современных информационных процессов: дисс... кандидата искусствovedения: 17.00.02- музыкальное искусство. Новосибирск, 2001. 302 с.

Кондратюк М.О.,
викладач Миколаївського коледжу
культури та мистецтв спеціальності
«Декоративно-прикладне мистецтво»,
м. Миколаїв

ФОРМУВАННЯ ХУДОЖНЬО-ГРАФІЧНИХ УМІНЬ МАЙБУТНІХ ХУДОЖНИКІВ НА МАТЕРІАЛІ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ "КОМП'ЮТЕРНА ГРАФІКА"

Комп'ютерна графіка відносно новий напрямок пов'язаний з глобальною комп'ютеризацією, яка розпочалася відносно недавно. Вона є складовою інформатики, що займається проблемами отримання різних зображень (ілюстрацій, малюнків, схем, макетів, мультиплікації, креслень) на комп'ютері. Робота з комп'ютерною графікою важлива оскільки вона дає широкий спектр можливостей, що можна реалізувати завдяки персональному комп'ютеру. Для професійної роботи в комп'ютерній графіці на спеціальності «декоративно-прикладне мистецтво» рекомендується вивчати додатково предмети, такі як: «Композиція», «Кольорознавство», «Робота в матеріалі», «Рисунок», «Живопис», «Історія мистецтв». На кожному підприємстві, фірмі, компанії виникає необхідність у розробці рекламних білбордів, сітілайтів, оголошень в газети і журнали, випуску рекламної листівки або буклету, моделювання форм, проектуванні та розробці дизайну об'єктів. Без комп'ютерної графіки не обходиться жодне сучасне програмне забезпечення. Тому формування графічних умінь майбутніх художників засобами комп'ютерної графіки є актуальною.

Проаналізувавши запити на випускників спеціальності «Декоративно-прикладне мистецтво» Миколаївського коледжу культури і мистецтв за останні чотири роки, можна зробити висновок, що фахівці, які б володіли професійними навичками комп'ютерної графіки затребувані на ринку праці. На сьогоднішній день дуже мало кваліфікованих спеціалістів, які з художнім смаком спроможні підійти до професійного оформлення та виконання комп'ютерно-графічного зображення. Їх професійній підготовці в творчих навчальних закладах приділяється достатня увага.

У Миколаївському коледжі культури і мистецтв дисципліна «Комп'ютерна графіка» запроваджена в план підготовки майбутніх майстрів декоративно-прикладного мистецтва. Щоб бути конкурентоспроможними на ринку праці необхідно постійно слідкувати за тенденціями, стилями, новинками в галузі мистецтва і дизайну, враховуючи, що комп'ютерна графіка дуже міцний інструмент для художників при створенні проектів, макетів, схем, розрахунків. Все це дає можливість, в більш широкому спектрі, підійти при створенні кольорових ескізів, дає великий діапазон до творчої уяви, при цьому дозволяє зекономити велику кількість часу.

Застосування комп'ютерної графіки в художній сфері, дозволяє використовувати широкий спектр програмного й апаратного інструментарію персонального комп'ютера для роботи з безліччю традиційних жанрів образотворчого мистецтва (портрет, натюрморт, пейзаж та ін.). Тобто художня комп'ютерна графіка спрямована на підтримку традиційних графічних дисциплін, наприклад, живопису, малюнка, декоративно-прикладного мистецтва, художньої й книжкової графіки, скульптури, однак вона не замінює їх.

Курс комп'ютерної графіки для студентів Миколаївського коледжу культури та мистецтв викладається з урахуванням і на основі тих дисциплін, які вивчались на попередніх курсах. Завдяки дисципліни демонстрації реальних можливостей комп'ютерного інструментарію та вже існуючих пакетів графічних програм. Таким чином, навчання комп'ютерній графіці є загальноосвітнім, інтегрованим зі спеціальними навчальними дисциплінами, а також професійно-орієнтованим. Зокрема, навчаючи студентів прийомам роботи в середовищі графічного редактора, необхідно слідкувати за тим, щоб вони дотримувалися в своїх творчих роботах основних принципів композиції, кольорознавства, перспективи та ін. З багатьма з них студенти знайомляться на предметах профільного навчання. Завдання викладача полягає в тому, щоб продемонструвати студентам, як за допомогою комп'ютера оптимізувати процедуру пошуку оптимального вирішення майбутнього твору.

Головною метою формування художньо-графічних умінь майбутніх художників є:

- ознайомлення із сучасним станом та перспективами розвитку комп'ютерного графічного забезпечення;

- опанування методів застосування комп'ютерного графічного забезпечення в комп'ютерних системах та мережах у процесі створення ілюстрованої продукції прогресивних комп'ютерних інформаційних технологій;

- набуття умінь та навичок використання технологій двовимірного та тривимірного графічного та геометричного моделювання, комп'ютерної поліграфії та Web-дизайну для розв'язування типових задач професійної діяльності фахівців із комп'ютерних систем та мереж.

Основні завдання у набутті художньо-графічних умінь майбутніх художників:

- залучення базових практичних знань, умінь та навичок, створення складних статичних та анімаційних (рухомих) комп'ютерних графічних 2D/3D-зображень та їх складних композицій (растрових малюнків та фотоколажів, векторних рисунків та точних креслень, реалістичних тривимірних сцен та інтерактивних відеороликів, мультимедійного та гіпермедійного ілюстраційного матеріалу), поліграфічної продукції, ілюстрованих Web-сторінок/Web-сайтів (інформаційно-довідкових, рекламно-інформаційних, рекламно-презентаційних тощо), призначених для наочної візуальної підтримки професійної діяльності фахівців із комп'ютерних систем та мереж.

Аналіз теоретичних основ формування графічних умінь майбутніх художників дозволяє зробити висновок, що структурні компоненти поняття (комп'ютерна графіка) в психолого-педагогічній та методичній літературі, огляд графічних редакторів, є причиною виникнення різноманітних трактувань творчої активності студентів.

Творча активність студентів характеризується самостійністю, ініціативністю, креативністю, новизною результату, оригінальністю. При цьому вона виступає як найвищий ступінь виявлення пізнавальної активності, як важливої складової при формуванні художньо-графічних умінь у майбутніх художників.

З наведеного матеріалу можна визначити, що на сьогоднішній день існує велике різноманіття програмних засобів для створення комп'ютерної графіки. Також слід звернути увагу на те, що більшість сучасних пакетів, особливо це стосується пакетів та редакторів для поліграфічних процесів, дозволяють виконувати операції з різними типами графіки водночас, користуючись тільки одним пакетом.

Комп'ютерна графіка, яка викладається в рамках навчального процесу, несе пізнавально-творчий характер. Ефективність педагогічного впливу спрямованого на формування майстерності і розвитку творчої активності, залежить від раціонального вибору методів, прийомів і форм навчання, а також з урахуванням вікових, психічних і фізіологічних особливостей студентів. Оволодіння змістом професійної діяльності для студентів полягає не тільки в засвоєнні знань спеціальних дисциплін, але й філософських, соціологічних, психологічних, історичних, технологічних знань, практичних умінь і навичок. Це дозволяє розглядати майстерність студентів художників в сукупності всіх набутих знань, умінь і навичок в якості прояву творчої активності.

На сьогоднішній день комп'ютерна графіка це величезний світ різноманітних редакторів та пакетів, у якому кожен може знайти улюблені інструменти для втілення у життя найсміливіших своїх задумів, знаходити не стандартні способи їх вирішення, використовувати отримані раніше знання в нових ситуаціях, що

обумовлює установку на самовдосконалення особистості при вирішенні творчих задач.

Список використаних джерел:

1. Андрианов В. И. Самое главное о... CorelDRAW / В. И. Андрианов - СПб. : Питера, 2004. - 127 с.
2. Анцыпа В. А. Растровые и векторные графические изображения / В. А. Анцыпа // Информатика и образование. - 2005. - № 8. - С. 56-63.
3. Алпатов М.В. Очерки по истории портрета / М.В. Алпатов - М. : Государственное издательство "Искусство", 1937.
4. Андроникова М.Л. Об искусстве портрета / М.Л. Андроникова - М. : изд-во "Искусство", 1975.
5. Аммерал Л. Машинная графика на языке. В 4-х книгах / Л. Аммерал– М. : Сол Систем, 1992.
6. Пикок Д. Разработка дизайна книга от замысла до упаковки шаг за шагом / Пер. с англ. - М., 2002.
7. Донни ОКуин Допечатная подготовка. Руководство дизайнера / Пер. с англ. – СПб., 2001. – 592 с.
8. Джеф Проузис Как работает компьютерная графика / Пер. с англ. – СПб. : Питер, 2008. – 654 с.
9. Евсеев Г. Новейший самоучитель работы на компьютере / Г. Евсеев - М. : Наука, 2005. - 688 с.
10. Жвалевський А. В. Adobe Illustrator CS2. Библиотека пользователя / А. В. Жвалевський, Ю. А Гурский. – СПб. : Питер, 2006. – 560 с.
11. Йоханнес И. Искусство цвета / Пер. с англ. – Москва : Д. Аронов, 2001. – 96 с.
12. Каленюк О.М. Активність студентів у художньо-творчій діяльності / О.М. Каленюк // Наукові записки ТДПУ. Серія: Педагогіка. – Тернопіль, 2004. № 3. – С.47-50.