

студентов по дисциплине.

Список использованных источников

1. В.Д. Скаковский «Основы педагогических измерений». Вопросы разработки и использования педагогических тестов. – Минск: РИВШ, 2009 – 340 с.
2. Т.М. Балыхина «Основы теории тестов и практика тестирования» - 2 изд. – Москва, 2006 – 240 с.

УДК 745/749:004(072)

ОСОБЕННОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КОМПЬЮТЕРНО-ГРАФИЧЕСКОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ В ПРЕПОДАВАНИИ ДИСЦИПЛИНЫ «ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОМ ИСКУССТВЕ»

Д.П. Глушук

Витебск, УО «ВГУ им. П.М. Машерова»

***Аннотация:** Статья посвящена использованию компьютерного моделирования в работе над проектом художественного изделия. В статье рассматриваются основные этапы работы студентов на компьютере в рамках практической деятельности по курсу «Информационные технологии».*

***Summary:** Introduction of computer technologies in the field of art education is quite natural requirement of the nowadays. Thus it is necessary to find the reasonable combination of modern technologies of computer modeling and traditional graphic materials usage.*

Набранный темп внедрения компьютерных технологий в сферу художественного образования выступает как один из наиболее весомых аргументов в пользу перехода на преподавание дисциплин художественного и графического профиля с применением современных программных продуктов. Компьютерные программы, а также результаты работы в них, непосредственно (текстовые, графические, звуковые и другие типы файлов) выступают как источник получения и усвоения новых знаний, умений и навыков в определенной области (при изучении программного обеспечения и приемов работы в нем, при передаче и усвоении знаний по специальности и т.д.). При этом мультимедийное оборудование позволяет использовать предварительно подготовленный на компьютере материал как на лекционных занятиях, так при проведении практических занятий, а также в рамках самостоятельной работы студентов [1]. Такое положение в полной

мере касается подготовки по тем специальностям, которые наряду с работой графическими материалами допускают использование компьютерных графических систем в рамках как учебной, так и производственно-практической деятельности.

Абсолютно естественным является использование компьютерных технологий, и в частности компьютерного моделирования, при подготовке специалистов в области декоративно-прикладного искусства. Работа над любым художественным изделием предполагает в первую очередь доскональную проработку его проекта. Одним из наиболее важных этапов при разработке проекта является графическое исполнение проектных материалов, то есть выполнение эскизов, чертежей, моделей, макетов и т.п.

В настоящее время средством оптимизации качества и времени выполнения графического материала является компьютерное моделирование. При этом компьютер выступает как инструмент для работы над проектом без внесения существенных изменений в процесс его разработки. Так, работа над проектом художественного изделия на компьютере может быть условно разделена на несколько этапов: выполнение эскизов изделия; разработка формы изделия; разработка орнамента (или текстуры); получение фотореалистичного изображения и обработка изображения в графическом редакторе [2].

На художественно-графическом факультете УО «ВГУ имени П.М. Машерова» в процессе преподавания дисциплин по различным специальностям подготовки используются компьютерные технологии. В полной мере данное положение относится к подготовке специалистов в области декоративно-прикладного искусства. При этом перечень применяемых компьютерно-графических программ включает как системы создания и обработки изображений, так и системы трехмерного моделирования, анимации и выполнения чертежей. Это совсем не означает полный переход обучения по специальности на компьютерную основу. Такое положение для специалиста в области создания художественных изделий не допустимо. Однако в условиях современных требований к качеству работы и ограниченным количеством учебных часов, обучение работе в компьютерно-графических программах носит вполне естественный характер.

В ходе обучения студенты работают с тремя основными классами информационных моделей – векторной, пиксельной и трехмерной моделями. Работа с векторными моделями изображений осуществляется в графическом пакете CorelDraw, работа с пиксельными изображениями выполняется в редакторе Adobe Photoshop, работа с трехмерными моделями осуществляется в графической системе 3D Studio Max.

При этом изучение приемов работы в нескольких графических

редакторах носит характер решения учебных задач, поставленных перед студентами. Таким образом, практическая деятельность ведется поэтапно:

- выполнение эскизов и чертежа (необходимого количества видов разрабатываемого изделия);
- разработка формы изделия в трехмерном пространстве (моделирование);
- работа с визуальным представлением модели художественного изделия (создание источников света, применение материала и т.д.);
- создание композиции из выполненных в редакторе трехмерной графики моделей;
- разработка информационно-рекламной продукции с изображением моделей изделий (листовок, флаеров и т.п.) [3].

Таким образом, курс изучения упомянутых выше компьютерно-графических программ сводится непосредственно к их практическому использованию в деятельности по специальности, то есть к работе над проектом художественного изделия (декоративной чаши и вазы).

Подводя итог необходимо отметить, что хотя использование компьютерных технологий в рамках учебного процесса является требованием современного времени, однако в первую очередь необходимо разумное сочетание применения компьютерного оборудования и традиционных графических материалов для полноценного становления специалиста в области декоративно-прикладного искусства.

Список используемых источников

1. Глушук, Д.П. К проблеме использования компьютерных технологий в процессе преподавания графических дисциплин / Д.П. Глушук // Изобразительное искусство в системе образования: материалы VI Международной научно-практической конференции, Витебск, 15-16 октября 2009 г. / УО «ВГУ имени П.М. Машерова», 2009. – 311 с.
2. Информационные технологии в дизайне. Компьютерное проектирование: хрестоматия / сост. В.В. Кулененок. – Витебск: УО «ВГУ имени П.М. Машерова», 2010. – 184 с.
3. Яцюк, О. Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий. – СПб.: БХВ-Петербург, 2004. – 240 с.: ил.