

общение, творческую деятельность, с другой стороны, путем развития ценностных ориентиров, мотивационных установок, эстетического восприятия действительности.

Методы и формы организации учебно-воспитательного процесса в вузе необходимо ориентировать на стратегические направления формирования личности, так чтобы в процессе обучения студенты усваивали достижения развития общества и совершенствовали их. Это возможно только в системе взаимодействия и сотрудничества преподавателя и студента. Преподаватели побуждают студентов к определенным формам взаимоотношений, оказывают влияние своим образом мышления, поведения, профессиональной компетентностью. Процесс формирования культуры личности педагога-художника во многом зависит от социокультурной среды вуза, факультета, от морально-психологического климата в коллективе, от умения преподавателей создавать профессионально-деловую, творческую атмосферу в процессе подготовки будущего специалиста.

Уровень развития культуры личности является также результатом усвоения национальных ценностей, овладения традиционными нормами поведения. Одним из факторов формирования культуры личности студента могут стать знания о природе, истории и культуре родного края.

Под краеведением понимается проводимое на научной основе изучение исторических, политических, социально-экономических, географических, культурных, природных и ряда других факторов, характеризующих формирование и развитие какой – либо определенной территории. Одним из разделов общего краеведения является историческое краеведение, задача которого – познание тех или иных исторических явлений, событий, процессов, относящихся к различным этапам истории края.

В вузе существуют возможности осуществления краеведческой подготовки педагога-художника. Прежде всего, это теоретические дисциплины: история искусств, история специальности, народные ремесла и др., а также музейная практика и пленэр.

В связи с этим возникает потребность в определении направлений и объема краеведческого материала, используемого в учебно-воспитательном процессе в вузе. Условно можно выделить несколько направлений, которые являются непосредственными объектами краеведческой работы:

- топонимика,
- материально-культурное (архитектура, расположение улиц, площадей),
- исторические события, торговля, наиболее развитые производства, относящиеся к социально-экономическим условиям жизни общества в прошлом и настоящем,
- исторические личности, известные деятели искусства и культуры и прочее, относящиеся к области духовной сферы жизнедеятельности людей в прошлом и настоящем.

Работа по этим направлениям предъявляет высокие требования к эрудиции преподавателя, к его умению образно, эмоционально, умело донести свои знания до студентов, вдохновить их на активную, творческую работу, позволяет педагогу активно влиять на процесс формирования культурно-личностных и профессиональных качеств художника-педагога. Использование краеведческого материала в учебно-воспитательном в вузе процессе позволяет:

- удовлетворить познавательные потребности студентов, повысить интерес к прошлому и настоящему своего города, местности;
- несет эмоциональную нагрузку, позволяющую сильнее ощутить реальность прошлого и его связь с настоящим, обращается не только к интеллекту, но и к чувствам студентов;
- предоставляет широкие возможности для самореализации студентов, способствует их нравственному, патриотическому и эстетическому воспитанию.

Необходимо комплексное использование источников краеведческого материала: визуальный, информационно-коммуникативный. Визуальный источник предполагает непосредственный контакт с ландшафтно-природными и материальными объектами во время проведения экскурсий, посещения музеев, выставок и т.д. Информационно-коммуникативный позволяет ускорить и интенсифицировать процесс культурогенеза личности художника-педагога.

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС ПО ДИСЦИПЛИНЕ «КОМПОЗИЦИЯ» ДЛЯ СПЕЦИАЛЬНОСТИ «ДИЗАЙН ИНТЕРЬЕРОВ»

В.И. Коваленко, М.П. Шерикова

Учебный процесс в вузе, как и в системе образования в целом, строится на основе научно-обоснованного методического обеспечения, включая создание учебно-методических комплексов (УМК) по дисциплинам. Учебный комплекс представляет собой систему дидактических средств обучения по конкретному предмету (при ведущей роли учебника), создаваемую в целях наиболее полной реализации воспитательных и образовательных задач, сформулированных программой по этому предмету и служащих всестороннему развитию личности учащегося.

Предназначение УМК дисциплины состоит в том, чтобы обеспечить учебный процесс по взятой дисциплине как **целостный**, т. е. в единстве целей обучения, содержания, дидактического

процесса, организационных форм обучения. При этом условии УМК будет представлять собой совокупность различных дидактических средств обучения, составляющих одно целое – **систему**.

Образовательный процесс предполагает двухстороннюю деятельность – преподавания и учения в их единстве. При этом внимание акцентируется на формировании учебной деятельности студентов, организуемой преподавателем, а УМК должен определять программу этой деятельности и обеспечить ее соответствующими средствами обучения.

Работу над созданием УМК дисциплины целесообразно начинать не с отдельных компонентов, а с разработки модульной системы организации учебного процесса – построения учебного курса.

Учебный модуль – это определенная единица обучения, обладающая относительной самостоятельностью и целостностью в рамках учебного курса. Модуль является эффективным средством обеспечения аудиторной и самостоятельной работы студента, т.к. включает в себя целевую программу действий, банк информации и методические рекомендации по выполнению художественно-композиционных задач.

Общий курс предмета «Композиция» можно разделить на 4 учебных модуля, которые в свою очередь делятся на учебные элементы, направленные на изучение определенных свойств компонентов учебного модуля и композиционных средств гармоничной организации этих компонентов в целостную структуру:

1 модуль: плоскостная композиция; учебные элементы: 1 – графические средства композиции (точка, линия, пятно, плоскость), 2 – выразительные средства композиции (контраст, нюанс, тождество, симметрия, асимметрия, ритм).

2 модуль: фронтальная композиция; учебные элементы: 1 – пластические средства композиции (форма, свойства формы, текстура, фактура, рельеф, взаимодействие и трансформация форм), 2 – выразительные средства композиции (размер, масштаб, цвет, контраст, нюанс, тождество, симметрия, асимметрия, ритм, статика, динамика).

3 модуль: объемная композиция; учебные элементы: 1 – свойства объемной формы (классификация, формирование, взаимодействие, освещение, характеристика поверхности), 2 – композиционные средства организации (пропорции, размер, масштаб, цвет, контраст, нюанс, тождество, симметрия, асимметрия, ритм, статика, динамика, комбинаторика).

4 модуль: глубинно-пространственная композиция; учебные элементы: 1 – свойство пространства (степень замкнутости пространства, формирование пространства, взаимодействие пространства и формы), 2 – композиционные средства организации (пропорции, размер, масштаб, цвет, контраст, нюанс, тождество, симметрия, асимметрия, ритм, статика, динамика, комбинаторика, антропометрические и эргономические средства организации искусственных систем).

В процессе работы над УМК был проведен анализ учебных действий студентов, качественных, количественных и временных характеристик учебных заданий и результатов творческой деятельности. Эти данные были учтены при разработке учебных заданий, составляющих модули.

Важной составляющей этих заданий является схематизация изображений, определение доминирующих характеристик, т. е. стремление к языковой упрощенности. Процесс схематизации, формализации, концептуализации представляет собой фундаментальную основу формирования композиционного мышления в целом.

Одним из важных принципов организации практического курса композиции является применение эффективных форм контроля развития профессиональных способностей, навыков и является использование в работе специальных «матриц», с содержанием, структурой и функциями которой студенты знакомятся на первых занятиях по каждой изучаемой теме. В «матрицах» содержатся наиболее значимые для художественно-композиционного формообразования темы, каждая из которых подразделяется на три взаимосвязанных между собой по смысловому содержанию, но различных по форме представления задания: изучение свойств и средств художественной выразительности – задание 1, анализ объектов дизайна – задание 2, разработка творческой композиции на заданную тему – задание 3. Такой подход позволяет в строгой логической последовательности выстраивать в соответствии с законами психологии визуального восприятия, практический материал в целостную систему, воспринимать и оценивать его. При этом материал в каждом задании систематизируется на основании расположенных в иерархическом порядке основных свойств и средств композиции.

Использование «матриц» в работе над композиционными заданиями вынуждает студентов фиксировать в художественно-образной форме все наиболее существенные стадии творческого процесса и, таким образом, с самого начала процесса профессиональной подготовки активно осваивать проектно-системную методику. Основная цель всей системы заданий по композиции сводится к построению формальной композиции с ориентацией на получение общего художественного результата.

Исключительно важное значение для образовательного процесса имеет второе задание «матриц». Выполнение этого задания стимулирует студентов к изучению теоретических основ композиции. Систематизация аналитического материала на базе «матриц», краткое описание ре-

зультатов анализа представленных объектов дизайна, в композиционно-художественных терминах составляет суть задания 2 во всех «матрицах». Это задание является ключевым пунктом перехода от логического анализа к художественно-образному синтезу и поэтому позволяет в простой и доступной форме применять его принципы на начальных стадиях обучения.

Для реализации учебной задачи в полном объёме подготовлены учебно-методические материалы и издана хрестоматия по курсу «Композиция». Хрестоматия содержит материалы авторов, представляющих современные школы дизайна и архитектуры и работающих в области исследований композиционно-художественного творчества.

ЗНАЧИМОСТЬ И ПРИМЕНЕНИЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ

А.О. Козеев

Одним из популярных направлений использования персонального компьютера является компьютерная графика. В связи с появлением и развитием Интернета появилась широкая возможность использования графических программных средств. Различают несколько разновидностей компьютерной графики: это двумерная и трёхмерная графика (3D), а также анимация.

Двумерная компьютерная графика классифицируется по типу представления графической информации, и следующими из него алгоритмами обработки изображений. Обычно, компьютерную графику разделяют на векторную и растровую. Они отличаются принципами формирования изображения при отображении на экране монитора или при печати на бумаге.

Растровую графику применяют при разработке электронных (мультимедийных) и полиграфических изданий. В каждой организации возникает потребность в рекламных объявлениях, листовках, буклетах и т.д. Программные пакеты CorelDraw, Adobe Photoshop, InDesign, PageMaker, Illustrator позволяют быстро и качественно подготовить макет любой печатной продукции, либо электронный документ. Иллюстрации, выполненные средствами растровой графики, редко создают вручную с помощью компьютерных программ. Для этой цели сканируют иллюстрации, подготовленные художником на бумаге, или фотографии. В последнее время для ввода растровых изображений в компьютер нашли широкое применение цифровые фото- и видеокамеры. В растровой графике, также как и в векторной, существуют линии, но там они рассматриваются как комбинации точек. Для каждой точки линии в растровой графике отводится одна или несколько ячеек памяти (чем больше цветов могут иметь точки, тем больше ячеек им выделяется). Соответственно, чем длиннее растровая линия, тем больше памяти она занимает.

Программные средства для работы с векторной графикой, наоборот, предназначены для создания иллюстраций и в меньшей степени для их обработки. Такие средства широко используют в рекламных агентствах, дизайнерских бюро, редакциях и издательствах. Оформительские работы, основанные на применении шрифтов и простейших геометрических элементов, проще выполнять средствами векторной графики.

В векторной графике основным элементом изображения является линия, при этом не важно, прямая это линия или кривая. В векторной графике объем памяти, занимаемый линией, не зависит от размеров линии, поскольку линия представляется в виде формулы, а точнее говоря, в виде нескольких параметров. Количество ячеек памяти остается неизменным для любой линии. Линия – это элементарный объект векторной графики. Все, что есть в векторной иллюстрации, состоит из линий. Простейшие объекты объединяются в более сложные, например, объект четырехугольник можно рассматривать как четыре связанные линии, а объект куб еще более сложен: его можно рассматривать либо как двенадцать связанных линий, либо как шесть связанных четырехугольников. Из-за такого подхода векторную графику часто называют объектно-ориентированной графикой.

Мультимедиа – это область компьютерной графики, связанная с созданием интерактивных энциклопедий, справочных систем, обучающих программ и интерфейсов к ним. В отличие от полиграфии, где дизайнер-полиграфист сотрудничает с печатником, дизайнер-мультимедиа сотрудничает с программистом. Здесь требования к графике уже другие. Так, в полиграфии, например, файлы должны иметь достаточно большое разрешение. В результате размеры файлов могут составлять десятки и даже сотни мегабайт. В мультимедиа же ограничением служит разрешение экрана монитора и требование минимизации размеров файлов. Здесь контроль за качеством проще, чем в полиграфии, для него достаточно наличие хорошего монитора.

Трёхмерная графика (3D) оперирует с объектами в трехмерном пространстве. Обычно результаты представляют собой плоскую картинку, проекцию. Трёхмерная компьютерная графика широко используется в кино, компьютерных играх. Важность использования программных паке-