

ПРИМЕНЕНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В РАМКАХ РАЗРАБОТКИ ИЗДЕЛИЙ ДЕКОРАТИВНО – ПРИКЛАДНОГО ИСКУССТВА

*Бахитова А.С., Тулегенова С.У.,
Катчекова Ш.Е., преподаватели кафедры
«Художественно-прикладное искусство
и профессиональное образование».*

Задача современного высшего образования сегодня заключается в подготовке студента к реализации себя в творческой деятельности.

Если традиционные методы вузовской практики утрачивают свою актуальность, то новые технологии создаются, как правило, для решения частных проблем. Между тем основной задачей современного образования является развитие творческого потенциала личности. Необходим педагог, владеющий информацией, ориентирующий на будущее, сохраняющий истоки культуры.

В настоящее время компьютерные технологии охватывают все сферы человеческой деятельности. В мире искусства компьютерные технологии играют большую роль – сколько времени можно сэкономить, проектируя декорации к спектаклю с помощью трехмерной графики, разрабатывать эскизы скульптурной композиции в трехмерных программах.

Компьютерная графика в настоящее время уже вполне сформировалась как наука. Существует аппаратное и программное обеспечение для получения разнообразных изображений - от простых чертежей до реалистичных образов естественных объектов. Компьютерная графика используется почти во всех научных и инженерных дисциплинах для наглядности восприятия и передачи информации. Знание программ в наше время необходимо любому ученому или инженеру.

По специальности «Декоративное искусство» и «Профессиональное обучение» на занятиях «Производственное обучение», «Декоративное искусство», «Конструирование»,

«Проектирование» студенты учатся создавать эскизы в программах: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Corel Draw. Современные программно-оперативные средства компьютерной графики представляют собой весьма эффективный инструмент развития дизайнерского и художественного мышления.

Пространственно-образное мышление является неформальной творческой основой для расширения изобразительных возможностей компьютеров.

Цифровые технологии позволяют ускорить проектирование и применять больше средств отображения, идеи, таким образом, создается дополнительная возможность для студентов при разработке эскиза, проекта. По мере усложнения технологий исполнения проектов и постоянного совершенствования программного обеспечения требования к уровню знаний студентов непрерывно возрастают.

Предоставлены несколько программ для разработки различного рода проектов, такие как:

Corel DRAW - упрощает создание, корректировку и использование иллюстраций. Программа превосходит существующие аналоги по широте выполняемых функций: здесь выполняется как трассировка контура при помощи линий, так и при помощи фигур, возможно, выполнить трассировку мозаикой или штрихом. В основном на занятиях используются эти две программы.

Студенты могут в программе Corel DRAW: выполнять верстку буклета с использованием растровых и векторных изображений, созданных в других программах; создавать обложку буклета; выполнять простой фотомонтаж; выполнять варианты колористических решений объектов как созданных в Corel DRAW, так и объектов импортированных из других программ;

Фотомонтаж по своей сути является совмещением нескольких изображений в одну законченную композицию. В декоративной практике, при оформлении проекта, фотомонтаж является основной проекцией. Цветокоррекцию может рассматриваться как необходимое условие предпечатной подготовке, и как способ получения вариантов колористики объекта.

Применение фильтров позволяет достичь фотографической иллюзии подачи проектируемого объекта.

PHOTOSHOP - популярная графическая программа предназначена для профессиональной обработки растровых изображений, включающих фотомонтаж, цветокоррекцию и применение фильтров.

В PHOTOSHOP возможно производить обработку растровых графических документов с целью их публикации в виде типографской продукции, а также для электронной публикации в качестве графических Web – страниц или их составных частей.

Программа является в настоящее время самым совершенным и популярным средством обработки документов растровой графики, а также при работе с эскизами над проектом.

Студенты могут в этой программе: выполнять сложный фотомонтаж, помещая часть изображения на передний план; производить тонкую цветокоррекцию; производить ретушь фотографий; использовать фильтры для получения различных эффектов, например рисунка из фотографии, таким образом, предоставляется возможность за короткое время рассмотреть и проанализировать будущий проект.

Применение компьютерных технологий на занятиях ДПИ, как нельзя лучше подходит для развития творческого мышления студентов художественной специальности «Декоративное искусство».

Внедрение компьютерных технологий оптимизирует образовательный процесс, видоизменяет традиционные формы подачи информации, обеспечивает легкость и удобство в процессе работы.

Цель: Расширить возможности традиционных ремесел и ускорить процесс воплощений идей с помощью компьютерных технологий.

Задачи:

-разработать методические основы применения компьютерных технологий для занятий «Производственное обучение»;

-изучение принципов применения выразительных средств художественно-образного языка в различных областях компьютерной графики;

- определение роли и места компьютерных технологий в формировании мышления студентов и развития творческих способностей;

- выявить основы содержания и обучения студентов компьютерным технологиям.

Методы работы:

1. Изучение и анализ литературы по вопросам педагогики, искусствоведению, компьютерным программам.

2. Анализ исследовательской работы (наблюдение, анкетирование).

3. Анализ продуктов творческой деятельности студентов.

По теме проекта были опубликованы статьи, проведены выставки творческих работ преподавателей и студентов в технике ткачество, батик.

Список использованной литературы:

1. *Рози Робинсон «Искусство батика. Техника и образцы» М.2008;*
2. *Н.В.Новиков «100 поделок из кожи» М. 1999г.;*
3. *Н.Тюрина «Чудо – школа» Аст - просс М.1998;*
4. *«Казахское национальное искусство» Т-1,2 1998.*
5. *Аронов, В. Р. Дизайн и искусство / В. Р. Аронов. - М.: Знание, 1984.*
6. *Аронов, В. Р. Художник и предметное творчество. Проблемы взаимодействия материальной и художественной культуры XX века. / В. Р. 7. Безмоздин, Л. Н. В мире дизайна / Л. Н. Безмоздин. - Ташкент: Фан, 1990.*