

Нечаева М. Г., Вахмянина О. В.

**КОМПЬЮТЕРНЫЙ РИСУНОК: ПЕРВАЯ СТУПЕНЬ К ПРОФЕССИИ
ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙНЕР**

Нечаева Мария Геннадьевна

соискатель

marjana-nechaeva@mail.ru

МАОУК Гимназия «Арт-этюд», Россия, Екатеринбург

Вахмянина Ольга Владимировна

vakhmyanina.ov@gmail.com

МАОУК Гимназия «Арт-этюд», Россия, Екатеринбург

**COMPUTER DRAWING: THE FIRST STEP TO THE PROFESSION OF
GRAPHIC DESIGNER**

Nechaeva Maria Gennadievna

Gymnasium «Art-etude»

Vokhmyanina Olga Vladimirovna

Gymnasium «Art-etude»

Аннотация. В статье рассматриваются современные тенденции художественного образования в области графического дизайна за рубежом. Раскрываются проблемы современного образования, их причины и способы решения. Исходными положениями для изучения данных вопросов являются цитаты из статей зарубежных преподавателей-дизайнеров, которые на основе своего практического опыта описывают эти проблемы и предлагают их решения. В качестве цели обучения, перечислены знания и умения, которые необходимо развивать у учащихся для того, чтобы они могли сформироваться как будущие специалисты и профессионалы графического дизайна. Итогом ста-

тью служит определение важности роли графического дизайнера в современном информационном поле, взаимосвязь с этим полем и влияние на его формирование.

Abstract. *The article considers modern tendencies of art education in the field of graphic design abroad. The problems of modern education, their causes and solutions are revealed. The starting points for studying these issues are quotes from the articles of foreign design teachers who, based on their practical experience, describe these problems and propose their solutions. As a learning objective, the knowledge and skills that students need to develop in order to be able to form as future professionals and graphic design professionals are listed. The result of the article is determining the importance of the role of the graphic designer in the modern information field, the relationship with this field and the impact on its formation.*

Ключевые слова: *профессиональные умения, профессиональное мастерство, графические редакторы, композиционные решения, восприятие изображения, графический дизайн, цветовые отношения, графика, цветоведение, художественный образ.*

Key words: *professional skills, graphic editors, compositional solutions, image perception, graphic design, color relationships, graphics, color science, artistic image.*

Графический дизайн — это современный вид изобразительного искусства, возникший в ответ на требования современного мира в создании обширной визуальной коммуникации, охватывающей все сферы деятельности человека. Роль такой коммуникации заключается в том, чтобы в кратчайшее время, игнорируя любой языковой барьер, доносить до зрителей необходимую информацию. В эпоху глобализации, при активном смешении различных народов и культур это актуально как никогда. Ярким примером успешной работы графических дизайнеров в этом направлении является разработка инфографики дорожного движения, применение которой осуществляется во многих странах мира [1].

В целом, обучение графическому дизайну заключается в том, что учащегося необходимо обучить как гуманитарным знаниям и умениям, так и например навыкам реализации средствами компьютерной графики. Потому что, в отличие от художников-оформителей, графический дизайнер имеет дело со сложной технической базой в виде графических редакторов, печатного оборудования и прочих программных приложений, которые изменяются или обновляются каждый год, требуя нового подхода и новых знаний. Но и художественная часть в этой работе не менее важна, так как, только художник, то есть, человек, обладающий художественным видением и вкусом, способен создать целостное и выразительное изображение, полностью отвечающее заложенному в него смыслу, без чего графический дизайн не может осуществлять свое прикладное назначение.

С появлением компьютеров и технологий, связанных с ними, «Любой может быть дизайнером». Обобщая опыт преподавания дизайна, мы пришли к выводу, что все это время: ребенок, который применяет CorelDraw, в своей работе зачастую формально использует все фильтры и эффекты, потому что они выглядят привлекательными. Но если работа не наполнена глубоким содержанием, то она становится бессмысленной [4].

В свою очередь, это несет негативный эффект в формирование визуальной среды. В итоге, как правило, рекламное изображение с таким дизайном не привлекает должного внимания со стороны зрителей, а вызывает визуальное неприятие и негативное отношение.

Далее, хотим отметить аналогичный опыт зарубежных коллег, а именно статью Мередит Дэвис, в которой она делится опытом о современных отношениях между потребителями, заказчиками и исполнителями в сфере дизайна, а также ссылается на методиста дизайна Дж. Кристофера Джонса, который, в свою очередь, описывает иерархию проблем дизайна:

«Методолог дизайна Дж. Кристофер Джонс описывает иерархию проблем дизайна. На самых низких уровнях находятся компоненты и продукты.

Они представляют типы проблем дизайна, которые существуют в элементарных/архаичных обществах на раннем этапе развития. На верхних уровнях иерархии Джонса проблемы системного уровня (требующие сопутствующие товары или действия) и проблемы общественного уровня (включающие коммуникационные системы). Проблемы дизайна на высоких уровнях характерны для сложных постиндустриальных обществ, таких как то, в котором мы живем. Наши проблемы дизайна существуют на системном и общественном уровнях, а наши ответы не всегда удовлетворяют его требованиям. Автомобиль, например, был разработан как «продукт» для перемещения от одного места к другому каждый раз, когда мы хотим перемещаться. Поскольку, он не был задуман как продукт, входящий в другие взаимосвязанные системы, он способствует созданию негативных ситуаций: пробки, районы, разделенные на автомагистрали и беспрецедентные уровни загрязнения воздуха. К сожалению, большая часть продуктов деятельности графического дизайна (и образование дизайна) также приближается к проблемам взаимосвязи дизайна единичного продукта и систем, составляющих уровни. Мы часто определяем нашу задачу как простое проектирование брошюры или веб-страницы. Даже фирменный стиль — классическая проблема «систем» в графическом дизайне — большинством графических дизайнеров сведен к продукту. Начавшись с компонентов эмблем и шрифтов, он расширился до стандартизации графического руководства. Редко эти тождества, предполагаются как часть системы коммуникации, которая включает потребности продавцов, работающих с клиентами, брендинга продуктов, проданных компанией, мест деятельности дизайна в корпоративной иерархии и технологии, используемой для коммуникации среди сотрудников» [3].

В графическом дизайне отсутствие взаимосвязи визуальных элементов с окружающим пространством и смысловым значением приводит к появлению хаотичной и беспорядочной визуальной коммуникации. Как показывает опыт

зарубежных педагогов дизайна, для решения этой проблемы любой разрабатываемый проект необходимо рассматривать как элемент глобальной окружающей системы.

На наш взгляд, начать обучение по профессии необходимо с компьютерного рисунка, а именно с искусства стилизации. Стилизация означает декоративное обобщение и подчеркивание особенностей формы предметов с помощью ряда условных приемов. Можно упростить или усложнить форму, цвет, детали объекта, а также отказаться от передачи объема.

Однако упростить форму вовсе не значит обеднить ее, упростить — лишь подчеркнуть выразительные стороны, опустив малозначащие детали.

Чтобы не допускать слепого копирования природы, учащиеся прорабатывают рисунок на основе сохранившихся у них впечатлений или ассоциаций. Таким образом они рассматривают природу как систему в целом, а процесс стилизации позволяет им выделить главное и донести их индивидуальный смысл произведения. Для того чтобы учащиеся не акцентировали внимание на инструментах компьютерной программы, работа изначально рисуется на бумаге, а потом переносится в электронный формат. Это и является, по нашему мнению, первым шагом на пути к профессионализму в сфере графический дизайн.

Опираясь на выводы зарубежных коллег и наш педагогический опыт, хочется отметить, что обучение графического дизайнера — это обучение специалиста с широким кругозором, большим объемом гуманитарных знаний, высоким уровнем владения профессиональным программным обеспечением и художественным мастерством исполнения.

Список литературы

1. *Podobed, M.* Modern tendencies of art education abroad (on the example of the discipline «Graphic Design») / М. Podobed. Текст: электронный // Педагогика искусства. 2018. № 2. С. 14–19. URL: http://www.art-education.ru/sites/default/files/journal_pdf/podobed_14-19.pdf.

2. *Heller, S.* The education of a graphic designer / S. Helle. New York: Allworth Press, 2005. 369 p.

3. *Jones, J. C. Design Methods: seeds of human futures / John Christopher Jones. London: John Wiley & Sons, 1970. 407 p.*

4. *Meredith, D. Raising the Bar for Higher Education / D. Meredith. New York: Allworth Press, 2005. 369 p.*

УДК [371.398.025.7:78.071.5:786.2]:[371.64/.69:004.032.6]

Смирнова А. А., Буторина Н. И.

**МУЛЬТИМЕДИЙНОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ ЗАНЯТИЙ ПО ФОРТЕПИАНО ДЛЯ
РАЗВИТИЯ АНАЛИТИЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ УЧАЩИХСЯ**

Анастасия Андреевна Смирнова

бакалавр

stasgkinder96@gmail.ru

*ФГАОУ ВО «Российский государственный
профессионально-педагогический», Россия, г. Екатеринбург*

Наталья Иннокентьевна Буторина

кандидат педагогических наук, доцент

nainnrgppri20@gmail.com

*ФГАОУ ВО «Российский государственный
профессионально-педагогический», Россия, г. Екатеринбург*

**MULTIMEDIA SUPPORT OF CLASSES ON THE PIANO FOR DEVELOPING THE
ANALYTICAL ABILITIES OF TEENAGERS**

Anastasia Andreevna Smirnova

Russian State Vocational Pedagogical University, Russia, Ekaterinburg

Natalia Innokentievna Butorina

Russian State Vocational Pedagogical University, Russia, Ekaterinburg

*Аннотация. В статье рассматривается структура и содержание
мультимедийного сопровождения для развития аналитических способностей*