

## **НЕКОТОРЫЕ ВОПРОСЫ ОБУЧЕНИЯ СТУДЕНТОВ-ДИЗАЙНЕРОВ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКЕ**

Современные информационные технологии обеспечивают не только доступ к практически неограниченному объему информации, но и позволяют осуществлять ее аналитическую обработку. Таким образом, они представляют одно из средств развития учебной, познавательной и исследовательской деятельности студентов и в сочетании с традиционными технологиями, методами и средствами, обеспечивают условия для оперативного обмена информацией.

Многие студенты – будущие дизайнеры – в начале изучения дисциплины «Компьютерная графика» не рассматривают компьютер как серьезное креативное средство в их работе, считая, что на бумаге они могут нарисовать гораздо лучше. Поэтому целью данной дисциплины стало знакомство с графическими возможностями компьютера и различными графическими редакторами.

**Изучение дисциплины «Компьютерная графика» начинается разговором о графической информации в целом: что это такое, как она может быть представлена посредством компьютерных технологий, обращается внимание студентов-дизайнеров на то, как моделируется реальный объект, переносится его изображение на плоскость, на то, что необходимо при этом учитывать разложение сложного объекта на простые составляющие.**

Студенты, обучающиеся по специализациям, связанным с дизайном, зачастую имеют хорошую художественную подготовку, обладают богатым творческим потенциалом, и, как правило, не имеют опыта работы на компьютере и не знакомы с современными графическими редакторами. Поэтому изучение компьютерной графики начинается с изучения простейшего графического редактора Paint, входящего в стандартный набор программ операционной системы Windows 9.x. Целью изучения этого графического редактора является развитие тактильных умений работы с мышью, клавиатурой и привыкание к рабо-

те на компьютере в целом. Во время изучения этого пакета студентам выдаются простые задания, которые являются обязательными.

В процессе изучения графического редактора Paint студенты получают начальные умения пользования основными графическими инструментами и закрепляют умения, полученные при изучении дисциплины «Математика и информатика». После этого студенты приступают к изучению более сложного графического пакета Adobe Photoshop.

Во время лабораторного практикума студенты получают индивидуальные задания двух типов. Большинство заданий обязательны для выполнения всеми студентами, так как они требуют знание и понимание возможностей того или иного инструмента. Для многих студентов-дизайнеров выполнение этих заданий представляет определенные проблемы. Это связано с тем, что студенты имеют недостаточный опыт работы на компьютере. При выполнении поставленной задачи практически все внимание студенты уделяют технической стороне вопроса, забывая при этом о творческой, что приводит к уменьшению заинтересованности в получении результата. Чтобы устранить этот недостаток, предусмотрены задания другого типа - творческие, причем некоторые из них проводятся в виде конкурса.

Такие дружеские соревнования придают некоторым рутинным, но необходимым процедурам отработки умений владения инструментами творческий характер, что делает процесс обучения более эффективным с точки зрения достижения оптимального педагогического результата.

**А. В. Осколков, гр. ИС-569**

## **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭМУЛЯТОРА ПАКЕТНОГО ФИЛЬТРА В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ**

В связи с развитием сети internet и internet-технологий в России и мире возникает немало инцидентов при несанкционированном доступе (НСД) к закрытой информации корпоративных сетей. Подобные явления отчасти возникают из-за того, что не всегда происходит разграничение доступа из одной сети