

Целуйко Ф. В.

преподаватель, Харьковская государственная академия дизайна и искусств

БАЗОВАЯ МЕТОДИКА ОБУЧЕНИЯ ДИЗАЙНЕРОВ ПРОГРАММАМ ВЕКТОРНОЙ ГРАФИКИ

Аннотация. В статье рассматриваются пути совершенствования методики обучения дизайнеров программам векторной графики с целью практического применения проектных навыков в интерактивной среде.

Ключевые слова: векторная графика, графический дизайн, компьютерная графика.

Анотація. Целуйко Ф.В. Базова методика навчання дизайнерів програмам векторної графіки. У статті розглядаються шляхи побудови методики навчання дизайнерів програм векторної графіки з метою практичного застосування проектних навичок в інтерактивному середовищі.

Ключові слова: векторна графіка, графічний дизайн, комп'ютерна графіка.

Annotation. Tselujko F.V. Base technique of training of designers to programs of a vector drawing. The article discusses the teaching methods ways for designers of vector graphics design program. The main purpose is a practical application of design skills in an interactive environment.

Keywords: vector graphic, graphic design, computer graphic.

Постановка проблемы. Сегодня, с быстрым развитием компьютерной техники и программного обеспечения на новый уровень выходит и развитие дизайна, который в общем плане становится «зависимым» от компьютерной техники. Современный дизайн-проект, начиная от чертежей мебели, визуализацией фасадов зданий и интерьеров до создания оригинал-макетов полиграфической продукции не мыслим без вспомогательных компьютерных приложений. Разработка программного обеспечения для дизайнеров различных направлений дизайн-искусства имеет достаточно серьезные перспективы. В связи с этим становится важным уделять определенное внимание подготовке дизайнеров в области знаний этих самых программ. К наиболее востребованным направлениям дизайна, требующим комплексного владения специализированными программами, следует отнести дизайн интерьеров, промышленный и графический дизайн. Для каждого из этих направлений разработано достаточно много программных пакетов, которые решают профессиональные задачи дизайн-проектирования. К некоторым задачам можно отнести визуализацию, анимацию, построение чертежей, создание полиграфических макетов.

В связи с вышеобозначенными аспектами следует иметь определенные методики, которые бы могли комплексно вести обучение дизайнеров не только в рамках отдельных курсов, но также и в профилирующих вузах. Основной проблемой обучения следует считать общее ознакомление с графическими программами, т.к. название курса, например «Курс компьютерной графики» дает учащемуся общие представления пользователя. В задачу методического обучения дизайнеров входит отдельное изучение таких программ как CorelDraw, Photoshop, Illustrator, для архитекторов такие приложения, как ArchiCad 3D Studio Max. Цель – создание пропедевтического курса, направленное на осмысление и понимание полученного результата, и возможностью применить навыки в своей профессии.

Анализ последних исследований. Следует отметить сразу, что сегодня существует немало источников, в которых бы велась речь об обучении тем или иным программам для дизайна. К наиболее многочисленным можно отнести интернет-ресурсы, где представленная информация, как правило, базируется на личном опыте и представляется на специализированных форумах, на которых участники и делятся своим опытом. В другом виде обучения можно отнести интерактивные формы предоставления информации – это электронные книги, пособия, а также видеокурсы. Методический подход к обучению осуществляется на основе личного опыта. Эти методики разрабатываются руководителями частных курсов и в той или иной мере приносят результаты. Рассматривая этапы изучения векторной графики, основная идея обучения лежит в понимании ее назначения. Следствие – теоретический (базовый) курс и собственно практика – умение с помощью программы решить поставленную задачу, разработка знака или создание макета листовки или плаката.

Надійшла до редакції 13.05.2011

Также следует отметить работу Ильяшенко О.Ю. «Методика обучения векторной графике в школьном курсе информатики». Данная диссертационная работа содержит в себе исчерпывающий анализ методического подхода к обучению на примере старших классов в школе, где объектом исследования выступает процесс обучения векторной графике на этапе профильного обучения - в школьном курсе информатики. Предметом исследования является модель познавательной задачи как «основа самостоятельной деятельности учащихся при обучении векторной графике в школьном курсе информатики». Предлагаемый методический подход в этой работе ставит своей целью использовать учащемуся полученные знания не в качестве пользователя, а в качестве специалиста, инструментом работы которого и есть средства векторной графики.

Результаты работы. Общий курс следует вести поэтапно. Начальный этап работы следует направить на понимание самого значения «векторная графика» и алгоритму ее построения. Дизайнеру, прежде всего, необходимо знать ее возможности и те задачи которые можно с ее помощью решать. Следующим этапом является визуальное ознакомление с рабочим пространством графического редактора. Среди наиболее распространенных редакторов векторной графики можно назвать Corel Draw, Adobe Illustrator, Macromedia Freehand. Та или иная программа имеет свою специфику, поэтому нельзя однозначно говорить об однотипности методики обучения. В целом эти программы решают определенные однотипные задачи, для выполнения которых мы можем обозначить несколько этапов.

1. ОСНОВЫ РАБОТЫ С ПРОГРАММОЙ.

Что такое векторная графика и ее особенности.
Программа Adobe Illustrator, CorelDraw, Freehand: особенности, использование в полиграфии и Internet.
Настройка пользовательского пространства (интерфейса).
Форматы векторных изображений.

2. НАВЫКИ РАБОТЫ С ОБЪЕКТАМИ.

Режимы просмотра документа.
Создание графических примитивов (круг, квадрат, многоугольник).
Масштабирование объектов.
Выделение, перемещение, копирование объектов.
Упорядоченное размещение объектов.
Группировка объектов и соединение объектов.

3. РЕДАКТИРОВАНИЕ ГЕОМЕТРИЧЕСКОЙ ФОРМЫ ОБЪЕКТОВ.

Изменение геометрии объекта с помощью инструмента Shaper
Разделение или объединение объектов с помощью инструмента Pathfinder или Shaping.

4. СОЗДАНИЕ И РЕДАКТИРОВАНИЕ КОНТУРОВ.

Создание объектов произвольной формы.
Свободное рисование и кривые Безье.
Навыки работы с контурами.

5. РАБОТА С ЦВЕТОМ.

Природа цвета и цветовые модели.
Способы окрашивания объектов.
Прозрачность объекта.
Импорт растровых изображений.

Маскирование объекта.

Трассировка растровых изображений.
6. ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ СРЕДСТВА.

Линейки и направляющие.

Сетки.

7. РАБОТА С ТЕКСТОМ.

Простой набор, редактирование, форматирование, предназначение.

Способы набора текста: Artistic и Paragraph.

Размещение текста по кривой.

Размещение текста в произвольной фигуре (контейнере).

Редактирование геометрической формы текста.

Навыки работы с текстовыми блоками.

Изменение гарнитуры шрифта, понятия кегль, интерлиньяж, трекинг

8. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭФФЕКТОВ.

Объект в перспективе.

Создание тени (эффект Drop Shadow)

Деформация формы объекта.

Эффект перетекания объектов (инструмент Blend).

Придание объема объектам.

Определение методических этапов обучения требует их практического применения. Создание комплексной проектной работы включает в себе профессиональное построение композиции, решение проектной задачи с ее технической реализацией с помощью программы векторной графики. В данном контексте работа с редакторами растровой графики не рассматривается.

Выводы. Из вышерассмотренных вопросов следует отметить, что формирование методики обучения дизайнеров профессиональным программам должно основываться на профилирующих дисциплинах, таких как «Композиция», «Основы проектной графики», «Проектирование». Результатом будет правильное отношение к профессии дизайнера. Программный продукт должен быть для специалиста инструментом для решения задачи, а не самоцелью всей работы

Дальнейшие исследования. Принцип работы всех компьютерных программ векторной графики один и тот же. Перспективы исследований целиком зависят от новых версий и новых программных продуктов, которые бы могли стать темой новых исследований многих вопросов.

Литература:

1. Бурлаков М.В. CorelDRAW 12. БХВ-Петербург, 2004. 688с.
2. Гурский Ю., Гурская И., Жвалевский А. Corel Draw. Программа для создания векторной графики. Изд.: «ПИТЕР», 2009, 496с.
3. Ильяшенко О. Ю. Методика обучения векторной графике в школьном курсе информатики Дис.13.00.02 : СПб., 2004 200 с. РГБ ОД, 61:05-13/608
4. Кросс Д., Клоковски М. Adobe Illustrator CS2. Советы знатоков, 2010. 320с.
5. Олспач Т., Олспач Д. Adobe Illustrator CS. Библия пользователя, 2010. 656с.
6. Федорова А.В. Adobe Illustrator CS2 экспресс курс. БХВ-Петербург, 2006. 400с.
7. Черников С., Комяги В. 100% самоучитель. CorelDRAW X4. Изд. Триумф, 2008 г. 240с.