

Горенкова Е.В.

МБУК ДО «Екатеринбургская детская школа искусств № 10»

Екатеринбург

преподаватель высшей категории

**Компьютерная графика, как необходимый элемент в художественном
предпрофессиональном дополнительном образовании в ДШИ, ДХШ:
цели, задачи, методика и пути развития.**

На компьютере мы можем заниматься живописью, рисунком, композицией, но для компьютерной графики, как учебной дисциплины, необходимо найти свои цели и задачи, чтобы не было дублирования других предметов изобразительного цикла. Здесь нужно исходить из прикладного характера компьютерной графики, то есть, кем и для чего она используется профессионально.

Освоить программные возможности одного или нескольких профессиональных графических редактора на основе изучения формальной композиции, дизайна, иллюстрации – главная цель учебной дисциплины «Компьютерная графика».

Компьютерная графика в системе предпрофессионального дополнительного художественного образования может служить мостиком, который позволяет знания, полученные на живописи, рисунке, композиции использовать в дизайне, архитектуре, иллюстрации. Но перейти от конкретного формообразования к абстрактному не так просто. Здесь нам поможет постепенное развитие навыков стилизации – процесс, при котором мы рисуем животных, людей, растения, предметы не так, как видим, а используя какой-либо дополнительный принцип построения или модуль.

В начале обучения при освоении основных принципов стилизации изображения учащиеся решают следующие задачи:

1. Построение композиции на плоскости, без привязки к объемно–перспективному восприятию окружающей среды (ориентация на смысловые и стилистические акценты композиции);
2. Характер линий и ритмический строй изображения, как выражение эмоций, ассоциаций, идей;
3. Орнаментализация реального мотива (упрощение, выделение главных черт);
4. Создание текстурных и орнаментальных бесшовных заливок;
5. Контрасты и нюансы по тону и цвету, цветовые гармонии;
6. Правило ограничения по стилистике и цвету - используя минимум средств получить максимальный результат (стилистическое единство композиции).

После изучения основ стилизации изображения происходит постепенное знакомство учащихся с профессиональной средой: создание макетов печатной продукции, фирменного стиля, сайтов, инфографики, эскизов коллекций одежды, интерьеров, элементов архитектуры, промышленного дизайна, комиксов и серий иллюстраций.

Преподавателю, при выборе графических редакторов для освоения обучающимися, необходимо отдавать предпочтение профессиональным программам, которые пользуют в своей работе дизайнеры, архитекторы, иллюстраторы, чтобы полученные знания были востребованы учащимися в будущем (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe InDesign, 3ds Max Design и т.д.).

Помимо самостоятельного предмета, «компьютерная графика» может использоваться как помощник при изучении других предметов изобразительного цикла, так как она предоставляет возможность с легкостью, не доступной другим предметам, осваивать теоретические знания на практике.

Колористика, цветоведение - все у кого был такой предмет в учебном заведении художественной направленности, помнят, как они закрашивали квадратики гуашью. Компьютерная графика позволяет автоматизировать,

ускорить запоминание различных цветовых гармоний. Ведь на компьютере достаточно пары секунд, что бы создать и закрасить квадратик необходимым цветом.

Например, в Adobe Illustrator есть команда, которая создает мозаику из растрового изображения. То есть, преподаватель выбирает живописные работы и с помощью данной команды раскладывает ее на цветные квадраты, обобщая и упрощая для восприятия ребенка цветовой колорит произведения. Также в любой графической программе есть инструмент «пипетка», которая берет цвет любого фрагмента изображения и переносит его на другой объект. Таким образом, учащийся может использовать цветовую палитру любого художественного произведения в своей работе.

Компьютерную графику можно эффективно использовать для изучения законов композиции и создания эскизов в станковой композиции. Её преимущества: быстрая замена цвета, быстрое изменение размеров, послойность изображения (исправляя фон, мы не затрагиваем основные фигуры, либо наоборот). Возможность работать с референсными изображениями, то есть, не зная, как выглядит барочная арка или овцебык мы всегда сможем скачать изображение из интернета и вставить в свой файл, перерисовав неизвестные детали.

Компьютерная графика для декоративной, прикладной композиции, может эффективно использоваться для создания эскизов, особенно это касается орнаментальных работ. Для орнамента в полосе нам необходимо будет нарисовать только орнаментальный модуль, а если он симметричный, только его половину. Потом отразить, соединить, создать узорчатую кисть и применить ее к линии любой траектории, квадрату, кругу и т.д. Дети могут легко почувствовать себя дизайнерами ткани, обоев, создавая на основе одного модуля бесконечный орнаментальный фон.

Большинство учебных программ по компьютерной графике для ДХШ и ДШИ направлены на изучение конкретных возможностей определенных

графических приложений, то есть учащиеся изучают интерфейс, инструменты, команды и закрепляют эти знания выполнением практических упражнений.

Однако, пройдя какую-либо тему, через несколько занятий благополучно забывают пройденный материал. Так же существует проблема неоднородности скорости восприятия информации у разных учащихся. Поэтому, нет смысла изучать большой объем материала. Лучше выбрать основные инструменты и освоить максимум возможностей их применения.

К тому же, сами по себе эти упражнения между собой не связаны, акцент делается на программных возможностях. Но не надо забывать, что доскональное изучение графического редактора не ведет к созданию творческой идеи. Не изучая законы композиции, цветоведения, дизайна - мы не создадим интересную композицию или дизайн-макет. Поэтому талантливые творческие работы получаются только в том случае, когда программа по компьютерной графике будет строиться с акцентом на изучение художественных категорий с логикой композиционного построения.