

Антонов Є.В.

студент III курсу фізико-математичного факультету

Науковий керівник – Усата О. Ю.,

доцент, кандидат пед. наук.

Житомирський державний університет імені Івана Франка

ВИКОРИСТАННЯ ПРИКЛАДНОГО ПРОГРАМНОГО

ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ДЛЯ РОЗВИТКУ ХУДОЖНІХ НАВИЧОК

МОЛОДІ

Сучасний період розвитку суспільства характеризується сильним впливом на нього комп'ютерних технологій, що проникають в усі сфери людської діяльності, забезпечують поширення інформаційних потоків в суспільстві, утворюючи глобальний інформаційний простір. Невід'ємною і важливою частиною цих процесів є комп'ютеризація освіти. В даний час в Україні йде становлення нової системи освіти, орієнтованої на входження в світовий інформаційно-освітній простір. Цей процес супроводжується суттєвими змінами в педагогічній теорії і практиці навчально-виховного процесу, пов'язаними з внесенням коректив у зміст технологій навчання, які повинні бути адекватні сучасним технічним можливостям, і сприяти гармонійному входженню дитини в інформаційне суспільство.

Доцільність використання комп'ютерних програм в навчальному процесі визначається тим, що з їх допомогою найбільш ефективно реалізуються такі дидактичні принципи як науковість, доступність, наочність, свідомість і активність учнів, індивідуальний підхід до навчання, поєднання методів, форм і засобів навчання, міцність оволодіння знаннями, вміннями і навичками, соціалізація учня [4]

Не менш важливим є використання комп'ютерних програм у розвитку творчих здібностей молоді. На жаль, у нашій країні такому виду творчості приділяється мінімальна увага. Хоча потенціал для розвитку в цій галузі – величезний.

Метою нашого дослідження є розглянути особливості цифрового малювання та визначити програмне забезпечення для реалізації цього виду художньої творчості на уроках.

Цифрове малювання на комп'ютері надає можливість:

- ознайомити молодь з новими технологіями відображення графічної інформації;
- розширити можливості для експериментів та розвитку творчих здібностей;
- використовувати специфічні властивості комп'ютера, що дозволяють індивідуалізувати стиль малювання та легко вносити до нього зміни;
- залучити до активного навчання ті категорії дітей, що відрізняються відповідними здібностями і просторово-візуальним стилем навчання;
- зробити навчання ефективнішим, залучаючи всі види чуттєвого сприйняття учня в мультимедійний контекст і озброюючи інтелект новим концептуальним інструментарієм.

Основна освітня цінність цифрового малювання полягає в тому, що воно значно ефективніше розкриває індивідуальні творчі здібності, дуже легко адаптується під вимоги кожного учня та значно швидше в засвоєнні за класичне малювання.

Виділяють такі типи комп'ютерних програм, що використовують в малюванні:

1. *Растрові редактори* – найбільш популярний, потужний та універсальний клас програм, що дає величезні можливості щодо редагування графічної інформації. Використовуються як у професійному дизайні та малюванні, так і на початкових етапах. Такі програми здаються простими, але у випадку оволодіння ними хоча б на 50% можливостей можна помітити, що програма надає дуже цінні навички роботи з графікою. Цей тип програм має такі особливості:

- найбільш придатний до модифікацій клас, що дозволяє створювати дуже якісні роботи;
- достатньо прості в опануванні (окрім Photoshop);
- значно краще підходять для створення статичних малюнків з високою деталізацією.
- повний контроль над шарами (рос. – «слоями»), що дає простір для створення неординарних ефектів.

Приклади програм: Adobe Photoshop, Paint.net.

2. *Векторні редактори* – тип графічних редакторів, принцип дії яких фундаментально відрізняється від растрових редакторів. За основу ці програми беруть не піксель, а криві Безьє – дозволяють створювати прямі, ламані і гладкі криві, що проходять через вузлові точки, з певними дотичними в цих точках [1]. Такі редактори здатні зберігати якість при

величезній роздільній здатності, що робить їх дуже зручними для малювання невеликих мультфільмів, і т.д. Мають такі особливості:

- векторні редактори зазвичай більш вимогливі до ресурсів ПК через роботу з графікою при надвисокій роздільній здатності;
- можуть бути складні в освоєнні для людей, що раніше працювали з растровою графікою;
- значно краще підходять для створення анімації;
- безпосередній контроль над усіма прямими, що дає можливість корегувати товщину кожної лінії індивідуально.

Приклади програм: GIMP, Adobe Flash CC, Corel Draw.

3. *Гібридні редактори* – невеликий клас програм, що поєднує в собі одночасно і растрову, і векторну будову. Як правило – векторна частина в таких програмах дуже обмежена, але досить проста в опануванні, що може допомогти у розробці власного стилю.

Приклади програм: PaintToolSAI

Відтак, у кожного типу програм є свої переваги та недоліки. На даний час є багато сучасних комп'ютерних програм, які могли б урівноважити певні недоліки і надати більшого простору для розвитку творчих здібностей школярів.

Для прикладу, у шкільній програмі вивчається класична схема малювання (традиційна, з використанням художніх інструментів). На нашу думку, ця класика ніколи не застаріє, однак час рухатись далі. У XXI столітті дуже активно розвивається саме комп'ютерний дизайн. Саме тому школярам слід працювати з графічними редакторами.

Розглянемо детальніше переваги використання в шкільному курсі графічного програмного забезпечення:

1. Під час малювання на ПК, якщо зробив помилку, чи треба щось переробити є засіб «повернутися на крок назад», що дозволяє без проблем повернутися на стільки кроків, на скільки потрібно. І як наслідок більш детально та якісно працювати над малюнком.

2. Зважаючи на те, що Photoshop, можливо, і є занадто складним для опанування школярами молодших класів, пропонуємо такі програми як Paint.Net, які здатні дати уявлення дітям, що таке графіка на ПК.

3. Працюючи у графічному редакторі можна забути про затирання ластиком до дірок (все дуже легко робиться через «ластик» у самій програмі).

4. Зазвичай, програма після встановлення вже має весь необхідний інструментарій для роботи, що значно полегшує підготовку до уроку.

5. Малювання за ПК відкриває дорогу до професійного дизайну, що може стати регулярним заробітком у житті чи просто приносити людині задоволення.

Існує великий арсенал програм для роботи з графікою. Розглянемо найпопулярніші:

Adobe Photoshop (рис.1).

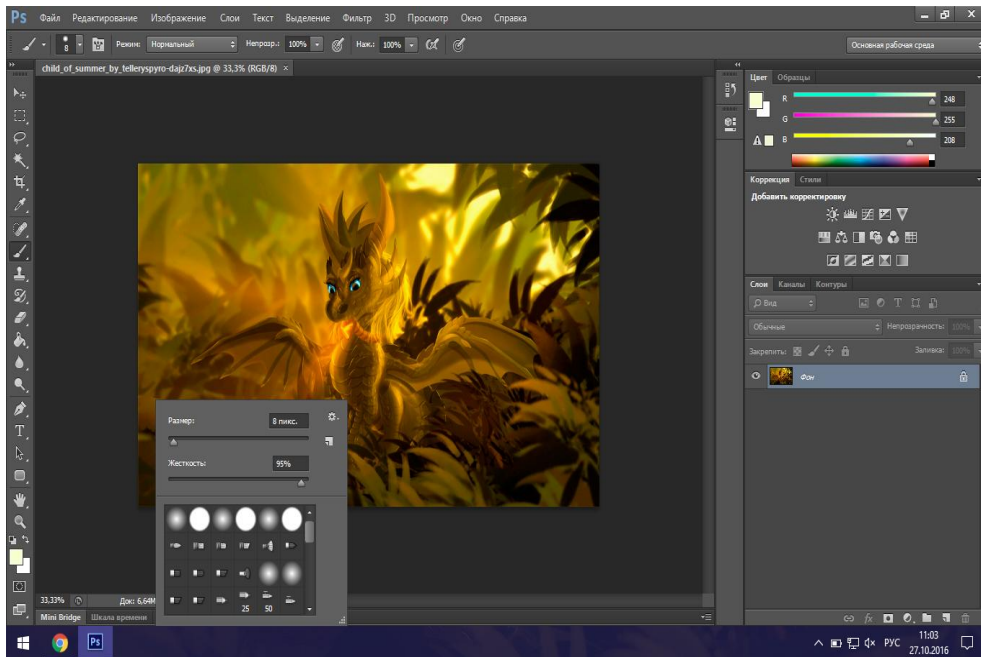


Рис. 1. Зображення вікна редактора Photoshop

Програма, що відкриває нові перспективи роботи з цифровими зображеннями. Лідер в галузі засобів редагування растрових зображень [2], оскільки надає потужні можливості для роботи з малюнками. Можливостей цієї програми достатньо для виконання роботи будь-якої складності.

Доцільність вивчення **Photoshop** у школі достатньо неоднозначне. По-перше, фінансове питання (вартість корпоративної ліцензії може бути невідомою для більшості шкіл). По-друге, складність використання. Пізнання **Photoshop** може бути дуже важким для дітей не лише молодшої, а й старшої школи. Однак, зважаючи на його популярність та можливості, вивчення **Photoshop** можна рекомендувати для старшої школи, ліцеїв та вищих навчальних закладів.

PaintToolSAI [3] (рис.2).

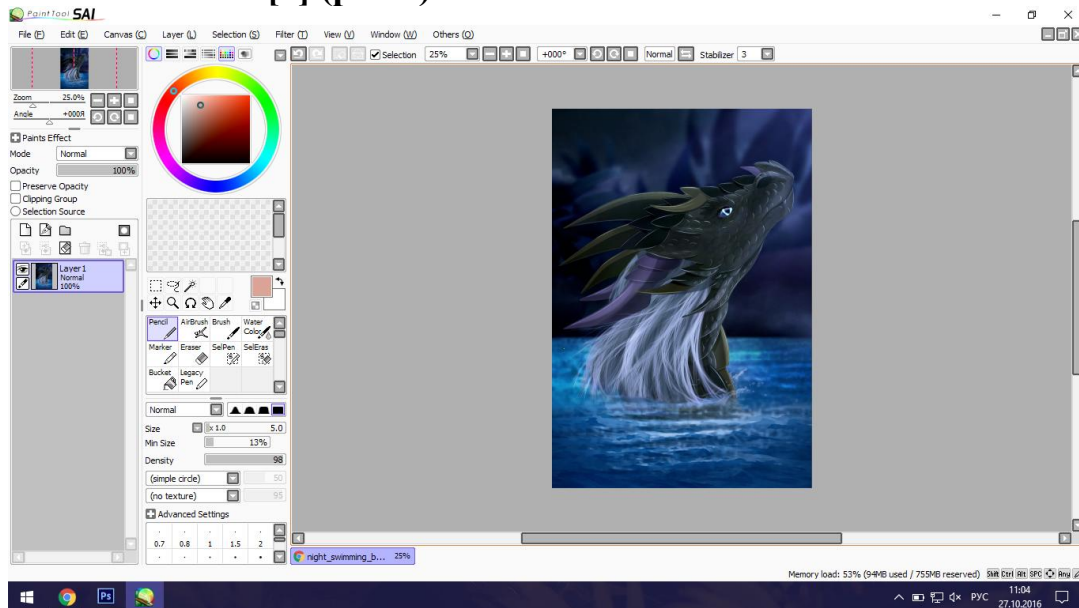


Рис. 2. Вікно PaintToolSAI

Використання PaintToolSAI у навчальному процесі набагато більш обґрунтоване та доцільне. Простий та зрозумілий інтерфейс дозволить з легкістю оволодіти основними можливостями малювання, а наявність векторної частини може стати доцільною при роботі з мишкою (саме вона буде основним інструментом для праці). Вартість ліцензії дозволяє придбати цю програму для навчання будь-якій школі.

Paint (рис.3).

Проста графічна програма, що входить до складу MS Windows. Має лише базові можливості, відсутня робота із шарами, немає розширень.

Рекомендувати для вивчення можна лише для молодших класів, оскільки ця програма не дає професійних навичок, що можуть стати підґрунтям для подальшої реалізації себе у дизайні.

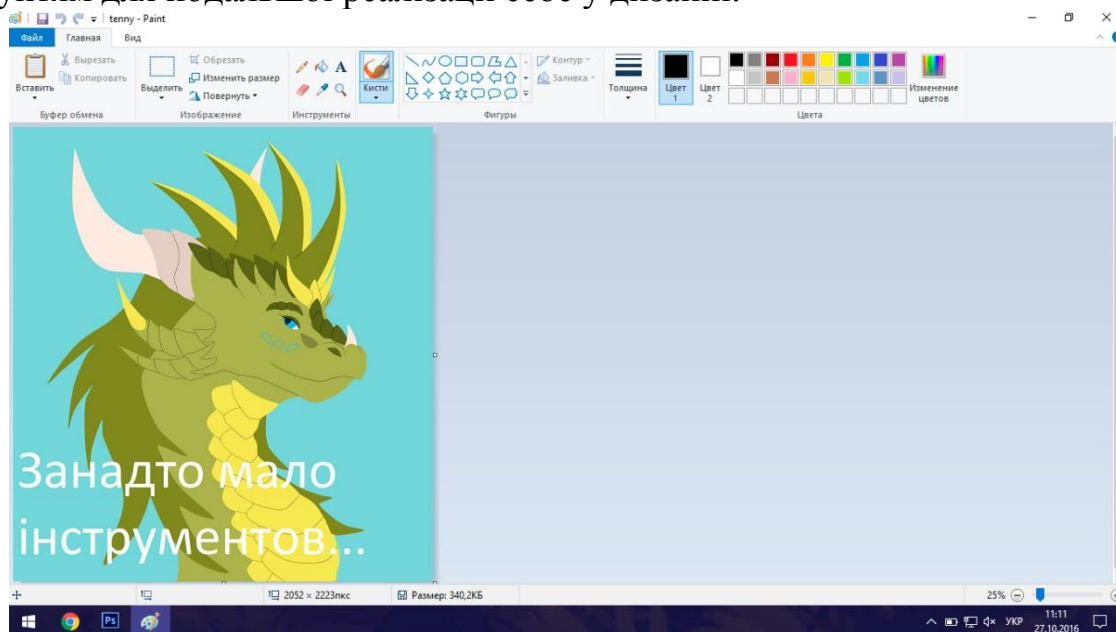


Рис. 3. Графічний редактор Paint

Традиційне малювання, безумовно – класика, що ніколи не зникне. Але зараз таке малювання широко не використовується, і не кожен до нього здатен. Не всі хочуть вивчати саме традиційне малювання, і це відповідно не дає дітям мотивації розкривати свої здібності, а в деяких випадках – вцент знищує бажання.

Таким чином, традиційна шкільна база вивчення образотворчого мистецтва певною мірою застаріла і є не зовсім доцільною, вона не дає такого результату як раніше, і навряд чи знадобиться дитині в подальшому. Тоді як вивчення комп'ютерного дизайну не просто розкриє здібності, а можливо і стане майбутньою професією.

Список використаних джерел:

1. Векторний графічний редактор // Підручники для студентів : Інформатика для гуманітаріїв : електронний ресурс : режим доступу : http://stud.com.ua/43383/informatika/vektorniy_grafichniy_redaktor

2. Графічні редактори // кращі програми для створення і резагування зображень (графічні редактори) : електронний ресурс : режим доступу : http://programy.com.ua/ua/graphics_editor/

3. Графический редактор для создания шедевров в стиле манга и аниме : Sai paint tool : електронний ресурс : режим доступу : <http://ru.saipainttool.com/>

4. Петрікова Н. І. Упровадження інформаційно-комп'ютерних технологій у навчально-виховний процес : електронний ресурс : режим доступу : http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/33682/