

ОРГАНИЗАЦИЯ И ПРОВЕДЕНИЕ КОНКУРСА СТУДЕНЧЕСКИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ГРАФИЧЕСКИХ РАБОТ

Последние десятилетия ознаменовались стремительным развитием программного обеспечения для работы с компьютерной графикой, обладающего мощными средствами создания и редактирования графических изображений и средств манипулирования ими. Компьютерная графика и анимация на сегодняшний день являются наиболее востребованными средствами творческого создания визуального ряда средств массовой коммуникации и мощным инструментом визуального мышления.

Актуальность темы подтверждается еще и тем, что компьютерная графика используется во многих областях современной жизни: ИТ-структуры (сайты, информационные ресурсы, программное обеспечение), маркетинг (реклама, каталоги, товарная упаковка), пресса (журналы, газеты, брошюры), бытовая сфера (фотографии, дизайн). Как, правило, изображения на экране компьютера создаются с помощью графических программ. Это редакторы растровой и векторной графики, программы создания и обработки трехмерных объектов, системы автоматизации проектирования, настольные издательские системы и др. Графические редакторы Corel Draw, Adobe InDesign и Adobe Photoshop приобрели широкую популярность в наше время [1].

Adobe InDesign – это программа компьютерной графики, которая заслуженно является одной из наиболее популярных графических программ. Она позволяет создавать различные графические объекты или их множества, включающая в себя дизайн и вёрстку документов самого разного назначения, и помогает реализовать креативные идеи в профессиональных макетах со сложной графикой и оформлением. Следует отметить, что сегодня фактически нет документов, созданных без использования какого-либо графического элемента. Использование компьютерных объектов, создание любых цветовых и объемных эффектов делают изображение ярким и неповторимым. Но для создания таких

объектов мало знать технологию работы в графических программах, необходимо *творчески мыслить*, фантазировать, иначе работа получается серой и не выразительной. Способность к творчеству позволяет видеть вещи в новом и необычном свете и находить оригинальные решения проблем. Психологической основой творческой деятельности является воображение, т.к. оно помогает творчески мыслить, решать творческие задачи.

На наш взгляд, интересной является трактовка Махмудовой Х.А., которая считает, что «компьютерная графика не уничтожает в человеке истинного творца, а позволяет ему освободить творческую мысль от физических усилий, максимально настроившись на плод своего творения» [2].

В «Большом энциклопедическом словаре» определение творчества звучит как «деятельность, порождающая нечто качественно новое и отличающаяся неповторимостью, оригинальностью и общественно - исторической уникальностью. Творчество специфично для человека, так как всегда предполагает творца - субъекта творческой деятельности» [3].

Ориентирами для нашего исследования послужили научные труды, посвященные проблеме содержания, форм и методов обучения компьютерной графики в высшем учебном заведении А.В. Богомолова, Е.В. Ильяшевой, Е.Н. Ковешниковой, Ю.Ф. Катхановой, М.Н. Марченко, Р.Ф. Махутдинова, З.А. Хапчаевой и др.

Безусловно, все перечисленные выше исследования создали определенную базу по подготовке студентов по компьютерной графике, однако они не раскрывают пути формирования компьютерного творчества при решении графических задач.

Необходимо подчеркнуть, что творческие способности могут проявляться в различных видах деятельности, особенно при работе с графикой. Дополнительными условиями творчества является одаренность студента и особенности среды, в которой он развивался. [4, с.18]. В норме творческие способности закладываются в дошкольном возрасте, остаются активными в детстве, отрочестве и юности, а во взрослом состоянии сохраняются лишь у

небольшого числа людей. *Творческая деятельность возникает не сразу, а медленно и постепенно, развиваясь из более простых форм.* На каждой возрастной ступени она имеет свое выражение, то есть каждому периоду свойственна своя форма [4, с.35].

Еще раз подчеркнем, что у студентов компьютерное творчество формируется от простого к сложному. Первой ступенькой является изучение возможностей текстового редактора Microsoft Word для построения графических изображений, который изучается на производственном обучении у студентов специальности 6.010104.06. Вторая ступенька - это изучение программы Adobe InDesign. Здесь изучаются методы создания векторных изображений, принципы построения макетов различной тематики. Именно в этой программе студенты создают графические изображения, состоящие из множества (групп) объектов.

Следующей ступенькой для формирования творчества у студентов при работе с компьютерной графикой является возможность «оживлять» свои компьютерные рисунки при помощи написания скриптов в Adobe InDesign (анимировать персонажей, создавать управляющие элементы). Скрипт — серия команд, указывающая InDesign, какие действия ему следует выполнять в определенный момент времени при соблюдении или несоблюдении соответствующих условий. Таким образом, написание скриптов в InDesign - увлекательный и творческий процесс, позволяющий решать посредством несложного программирования абсолютно любую задачу, выполнимую в InDesign штатными средствами (работа с инструментами, меню, палитрами, диалогами). Более того, скриптинг в среде InDesign может служить не только целям автоматизации часто повторяющихся операций, но и являться продвинутым дизайнерским инструментом.

Поэтому основной задачей проведения конкурса - это не только реализация навыков работы в графических редакторах, но и активизирование творческих способностей обучаемых. Для подготовки студентов к конкурсу им необходимо показать, какие изображения можно получить, используя данный инструмент графического редактора, когда использование этого инструмента будет

целесообразно. А также рассмотреть правила построения и редактирования компьютерного рисунка, *использование повторяющихся фрагментов и сборку рисунка из отдельных частей.*

Такими примерами творческих заданий для студентов может являться создание 4-6 версий объектов, на примере листвы деревьев. После чего студент создает сюжет рисунка, в который необходимо включить все версии объекта в количестве 50-200 шт. Следующим этапом является использование повторяющихся фрагментов и сборку рисунка из отдельных частей (фон-забор, объект - ветка с листвой, особый объект - птица, вспомогательный объект – солнце и тучи). На рисунке формата А4 должно быть написано ФИО студента, название рисунка, группа, фамилия преподавателя конкурсанта.



Рисунок 1 – Демонстрация творческой работы, созданной в Adobe InDesign

Из выше изложенного сформулируем **цели и задачи** конкурса студенческих графических работ:

- выработка у студентов понимания назначения и основ применения компьютерной графики;
- развития творческих и коммуникативных способностей студентов;
- знакомство с возможностями графического редактора Adobe InDesign CS для использования в различных областях, в том числе, в издательской деятельности;

- создания и редактирования собственных изображений, а также построение множеств графических объектов (групп объектов) используя инструменты графических программ;

- написание скриптов в InDesign для автоматизации часто повторяющихся операций, а также «оживления» графических изображений;

- развитие художественного вкуса и фантазии, творческой активности студентов.

Новизна работы: обоснован процесс формирования творческих способностей у студентов при проведении конкурса графических компьютерных работ; систематическое обращение к творческим задачам с использованием повторяющихся фрагментов и «оживление» графики за счет написания скриптов создает предпосылки для развития творческого потенциала обучаемых.

Практическая значимость проектирования состоит в возможности внедрения творческих заданий для проведения конкурса компьютерных графических работ для студентов специальности 6.010104.06 «Профессиональное обучение. Компьютерные технологии в управлении и обучении» в производственное обучение, что в свою очередь создаст условия для развития творческого мышления, способности к длительному напряжению сил, самостоятельности, терпения, умения доводить дело до конца и др.

Итак, творческий потенциал личности развивается посредством участия студентов в конкурсах графических компьютерных работ. Благодаря включению студентов в конкурс, что позволит студентам расширить свои знания в области основ компьютерной графики и положительно окажет влияние на формирование творческих способностей. Итоговые работы студентов могут принять участие в различных конференциях, олимпиадах, конкурсах, в том числе и Международного уровня.

Список использованных источников

1. Ильин, Е. П. Психология творчества, креативности, одаренности. - СПб.: Питер, 2009. - 448с.

2. Махмудова Х.А. Творчество - основа межкультурного диалога. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://transcrea.ru>
3. Большой энциклопедический словарь / Гл. ред. А.М. Прохоров. - М.: Сов. энциклопедия, 2004. - 1600 с., ил.
4. Николаева Е.И. Психология детского творчества. СПб.: Речь, 2006.