

світильників, меблів та різноманітних декоративних елементів при рішенні інтер'єрів.

Список використаних джерел

1. <http://www.student-works.com.ua/kursovi/bjd/840.html>
2. <http://pidruchniki.com>

ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ПРОГРАМ У ПРОЦЕСІ ОБ'ЄМНОГО ПРОЕКТУВАННЯ ПРИ ПІДГОТОВЦІ БАКАЛАВРА ДИЗАЙНУ

Олійник Галина Степанівна

Хмельницький національний університет

м. Хмельницький

Постановка проблеми. Досягнення у сфері комп'ютерних технологій, масова комп'ютеризація та розвиток інформаційних технологій привели до якісної зміни інформаційної складової розвитку сфер виробництва, науки, соціального життя. Зазнало змін розуміння ролі інформаційних процесів у житті суспільства і можливостей застосування комп'ютерної техніки в навчанні [1]. Саме тому одним із пріоритетних напрямів інформатизації суспільства стає процес інформатизації освіти, який передбачає використання можливостей нових комп'ютерних програм для реалізації ідеї розвиваючого навчання, підвищенню його ефективності та якості у професійній підготовці бакалаврів дизайну під час навчання у вищих закладах освіти (ВЗО).

Істотним недоліком у професійній підготовці сучасних фахівців є їхній недостатній професіоналізм у використанні комп'ютерних програм, що негативно впливає на ефективність навчання [2].

Аналіз попередніх досліджень. Проблеми впровадження комп'ютерних програм для формування професійних навиків майбутніх фахівців під час навчання у ВЗО присвячені роботи: В. Ю. Бикова, Б. С. Герщунського, Р. С. Гуревича, М. І. Жалдак та інших.

Огляд зарубіжної та вітчизняної літератури свідчить, що недостатньо уваги приділяється використанню комп'ютерних програм у процесі об'ємного проектування при професійній підготовці бакалаврів дизайну.

Метою даної статті є висвітлення питання використання комп'ютерних програм в процесі об'ємного проектування і формування професійних навиків студентів першого рівня вищої освіти – бакалавра дизайну за спеціалізацією дизайн інтер'єру і меблів.

Виклад основного матеріалу. Комп'ютерні програми найбільш ефективні, коли вони стають органічним елементом процесу навчання, забезпечуючи реалізацію навчальних завдань [3]. У даний час використовуються різні комп'ютерні програми, що формують навички об'ємного проектування бакалаврів дизайну у ВЗО України.

У Хмельницькому національному університеті на кафедрі дизайну майбутні фахівці дизайну інтер'єру і меблів вирішують різні проектні завдання під час виконання робіт з художньо-композиційного проектування, що дозволяють їм у пошуковій роботі забезпечити візуалізацію об'ємного проектування. Пошукова робота в галузі об'ємного проектування сприяє інтелектуальному розвитку особистості, розвиває у бакалаврів дизайну професійну компетентність. Розглянемо комп'ютерні програми, використання яких в навчальних дисциплінах «Комп'ютерна графіка» і «Макетування» забезпечить візуалізацію об'єкта проектування та пришвидшить процес створення моделі або макета.

Програма Rerakura Designer забезпечить створення паперових тривимірних моделей. Для цього тривимірну модель розвертають на площині і створюють креслення-викрійку, яку потім треба вивести на друк в потрібному масштабі, вирізати і склеїти. Програма створює розгортку 3-х

мірного зображення для подальшого друку на принтері. Крім того, програма видає зображення з уже розміченими областями для вирізання та склеювання моделі. Таким чином, можна створювати будь-які паперові моделі.

Програма SimLab Composer Professional Edition забезпечить максимально точно створення та використання тривимірних моделей. За допомогою програми можна переносити тривимірні моделі між різними CAD, дизайнерськими програмами, створювати інтерактивні тривимірні PDF файли та тривимірні зображення, використовуючи для цього спеціальний рендерер.

Програма 3D Canvas забезпечить 3D моделювання та анімацію. Вона легка в освоєнні, підтримує технологію Drag&Drop, дозволяє використовувати спрощену систему створення анімації, застосовуючи автоматичне згладжування траєкторій.

Характерною особливістю процесу об'ємного моделювання є тривимірна візуалізація майбутнього об'єкта, яка може бути створена за рахунок використання розглянутих нами комп'ютерних програм. Після цього можна, при потребі, розпочати створення моделі або макета об'єкта у паперовій формі.

Процес об'ємного проектування складний і багатогранний. Сучасні комп'ютерні програми, що застосовуються в дизайнерській практиці, дозволяють спростити та пришвидшити цей процес. Це, в свою чергу, вимагає від майбутніх фахівців дизайну постійного розширення кругозору, освоєння різних прийомів роботи з комп'ютерними програмами.

Висновки. Питання, розглянуте в статті, повністю не вичерпане і вимагає подальшого вивчення можливостей комп'ютерних програм та вивчення їх особливостей, освоєння нових комп'ютерних програм, їх застосування в дизайнерській практиці об'ємного проектування.

Список використаних джерел

1. Гуревич Р. С. Сучасні комп'ютерні технології як засіб інтердисциплінарного навчання // Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми: зб. наук. пр. /за наук. ред. І. А. Зязюн (голова). – Київ – Вінниця: Вид-во ТОВ фірма Планер, 2014. – Вип.40. – С.11 – 15.
2. Гуревич Р. С. Інформаційно-комунікаційні технології в професійній освіті майбутніх фахівців / Р. С. Гуревич, М. Ю. Кадемія, М. М. Козяр: за ред. член –кор. НАПН України Гуревича Р. С. – Львів: ЛДУ БЖД, 2012. – 380с.
3. Гороль П. К. Сучасні інформаційні засоби навчання: навч. посібник /П. К. Гороль, Р. С. Гуревич та ін. – К.: Освіта України, 2007. – 536 с.

АКТУАЛЬНІ ПИТАННЯ ФАХОВОЇ МИСТЕЦЬКОЇ ПІДГОТОВКИ

Петрашина Світлана Сергіївна

Комунальний вищий навчальний заклад

«Хортицька національна навчально-реабілітаційна академія»

Запорізької обласної ради

м. Запоріжжя

Мистецтво завжди випереджає час, намагається покращити людину та стоїть на рівень вище розвитку людства. Творчість – це одна з головних ознак людини, що стосується всіх сфер її життєдіяльності. В такому випадку мистецтво можна вважати найвищим проявом творчості.

Аналізуючи процес навчання азам мистецтва (і особливо образотворчого), слід зазначити, що в ньому завжди є вчитель або наставник, щоденна робота над здобуттям та відшліфовуванням навичок майстерності (професіоналізму), а також надбання й досвід попередніх поколінь та творчість сучасників. З рухом часу відбувається розвиток в усіх сферах людської діяльності – як у науці, так і в мистецтві, змінюються його стилі та напрями. Але незмінним залишається головне – щоденне