

Брюханова Г. В.,

викладач кафедри образотворчого мистецтва та дизайну Інституту  
мистецтв Київського університету імені Бориса Грінченка,

Конопко О.І., старший викладач кафедри

## **Інтеграція в системі мистецької освіти**

### **Проблеми навчання графічного дизайну**

Зараз особливо активно формується сфера нової професійної діяльності – розробка об'єктів дизайну за допомогою комп'ютера.

У сучасному інформаційному світі поліграфія є однією з галузей, що активно розвиваються, використовуючи у своїх технологіях останні досягнення багатьох галузей науки. Елементами її структури є і дизайн, і інші види мистецтва, а впродовж свого багатовікового існування вона була тісно пов'язана з розвитком художньої культури і постійно вбирала і інтегрувала усі нові досягнення суспільного розвитку.

Порівнюючи форми розвитку поліграфічних технологій, можна побачити, як мінявся художній образ виробів графічного дизайну, і зрозуміти, які вимоги сучасне поліграфічне виробництво пред'являє до фахівця-дизайнера у зв'язку з якісними змінами друкарських технологій.

Розуміння завдання оформлення графічного об'єкту як створення цілісного художнього організму вимагає від художника глибоких знань усіх технологічних елементів і процесів виробництва. Завдяки стрімкому розвитку комп'ютерних технологій і впровадженню нових видавничих систем усі етапи підготовки до друку дизайн-виробу – обробка ілюстрацій, верстання, кольороподіл найчастіше доводиться виконувати одній людині, фахівцеві з графічного дизайну.

Забезпечення зв'язків процесу творчого з процесом виробничим, друкарським, є завданням фахівця з підготовки до друку. Тому найважливішою вимогою до навчання майбутніх фахівців з дизайну являється забезпечення комплексності їх знань і розуміння взаємозв'язку між різними стадіями виробничих процесів, що, в свою чергу, потребує використання в процесі

навчання пакету необхідних програм додрукарської підготовки, освоєння яких дозволить майбутньому фахівцеві поєднати усі ланки технологічного процесу і реалізувати за допомогою комп'ютера свої творчі задуми.

З кінця ХХ вимоги до якості друкарської продукції безперервно підвищуються. Це обумовлено швидким розвитком цифрових технологій комп'ютерної верстки і підготовки до друку, а також стрімким розвитком цифрової друкарської техніки. З іншого боку, підвищення попиту на якісну поліграфічну продукцію і впровадження цифрових технологій: у проектуванні – видавничих комп'ютерних програм, в поліграфії – нових видів оперативного цифрового друку, визначило новий етап в практиці дизайну.

З впровадженням комп'ютерних засобів розвиток технологій растровання розширив можливості додрукової підготовки виробу, а персональні комп'ютери з безліччю спеціалізованих пакетів комп'ютерної графіки зробили професію дизайнера зовні легко доступною і однією з найпопулярніших.

Дизайнерові, що працює в області поліграфії, вже недостатньо бути просто художником-графіком. Від нього вимагається володіння пакетом програмного забезпечення із знанням специфіки машинного комплексу, знання процесів підготовки до друку видання, знання основ поліграфічного виробництва тощо.

Перед дизайнером відкриваються нові можливості пошуку виразності художнього образу, чому сприяє ефективне знання підготовки до друку від дизайн-проекту до поліграфічного відтворення.

Знання процесу підготовки до друку сприяє більшій оперативності, гнучкості і керованості у виробничому поліграфічному процесі. Проте кожен програмний пакет є всього лише інструментом для реалізації творчих задумів художника або дизайнера, такий, як палітра або пензлі, тому знання самих програм недостатньо для повноцінного опанування навичок графіка-дизайнера.

Від професійних навичок графіка-дизайнера безпосередньо залежить якість готового продукту, бо часто він виконує весь комплекс робіт, починаючи з підготовки макету до друку, від переведення вихідних матеріалів в цифрову

форму, що прочитується комп'ютером, до готового виробу, наприклад, оригінал-макету, підготовленого до виводу на друкуючий пристрій без порушень авторського задуму.

Створення дизайнерами зображення засобами комп'ютерної графіки багато в чому повторює роботу над творчим втіленням ідеї за допомогою засобів ручного друку. Все це – творча робота, що включає технологічні прийоми і техніка – всього лише інструмент, що дозволяє прискорити творчий процес і надає нові можливості у матеріалізації результату.

Передача смислового вмісту багато в чому залежить лише від знань і творчих здібностей дизайнера. Іноді надто багато значення надається нашаруванням комп'ютерних ефектів, що може порушити образно-смисловий зміст і зашкодити втіленню авторського задуму. Тому використання комп'ютерного дизайну вимагає знання основ композиції, рисунку, колористики, поліграфії і інших дисциплін, що в сукупності гарантує рівень фахівця-дизайнера у сфері підготовки до друку поліграфічної продукції.

При викладанні графічного дизайну необхідно враховувати рівень технічного оснащення процесу дизайн-проекування і наявність потрібних програм для навчання студентів.

Складність методики викладання даних технологій полягає в необхідності поєднання принципів і прийомів, що розвивають образне і креативне мислення, з освоєнням ряду профільних комп'ютерних програм. Образне мислення притаманне творчій особистості, а розвиток креативного мислення дозволяє управляти творчістю в процесі пошуку нових ідей.

#### ЛІТЕРАТУРА:

1. О'Квин Д. Допечатная подготовка: Руководство дизайнера. - М.: Вильнюс, 2002.
2. Пикок Д. Издательское дело. - М.: ЭКОМ, 2002.
3. Е.В. Малышкин. А.Э. Мильчин. А.А. Павлов. А.Е. Шадрин. Настольная книга издателя – М.: ООО «Издательство АСТ»; ООО «Агентство «КРПА Олимп», 2004. — 811с.