

самостійної роботи з предметів; здійсненню автоматичного оновлення методичних матеріалів; підвищенню інформаційної культури.

### Список використаних джерел

1. Васильєва Д. В. Дистанційне навчання: Вчора. Сьогодні. Завтра. Комп'ютер у школі та сім'ї. 2019, № 1. С. 21–26.
2. Кухаренко В. М. Навчальний процес у масовому відкритому дистанційному курсі. Теорія і практика управління соціальними системами. № 1, 2012. С. 40–50.
3. Організація дистанційного навчання в школі: методичні рекомендації. URL: [https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna %20serednya/metodichni %20recomendazii/2020/metodichni%20recomendazii-dustanciyna %20osvita-2020.pdf](https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/metodichni%20recomendazii/2020/metodichni%20recomendazii-dustanciyna%20osvita-2020.pdf).
4. Положення про дистанційне навчання: затв. наказом М-ва освіти і науки України від 30.04.2013 р. № 703/23235 (Із змінами, внесеними згідно з Наказами М-ва освіти і науки від 01.06.2013 р. № 660, від 14.07.2015 р. № 761, від 08.09.2020 р. № 1115). URL: <https://data.rada.gov.ua/laws/show/z0703-13#Text>.
5. Положення про дистанційну форму здобуття повної загальної середньої освіти. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z0941-20#n22>.
6. Франчук В. М. Методика навчання інформатичних дисциплін в педагогічних університетах з використанням веборієнтованих систем: монографія. Київ: НПУ імені М. П. Драгоманова, 2020. 434 с.
7. Франчук Н. П. Створення комп'ютерно-орієнтованого методичного забезпечення навчально-виховного процесу. *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова Серія № 2 Комп'ютерно-орієнтовані системи навчання*, 2017. № 19(26). С. 181–187.
8. Як технічно організувати дистанційне навчання – покрокова інструкція. URL: <https://nus.org.ua/articles/yak-tehnichno-organizuvaty-dystantsijne-navchannya-pokrokovaya-instruktsiya/>.
9. Franchuk N. P., Prydacha T. V. Organization and conduct of classes in educational institutions during distance learning. *Journal of Physics: Conference Series* 1840 (2021) 012054. URL: <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1840/1/012054>.

## ІНТЕГРАЦІЯ ЕСТЕТИЧНИХ ТА ІНФОРМАЦІЙНО-ВІЗУАЛЬНИХ ІННОВАЦІЙ В ДИСТАНЦІЙНОМУ НАВЧАЛЬНОМУ КУРСІ «КОМП'ЮТЕРНА ГРАФІКА»

### Цідило Ірина Ігорівна

кандидат педагогічних наук, доцент кафедри образотворчого мистецтва, дизайну та методики їх навчання,

Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,  
[iryna.tsidylo@tnpu.edu.ua](mailto:iryna.tsidylo@tnpu.edu.ua)

### Цідило Христина Іванівна

студентка спеціальності Комп'ютерні науки (Digital-аналітика),  
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,  
[chrystyna.tsidylo@tnpu.edu.ua](mailto:chrystyna.tsidylo@tnpu.edu.ua)

В умовах сьогодення інформаційно-технологічна підготовка дизайнера передбачає інтеграцію загальнохудожніх і професійних знань [2, с. 8]. Професійне навчання, яке буде використовувати весь арсенал сучасних інформаційних технологій не тільки як інструмент майбутньої діяльності спеціаліста, а як засіб, що формує, стимулює розвиток особистих якостей і загальної культури дизайнера – одне з пріоритетних завдань в теорії та методиці професійної освіти. Найвищий рівень розвитку сучасних технологій, автоматизація та

комп'ютеризація відкривають нові можливості для розвитку проектної культури [3, с. 74–75].

Однією із виділених нами педагогічних умов підготовки майбутніх дизайнерів до використання комп'ютерних технологій у професійній діяльності є інтеграція естетичних та інформаційно-візуальних інновацій у навчальному дизайн-проекуванні. У термін «естетичні інновації» ми вкладаємо розуміння образотворчо-виражальних можливостей комп'ютерних технологій. Під поняттям «інформаційно-візуальні інновації» ми розуміємо інструменти й процедури управління зображеннями в різних графічних редакторах.

Дослідження питань про можливість використання комп'ютерних технологій в роботі художника і дизайнера показало, що такі автори, як В. Монетов, М. Філіпов переконані в необхідності «вбудовування» їх в традиційні форми творчості, з одного боку, та використання художніх традицій в нових формах, з іншого.

В. Монетов виділяє такі унікальні електронні засоби художньої виразності графічних комп'ютерних інструментів:

- 1) точне управління тонально-колірними параметрами зображення; точне управління прозорістю шарів;
- 2) особлива система ефектів в монтажних переходах;
- 3) застосування точно керованих ефектів;
- 4) управління швидкістю трансформації зображення, його форми, кольору або фактури;
- 5) створення тривимірних об'єктів, їх освітлення та анімація, поєднання з будь-якими відзнятими зображеннями;
- 6) управління та редагування виразністю написання шрифтів і їх рухом на екрані;
- 7) можливість запам'ятовувати складні процедурні послідовності перетворень зображення [4, с. 57].

Думка В. Монетова про те, що якісні характеристики художнього образу мають бути основою систематизації базових інструментів управління, всіляких ефектів і фільтрів, а виражальні засоби художника (щоб вивчати та аналізувати твори комп'ютерного дизайну) доцільно групувати за ступенем їх структурного й функціонального ускладнення привела нас до розуміння принципу побудови навчальних завдань з курсу «Комп'ютерна графіка».

У цьому разі можна розрізнити п'ять рівнів складності:

- 1) колір, яскравість, форма, що управляються базовими інструментами комп'ютерних програм;
- 2) колірні палітри, які готують та використовують художник і дизайнер;
- 3) фільтри й ефекти для колірної, світлової та фактурної обробки нерухомих зображень;
- 4) трансформації та метаморфози зображень в часі;
- 5) монтаж, взаємовідношення малих форм у великій формі.

Кожен з перерахованих образотворчо-виражальних засобів має свої інструменти й процедури управління в різних графічних програмах. Однак саме в

умінні користуватися цими інструментами й процедурами для виявлення якісних характеристик художнього образу і полягає суть вивчення комп'ютерних технологій художниками й дизайнерами. Щоб перераховані можливості стали образотворчо-виражальними, вони мають стати елементами образотворчої мови, яка передає відчуття, естетичний емоційний досвід автора.

Під поняттям «художньо-виражальні засоби» В. Монетов розуміє засоби, здатні виражати певні якості художнього образу, зв'язані у спогадах всіх учасників з певними відчуттями. Комп'ютерні технології дають в руки художникові дивовижно слухняний інструмент управління якісними характеристиками художнього образу, кожною окремо та всіма разом, що значно змінює образотворчий склад художньої мови.

Використання виражальних засобів комп'ютерних технологій визначається художніми завданнями. Кожне таке завдання, зазвичай, спричиняє необхідність в автора користуватися відразу кількома виражальними засобами в комплексі для отримання потрібного йому результату [4, с. 58].

М. Філіппов, науково осмислюючи приналежність комп'ютерної графіки та вебдизайну до графічної проектної культури, здійснює мистецтвознавчий аналіз виникнення та розвитку скрін-дизайну (як різновиду художньо-проектної діяльності), виявляє його основні характеристики, становлення яких пов'язано з розвитком виражальних засобів технозображень і їх впливом на візуальну мову графічного дизайну. До технозображень відносяться фотографія, відео, зображення інших інтерфейсів всередині проєктованого, а також пластичні цитати з арсеналу традиційних мистецтв, відскановані та переведені в цифрову форму. Всі перераховані технозображення можуть розглядатись як об'єкти, будучи включеними в тканину одного інтерфейсу. І площинні, і об'ємні форми в межах твору скрін-дизайну наділяються своїм значенням. Технозображення в скрін-дизайні виконують функцію «картини в картині». Вони можуть служити примноженню смислового навантаження, а також відігравати роль візуальних цитат в загальному контексті інтерфейсу [4, с. 59].

М. Філіппов стверджує, що скрін-дизайн – це вид проектної діяльності, спрямований на трансформацію технічних процесів та інформаційних ресурсів комп'ютера у візуальний ряд, доступний людському сприйняттю. На думку дослідника, завдання скрін-дизайну як техніко-естетичної системи полягає в адаптації до людського сприйняття процесів отримання інформації та управління нею в техногенному середовищі. Для вирішення цього завдання необхідний системний підхід до проєктування твору скрін-дизайну. Він полягає в комплексному послідовному перетворенні матеріалу, призначеного для логічно-покрокового сприйняття в матеріал для емоційно-комплексного сприйняття. З методичної точки зору це і є процес створення твору скрін-дизайну.

У процесі вивчення типології виражальних засобів і композиційних прийомів скрін-дизайну автор розділяє проєктування інтерфейсу на два етапи:

- 1) відбір необхідної (за можливості найменшої) кількості значущих для змісту компонентів майбутнього твору;
- 2) вибудовування їх структурних взаємозв'язків.

До виражальних засобів скрін-дизайну М. Філіппов відносить шрифт, площину (фон), світло, колір, рух. Науковець розглянув способи композиції та структуризації твору загалом. Всі зусилля дизайнера інтерфейсу спрямовані на організацію інформації, а, отже, на інформування того, хто сприймає. Інформувати – означає надавати форму. Ця форма в скрін-дизайні включає:

- 1) набір виражальних засобів, адекватних інформаційному змісту;
- 2) образ, який у концентрованому вигляді є сенсом повідомлення;
- 3) композиційний прийом, що дозволяє тому, хто сприймає, освоювати необхідну для нього інформацію [4, с. 60].

М. Філіппов сформулював функціональне визначення скрін-дизайну: це художньо-проектна діяльність, різновид графічного дизайну, що синтезує основні властивості технозображень і переводить їх у сферу продуктивного візуального мислення для гармонізації інтерактивних контактів між людиною і комп'ютерною технікою. Завдання скрін-дизайну полягає в забезпеченні й оптимізації інформаційних комунікацій за допомогою їх естетизації [4, с. 61].

Тому, у розробленому нами дистанційному курсі «Комп'ютерна графіка» перше навчальне завдання з освоєння графічного редактора Adobe Photoshop передбачає ознайомлення студентів із галереєю фільтрів для виконання ітерації одного зображення в десяти варіантах за допомогою меню «Фільтр». Виділення та деформація зображень, робота з шарами передбачають виконання колажу в стилі поп-арт. Робота з текстом в графічному редакторі спрямована на виявлення характеру символів, створення монограми, розробки візитної картки. Продовжуючи роботу з шарами студенти опрацьовують форму і колір через допоміжний/основний простір, додаткові/контрастні кольори. Робота з виділеннями та деформаціями зображень передбачає опрацювання понять ритм і малюнок через створення малюнку, що повторюється (орнаменту, патерну). Комбіновані зображення студенти створюють через опрацювання подвійних і потрійних контрастів. Завершується вивчення редактора застосуванням вивчених прикладних основ графічного дизайну в одному електронному макеті об'єкту графічного дизайну, до якого майбутні дизайнери-графіки вчаться застосовувати маски та альфа-канали. Також завершальними темами є ознайомлення студентів з особливостями друку, налаштування зображення та друк пробного відбитку [1].

### Список використаних джерел

1. Комп'ютерна графіка. URL: <https://elr.tnpu.edu.ua/course/view.php?id=2932#section-1> (дата звернення: 03.04.2022).
2. Прусак В. Ф. Організаційно-педагогічні засади підготовки майбутніх дизайнерів у вищих навчальних закладах України : автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.04 / Вінниця, 2006. 22 с.
3. Прусак В. Ф. Організаційно-педагогічні засади підготовки майбутніх дизайнерів у вищих навчальних закладах України : дис. ... канд. пед. наук / Івано-Франківськ, 2006. 294 с.
4. Цідило І. І. Підготовка майбутніх дизайнерів до використання комп'ютерних технологій у професійній діяльності : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.04 / Тернопільський національний педагогічний університет ім. В. Гнатюка. Тернопіль, 2015. 220 с.