

3. Перспективи використання сучасних засобів дизайну в архітектурному середовищі м. Львова / Хір А., Гой Б., Гаращак Т. // Традиції та новації у вищій архітектурно-художній освіті. – Харків: ХДАДМ, 2011. – № 2. – С. 149-151.

4. Чепелик О.В. Взаємодія архітектурних просторів, сучасного мистецтва та новітніх технологій, або Мультимедійна утопія / Ін-т проблем сучасн. мист-ва Акад. мист-в України. – К.: Хімджест, 2009. – 272 с.

5. Липківська А. Літературне першоджерело та сценічний текст: від егоцентризму «молодого» театру рубежу 1980-1990-х років – до демократичних цінностей сьогодення / Нариси з історії театрального мистецтва України ХХ століття / Інститут проблем сучасного мистецтва Академії мистецтв України; Редкол.: В. Сидоренко та ін. – Київ: Інтертехнологія, 2006. – С. 889-915.

**Цуркан К.С.**

*аспірант,*

*Львівська національна академія мистецтв*

**ВПРОВАДЖЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ  
«КОМП'ЮТЕРНЕ ПРОЕКТУВАННЯ» В НАВЧАЛЬНИЙ ПРОЦЕС  
КАФЕДРИ ХУДОЖНЬОГО ТЕКСТИЛЮ ЛНАМ**

Сучасність вимагає від художника доброго знання комп'ютерних програм. Курс «Комп'ютерне проектування» було введено у навчальну програму кафедри художнього текстилю в 2006 р. Він був розроблений викладачем кафедри Софією Ярославівною Бурак (закінчила ЛНАМ у 1984 р.). Постійним завданням курсу є пошук нестандартних підходів до проектування виробів художнього текстилю за допомогою сучасних комп'ютерних програм [1, с. 3].

Вибір програм Adobe Photoshop та Adobe Illustrator був осмисленим та очевидним. Adobe Photoshop – багатофункціональний растровий графічний редактор, створений 1988 р. Томасом и Джоном Нолами. Цього ж року Adobe Systems викупила ліцензію на розповсюдження Adobe Photoshop [8]. На сьогодні для спеціалістів з веб-дизайну, поліграфії та зовнішньої реклами знання цієї програми є обов'язковим. Adobe Illustrator був вперше розроблений для Apple Macintosh (лінійка персональних комп'ютерів виробництва корпорації Apple) у грудні 1986 р. як редактор векторної графіки. Adobe Illustrator є супутнім продуктом з Adobe Photoshop [9].

Розглядаючи принципи роботи цих двох програм відзначимо, що Adobe Photoshop перш за все призначена для графічної обробки цифрових фотографій, принцип роботи в програмі ґрунтується на створенні шарів, від розташування цих шарів залежить кінцевий результат зображення. Якість вибраного зображення залежить від роздільної здатності («розширення», яке вимірюється у пікселях). Працюючи у програмі Adobe Illustrator маємо справу з об'єктами, а не шарами, завдяки цьому програма використовується для створення логотипів, фірмових бланків, (або пакету таких послуг – брендбуків), оформлення банерів, та інших об'єктів, що передбачають широкоформатний друк.

Курс «Комп'ютерне проектування» розрахований на вісім семестрів, чотири семестри студенти вивчають програму Adobe Photoshop, чотири – Adobe Illustrator, при вивченні останньої до завдань належить комбінування двох

програм. Принцип побудови курсу – від простого – до складного. Завдання для курсу складались із врахуванням потреб знання комп'ютерних програм спеціаліста з художнього текстилю. Відповідно до цього курс має дві смислові гілки: перша – вивчення комп'ютерних програм як самостійного предмету, друга – виконання завдань із врахуванням курсів «композиція» та «робота в матеріалі». Перше завдання першого семестру звучить «Створити двотонову замкнену монокомпозицію на основі простих геометричних форм (квадрат, коло, трикутник) [1, с. 9]. Зазначимо, що до виконання завдання студент допускається після затвердження ескізу на папері, ця методична особливість спонукає студента до осмисленості в композиції і пришвидшує отримання позитивних результатів. Кожного семестру студенти виконують кілька завдань, пов'язаних між собою, проте різної складності.

Оскільки курс «Комп'ютерне проектування» укладений таким чином, що його завдання логічно сумісні з курсом «Композиція», студенти можуть застосовувати отримані навички для виконання курсових робіт з текстильним матеріалом, використовуючи принцип рапортного та купонного орнаментування. Важливим є елемент послідовності – студент повинен пройти шлях «поступового нарощення знань» створюючи спочатку ахроматичні композиції з простими елементами, потім композиції з кількох, узгоджених між собою, кольорів, заключною складовою є створення багатоколірної композиції з щільним орнаментуванням. Після опанування принципів роботи з шрифтами, шарами, методами трасування та іншими графічними засобами, в сьомому та восьмому семестрах даються практичні завдання на імпровізацію, це створення композиції для декорування одягу, із використанням авторської графіки та шрифтів [1, с. 74] та завдання на створення переплетення двох однакових за графікою, але різних за фактурами композицій [1, с. 86]. Перше завдання передбачає друк на одязі або тканині своєї графічної композиції, результати дають яскравий та корисний ефект, оскільки стимулює молодого спеціаліста аналізувати свою композицію як прототип для промислової продукції. Вираження композиції отримували не лише в одязі, а й у виконанні декоративних подушок, де художники комбінували друковані елементи з вишивкою, ткацтвом, розписом по тканині, такі вироби мали позитивний естетичний ефект та виконувались із розумінням творчих задач. Смісл другого завдання полягає у створенні двох варіантів однієї графічної композиції. Для виконання цього завдання відскановується виконана художником готова графічна композиція та опрацьовується в двох варіантах за допомогою програм Adobe Photoshop та Adobe Illustrator. Обидві композиції роздруковуються та розрізаються на смужки, після чого укладаються в одну переплетену композицію. На нашу думку дисципліна «Комп'ютерне проектування» є цінною для художника текстилю, як самостійний предмет і як допоміжний, для спрощення технологічних завдань, органічно поєднується з іншими дисциплінами на кафедрі.

### Список використаних джерел:

1. Бурак С. Я. Комп'ютерне проектування у програмах Adobe Photoshop та Adobe Illustrator. Методичні вказівки для студентів 1-4 курсів відділення художнього текстилю // Львів: видавничий відділ ЛНАМ, 2014. – 94 с.
2. Бородаев Д. В. Веб-сайт как объект графического дизайна. Монография. – Х.: «Септима ЛТД», 2006. – 288 с.

3. Ковальчук А. К. Графические диалоговые системы: учебное пособие / А. К. Ковальчук, А. С. Шайтура. – М.: МГОУ, 2006. – 101 с.
4. Розенсон И. Основы теории дизайна. – СПб.: Питер, 2006. – 224 с.
5. Рудер Э. Типографика. Руководство к оформлению. – М.: Книга, 1982. – 289 с.
6. Fiell С. Contemporary Graphic Design / Charlotte Fiell, Peter Fiell. Taschen Publishers, 2008. – 559 p.
7. Офіційний сайт компанії Adobe <https://www.adobe.com/ua/>
8. Adobe Photoshop. Early history [https://en.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_Photoshop](https://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop)
9. Adobe Illustrator. History [https://en.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_Illustrator](https://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_Illustrator)