

пользы имеет смысл знать, что стадии медленного волнового сна и быстрого волнового сна – 1.5 часа. Поскольку функция сна – реактивация недавних воспоминаний и их переход в долговременную память, а также стабилизация воспоминаний. Сон должен быть полезным, поэтому просыпаться нужно в конце фазы быстрого волнового сна и с учетом правильного светового режима: спать в темноте и просыпаться при свете [3].

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. *Казанцева, А.* Память и обучение [Электронный ресурс]. – URL: https://m.youtube.com/watch?v=3_SVH6t_LM&t=1s. (дата обращения: 06.09.2021).
2. *Казанцева, А.* Как сдать любой экзамен? [Электронный ресурс]. URL: <https://m.youtube.com/watch?v=3gw4PKCk>. (дата обращения: 06.09.2021).
3. *Казанцева, А.* Зачем нужно спать? [Электронный ресурс]. URL: <https://m.youtube.com/watch?v=a0ftuZpigug>. (дата обращения: 06.09.2021).

КОРРЕКТИРУЮЩЕЕ ЗАДАНИЕ ДЛЯ ЗАКРЕПЛЕНИЯ ЗНАНИЙ О ЗАКОНАХ ЛИНЕЙНОЙ И ВОЗДУШНОЙ ПЕРСПЕКТИВЫ

CORRECTIVE TASK FOR CONSOLIDATING KNOWLEDGE ABOUT THE LAWS OF LINEAR AND AERIAL PERSPECTIVE

Л. А. СТРИЖАК

L. A. STRYZNAK

Белорусский государственный университет
факультет социокультурных коммуникаций

Минск, Республика Беларусь

Belarusian State University, Sociocultural Communications Department

Minsk, Republic of Belarus

e-mail: larisa.strij@gmail.com

Автором статьи предложено практическое задание по проектной графике, позволяющее студентам, обучающимся на кафедре коммуникативного дизайна БГУ, активизировать процесс обучения в области системы изображения объёмов и передачи пространственных соотношений между ними. Задание направлено на формирование навыков объёмно-пространственного мышления, необходимого дизайнеру для визуализации

собственных проектных идей в дизайн-проектах. Данное задание основывается на индивидуальном опыте преподавательской работы автора, проверенного его практической и творческой деятельностью, согласованного с целью и задачами дисциплины «Проектная графика». Проверка эффективности разработанной методики дала положительный результат.

Ключевые слова: проектная графика; дизайн; проектно-творческие задачи; объемно-пространственное мышление; конструктивно-образное мышление; художественные приемы; изобразительная деятельность; проектная культура; изобразительные материалы и техники; линейная перспектива; воздушная перспектива; тональная перспектива.

The author of the article offers a practical task on project graphics, allowing students at the Department of Communicative Design of the Belarusian State University to activate the learning process in volume imaging systems and the transferring spatial relations between them. The task is aimed at the formation of skills of three-dimensional thinking, necessary for the designer to visualize their own ideas in design projects. This task is based on the individual experience of the author's teaching work, verified by his practical and creative activities, coordinated with the purpose and objectives of the discipline "Project Graphics". Checking the effectiveness of the developed technique gave a positive result.

Keywords: project graphics; design; design and creative tasks; three-dimensional thinking; constructive-imaginative thinking, artistic techniques; visual activity; project culture; visual materials and techniques; linear perspective; aerial perspective; tonal perspective.

Дисциплина «Проектная графика» решает изобразительные задачи, возникающие в процессе формирования концепции, и ее цель – возможно, более точное изображение проектируемого объекта или объектов в определенной среде. Поэтому студент-дизайнер должен досконально знать законы изображения объёмов на плоскости, передачи пространственных соотношений между ними и, самое главное, применять эти знания на практике.

Нами рекомендуется образовательный комплекс, помогающий закреплению системы изображения объёмов и передачи пространственных соотношений между ними. Это серия заданий, на которых в дисциплине «Проектная графика» изучаются и отрабатываются различные графические приемы и техники нанесения тона для изображения формы предмета, его объёма, массы и передачи пространственной глубины.

Общим для всех этих заданий является использование изобразительного языка графики и её выразительных средств – линии, штриха, контура, пятна и тона. Объектом изображения обычно является фотография с качественным снимком бытовой техники или различных электроинструментов, предназначенных для ремонта и строительства и т.д.

Задачей является выполнение изображения объёмно-пространственной структуры с использованием графической техники или графического средства, предложенных преподавателем. Для выполнения поставленной задачи студенту требуется, во-первых, умение анализировать изображаемую натуру и, во-вторых, умение применять знание законов перспективы, пропорции, светотени.

В классическом методе обучения рисованию и живописи лежит рисование с натуры. Изображая предмет реальной действительности, художник показывает, рисует его форму. Об этом более подробно пишет *А. М. Серов*: «... чтобы правильно изобразить форму предмета на бумаге, необходимо провести анализ этой формы, а это значит, научиться видеть её характерные особенности и закономерности строения, затем изобразить её на плоскости бумаги» [1, с. 94]. Значит, приступая к рисованию, студенту необходимо изучить форму объекта и выявить его положение в пространстве. «В реальной действительности образ предмета у человека складывается из конкретных признаков: предмет трехмерен, он занимает определенное пространство. Его можно обойти кругом и пощупать руками, его поверхность имеет определенную фактуру и цвет» [1, с. 98].

Работая над постановкой на занятиях по рисунку или живописи, студент, чтобы уточнить форму предметов и определить, какие из них расположены к нему ближе, а какие дальше, может обойти постановку вокруг, посмотреть на нее сверху, сбоку – т.е. с любой нужной ему точки зрения. В нашем случае, рисуя объект с фотографии, студент лишен возможности изучения формы привычным образом. Ему, чтобы определить место изображаемого предмета в пространстве и передать глубину пространственного окружения, необходимо определить точку и угол зрения фотографа, снимавшего этот предмет. Для наглядности предлагается вылепить рисуемый предмет, например, из пластилина, а затем разместить под нужным углом к рисующему, тем самым выявляя его положение в пространстве (Прил. 1, рис. 1).

Известно, что познание человеком мира, окружающей его среды имеет два уровня – чувственное познание и рациональное познание. Чувственный опыт познания осуществляется с помощью органов чувств:

зрения, слуха, обоняния, осязания, вкуса, которые воспринимают сигналы из внешнего мира для передачи их в мозг. Лепка – вид изобразительного искусства, дающий объёмно-пространственное изображение предмета. Когда студент изучает форму через лепку, то в этом процессе участвуют не только его глаза, но идет непосредственный физический контакт с реальной формой. Ощущение – первая ступень познавательной деятельности человека. Человеческие пальцы, вылепливая объект, хорошо чувствуют объем и форму, что дает дополнительную информацию об объекте рисования и способствует формированию навыков объёмно-пространственного мышления.

Для правильного изображения формы объектов необходимо быть знакомым с процессом восприятия и его особенностями, понимать, как от строения нашего глаза и его способности воспринимать свет, отраженный рассматриваемым предметом, зависит восприятие окружающего предметного мира. Человек воспринимает окружающий мир с помощью стереоскопического зрения. Именно восприятие окружающего пространства двумя глазами дает возможность видеть объем. Мозг человека способен быстро оценивать степень удалённости объектов. Глядя перед собой, мы видим предметы в сокращении, уходящими в глубь пространства; все параллельные прямые без исключения стремятся в одну точку схода, которая находится на линии горизонта. Эти особенности человеческого восприятия положены в законы линейной перспективы и используются художниками как теоретическая основа изобразительного искусства, как наука о законах построения на плоской поверхности изображений предметов такими, какими их воспринимает глаз человека при непосредственном наблюдении в реальности.

Художественные принципы воздушной перспективы также основаны на изучении зрительного восприятия и соотносятся с влиянием атмосферы на внешний вид объекта при взгляде с расстояния. Воздушная перспектива – это объективное физическое явление, которое заключается в том, что свет, проходя через воздушную среду, содержащую взвешенные частички пыли, льда, воды, преломляется, рассеивается и отражается. По мере увеличения расстояния между объектом и зрителем контраст между объектом и его фоном уменьшается, а также уменьшается контраст деталей внутри объекта. Цвета объекта также становятся менее насыщенными и смещаются обычно в сторону голубого.

Для художников воздушная перспектива – это простой и невероятно эффективный способ создания глубины пространства, это передача изо-

бразительными средствами на основе восприятия окружающей действительности кажущихся изменений градации цвета, очертаний контура, тоновой насыщенности объёмной формы предметов в их взаимосвязи с окружающей средой при различном состоянии природных явлений, освещения и удаленности. Поэтому в искусстве, особенно в живописи, воздушная перспектива относится к технике создания иллюзии глубины путем изображения далеких объектов более бледными, менее детализированными и обычно более синими, чем близкие объекты.

Рассмотренные признаки воздушной перспективы в нашем задании можно создать искусственно, грамотно формируя глубину изображаемого пространства и активизируя передний план. Для этого определим на нашем вылепленном макете, какие грани предмета находятся к рисуемому ближе, а какие дальше, и отметим точки от 1 и до 10 по мере удаления от переднего плана (Прил. 1, рис. 2).

Раз мы рисуем с фотографии, то на ней объект с уже готовыми линейными сокращениями. И теперь, глядя на точки, легко моделировать тональные изменения от насыщенных, контрастных тонов переднего плана с постепенным уменьшением этих свойств к планам отдаленным (Прил. 1, рис. 3). В конечном итоге глубина на плоском картинном формате теперь всецело зависит от убедительности художника, его знания законов тональной перспективы, точности видения и технического мастерства.

Простота и наглядность этого задания дают студенту понимание принципа выявления объёмной формы предмета. Выполнив его, студент приобретает бесценный опыт соединения эмпирических и теоретических знаний. Знания, полученные на эмпирическом уровне, являются результатом непосредственного контакта с живой реальностью в наблюдении и эксперименте. Самая большая ценность этого задания для дизайнера заключается не только в формировании навыков объёмно-пространственного мышления и умения использовать линейную, воздушную, тональную перспективу при рисовании, но и навыков создания новых предметов по представлению.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Рисунок. Учеб. пособие для студентов худож.- граф. фак. пед. ин- тов. Под ред. А. М. Серова. М. : Просвещение, 1975.