

Асоціація сприяння глобалізації освіти та науки SPACETIME
Національна академія педагогічних наук України
Національний Еразмус+ офіс в Україні
Національний педагогічний університет імені М.П. Драгоманова (Україна)
Вінницький державний педагогічний університет імені Коцюбинського (Україна)
Донецький національний університет економіки і торгівлі (Україна)
Національна Академія Управління (Україна)
Класичний приватний університет (Україна)
Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка (Україна)
Зугдідський незалежний університет (Грузія)
Тбіліський державний політехнічний університет (Грузія)
Університет Науки та Технології (Польща)
Запорізький національний університет (Україна)
Таврійський національний університет імені В.І. Вернадського (Україна)
Дрогобицький державний педагогічний університет імені Івана Франка (Україна)
Донецький національний університет імені Василя Стуса (Україна)
Донецький державний університет управління (Україна)
Вища школа бізнесу Національний Луїс-Університет (Польща)
ТОВ «Універсальний освітній простір «АКЦЕНТ» (Україна)
Інститут соціально-економічних ініціатив (Україна)

ЗБІРНИК ТЕЗ
МІЖНАРОДНОЇ НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ
«ПЕРЕДОВІ ОСВІТНІ ПРАКТИКИ:
УКРАЇНА, ЄВРОПА, СВІТ»

<i>Віктор Синчак</i>	
РЕформування базових структурних підрозділів закладів вищої освіти на етапі їх розвитку.....	289
<i>Лариса Колодіна</i>	
Електронний навчальний курс «польська мова»: структура та апробація.....	293
<i>Дзю Дутин</i>	
Роль художнього методу у формуванні професійної компетентності майбутніх фахівців з графічного дизайну.....	297
<i>Дай Чжен</i>	
Професійна підготовка анімаційних дизайнерів як педагогічна проблема.....	300
<i>Тетяна Паньок</i>	
Вища художньо-педагогічна освіта: реальність та перспективи.....	302
<i>Інна Отамась</i>	
Становлення стартапів у закладах освіти України з урахуванням досвіду на території Європейського Союзу.....	306
<i>Наталія Мельник, Ірина Миколайчук</i>	
Перспективи розвитку дуальної освіти в Україні.....	310
<i>Галина Луценко</i>	
Управління проектною діяльністю студентів на засадах scum.....	313
<i>Світлана Заскалета</i>	
Загальні тенденції професійної підготовки фахівців у галузі освіти в країнах європейського простору: міждисциплінарний підхід	317
<i>Олексій Запорожченко</i>	
Основні стратегії вищої освіти в умовах становлення інформаційного суспільства.....	319
<i>Sergey Fedosov, Alexandra Sergeeva</i>	
Physics course in technical universities of Ukraine and abroad.....	322
<i>Vasyl Kozyk, Lilia Lesyk, Anastasiya Symak, Oksana Ivanytska</i>	
Problems of the professionals training in economic specialties.....	326
<i>Зінаїда Живко, Лілія Кухарська</i>	
Класифікаційні ознаки «освітніх інновацій».....	330
<i>Костянтин Рябой, Галина Волчкова</i>	
Освіта в Україні: основні виклики на шляху реформування.....	334

Дай Чжен
*аспірант кафедри початкової і професійної освіти
Харківського національного педагогічного
університету імені Г. С. Сковороди, м. Харків, Україна*

ПРОФЕСІЙНА ПІДГОТОВКА АНІМАЦІЙНИХ ДИЗАЙНЕРІВ ЯК ПЕДАГОГІЧНА ПРОБЛЕМА

Ключові слова: професійна підготовка, анімація, дизайнери, педагогічна проблема.
Keywords: training, animation, designers, pedagogical problem.

Зміна соціально-історичних умов, розширення ІТ-можливостей і творення нового соціокультурного простору вплинули на зацікавлення значного кола освітніх закладів новими комп'ютерними технологіями, передусім у художньо-педагогічній освіті. На межі XX – XXI століть зріс інтерес до анімації як засобу навчання та виховання, що пов'язано з переосмисленням художніх систем, образних і пластичних канонів у мистецтві. Звертаючись до анімації як твору мистецтва, можна помітити, що його оновлення доводиться на посткризові періоди розвитку суспільства.

Зазначимо, що як для української, так і китайської анімаційної школи з середини XX століття властиво було подолання стилістичних прийомів, характерних для американської та радянської анімації. Зростання почуття національного патріотизму, прагнення до самобутності стимулювали інтерес до національної культури і мистецтва, що ознаменувало зміну парадигми в зображальних символах. Анімація, будучи частиною мистецько-освітнього процесу, має свої принципи створення текстів, форми їх функціонування і сприйняття.

Аналіз сучасної науково-педагогічної літератури дає нам підстави стверджувати, що в освітньому просторі не обґрунтована ясна позиція з організації професійної підготовки фахівців анімаційного дизайну та його ув'язування з навчально-виховним процесом. Характеризуючи базові поняття дослідження, проаналізуємо ключові визначення. Існує два поняття у застосуванні терміну «анімаційний дизайн»:

1. в означенні мультиплікація;
2. в означенні мушн-дизайн як обов'язковий компонент мультимедійного дизайну.

Варто наголосити, що ілюзія руху, яка досягається швидкою зміною зображення на екрані, власне і є твором анімації або мушн графіка. Зазначимо, що анімація (від лат. Animatio «пожвавлення; одухотворення» - anima «душа») є одним з найскладніших напрямків дизайну, в якому спостереження, аналогія, перебільшення і вміння працювати з пластикою форм є головним виразником творчого процесу та художньої освіти митця. За своєю суттю, анімація це синтетичне аудіовізуальне мистецтво, в основі якого лежить ілюзія оживлення створених художником об'ємних і плоских зображень або об'єктів предметно-реального світу.

Термін «анімація» має широку сферу професійного застосування у світі і визначається різними синонімами. Наприклад, у радянській мистецтвознавчій науці протягом тривалого часу було загальноприйнято цей вид аудіовізуального мистецтва називати «мультиплікацією», що більшою мірою відповідало мальованому кіно. Для художників-мультиплікаторів методика навчання базувалася на багатократних повторях і перемальовуванні персонажа в послідовних фазах руху – спеціальна художня підготовка була пов'язана з технологією накладання на лист елементів персонажів, що

відповідає техніці аплікація. Як зазначав Ф. Хітрук за співзвучністю із цим словом ця галузь кінематографа була названа мультиплікацією [2, с. 48].

Як вид дизайну анімація на сьогодні має декілька класифікацій: комп'ютерна анімація, Flash-анімація, графічна анімація, ротоскопіювання, пластилінова анімація, пісочна анімація, мальована анімація, авторська анімація. Таким чином спеціаліст з анімаційного дизайну інтегрує свій талант, креативність і знання в електронний твір мистецтва (веб-сайти, кіно, анімація, телебачення, рекламний твір, виробничий проект тощо), розробляє концепції для створення медіадизайну, створює іміджевий ефект при роботі з рекламою; співпрацює зі ЗМІ, аудіо-, відео- та поліграфічною продукцією, у межах своєї компетенції несе відповідальність за якість виконуваних обов'язків.

Для розуміння специфіки підготовки фахівців з анімаційного дизайну визначимо суть його професійної компетентності, що полягає у інтегральній якості особистості, що реалізує готовність і здатність людини до здійснення професійної творчої діяльності: використання комп'ютерних технологій, які дозволяють створити новий відео-арт продукт, інтерактивний об'єкт або інтерактивні цифрові твори як у рамках галузі сучасного мистецтва, так і виходячи за ці межі за допомогою ілюзії руху об'ємних і площинних зображень, а також здатність керувати інформаційними потоками у вигляді текстів, музики, анімації, графічних зображень та ін. на основі сформованих знань, умінь, навичок.

Уміння і навички дизайнера анімації полягають у поєднанні різних художніх форм, традиційних і експериментальних технік і технологій, як, наприклад, використання звуку, світла, танцю, цифрового зображень образотворчого і комунікативного середовищах.

Професійна підготовка майбутніх фахівців з анімаційного дизайну у вищих закладах освіти КНР є комплексним педагогічним процесом, що ґрунтується на традиціях китайської культури – мистецтві маньхуа – традиційного китайського коміксу або мальованої історії в картинках, структурі та методах відповідного діагностичного фонду та системи художніх прийомів, рішень, образів, символів.

Зазначимо що китайська анімаційна школа зародилася в 20-ті роки ХХ століття й пройшла складний і насичений шлях пошуку й утвердження національного стилю. Перші аніматори були художниками маньхуа, такі як Ван Шучень, Чжань Тон, які перенесли стилізацію персонажів, характерні риси, манеру зображення в мистецтві мультиплікації. Поняття «Китайська анімаційна школа» досить широке. Його можна пов'язувати як з дизайнерською анімацією, характерною для традиційної естетики фільмів Шанхайської анімаційної кіностудії, так і з художньою формою: створення медіа персонажів, сюжету, художньо-стилістичного рішення з опертям на спадщину китайського живопису, оригамі, паперової пластики і т. п. [1, с. 105-107].

Насьогодні «Китайська анімаційна школа» виокремилася в самостійне мистецьке явище і має власні відмінні риси, що відрізняють її не тільки від американської або європейської анімації, але і від багатьох стрічок, які знімаються в Китаї, що дозволяє виділити її в окремий напрям. Це відзначають історики і теоретики анімації Вань Гоухун, Гу Цицзюнь, Ли Баочуань.

Наразі під час підготовки художників-аніматорів враховується досвід «Китайської анімаційної школи», для якої характерно розширення жанрової тематики, варіативність і збагачення художніх прийомів.

Китайська анімаційна школа має інваріативний зв'язок з різними видами мистецтва, філософсько-естетичними системами і технічними засобами. Її художня природа поєднує в собі різні види і жанри мистецтва. У анімаційній діяльності

комп'ютерні технології та нові матеріали обумовили появу абсолютно нових вимог до підготовки дизайнера. Так, крім спеціальних знань та навиків (добре розвинутий художній смак, просторове мислення, концентрація та стійкість уваги, спостережливість, творча уява, образне мислення, наочно-образна пам'ять, здатність до перевтілення, яскравість зорового сприймання, точність сприймання кольору та відтінків) велике значення має емоційне сприйняття довкілля, а також здатність придивлятися та знаходити головне і характерне для художнього відображення побаченого. Комп'ютерні технології дали можливість анімаційному дизайнеру уникнути кропіткої праці при ескізуванні та під час передання характерних особливостей того чи іншого персонажу.

Під час професійної підготовки анімаційних дизайнерів опановуються різні графічні програми, які дозволяють миттєво змінити розмір, кількість деталей, трансформувати форму, положення у просторі певних об'єктів, колір, фактуру (прозорість, блискучість, матовість) тощо. Це сприяє більш швидкому і якісному продукуванню персонажів, комбінуванні різних матеріалів, креативному використанню їх властивостей тощо.

Таким чином, здійснивши узагальнений огляд основних аспектів професійної діяльності анімаційного дизайнера, можна зробити висновок, що головним у цій діяльності є:

- творення художнього продукту;
- уміння зібрати необхідну інформацію, опрацювати її і представити в образній графічній або об'ємній формі;
- чітке сформоване професійне мислення;
- уміння розробляти концептуальні моделі у процесі своєї діяльності;
- проектування художньої форми, з огляду на нові техніко-технологічні процеси.

Ознаками професіоналізму майбутніх фахівців анімаційного дизайну ми вважаємо: здатність використовувати багатоманітні засоби візуалізації творчих пропозицій; розвиток природних здібностей, власного відчуття гармонії, краси; наукове осмислення законів формотворення; знання вимог до об'єкту своєї діяльності, розуміння сутності і смислового навантаження об'єкту розробки; вміння генерувати проектну культуру суспільства.

Список використаних джерел:

1. Гун Чэнбо. История китайской анимации. Пекин, 2015. 125 с.
2. Хитрук Ф. С. Профессия – аниматор : в 2 т. – Москва, 2007, Т. 1. 304 с.

Паньок Тетяна Володимирівна
доцент, д.п.н., професор кафедри образотворчого мистецтва
Харківського національного педагогічного
університету імені Г. С. Сковороди

ВИЩА ХУДОЖНЬО-ПЕДАГОГІЧНА ОСВІТА: РЕАЛЬНІСТЬ ТА ПЕРСПЕКТИВИ

Ключові слова: *художньо-педагогічна освіта, арт-педагогіка, ізотерапія, вища освіта, підготовка.*

Keywords: *art-pedagogical education, isotherapy, higher education, training., art skill.*