

**АКТУАЛЬНОСТЬ ПРИМЕНЕНИЯ РУЧНОЙ  
ГРАФИКИ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ  
«АБИТУРИЕНТ–СТУДЕНТ-АРХИТЕКТОР»**

**Кравченко И.И., старший преподаватель**

*Белорусский национальный технический университет  
Минск, Республика Беларусь*

«Рисунок, есть высшая точка всех искусств; он основа и источник любой науки». Эти слова великого гения эпохи Возрождения Микеланджело могут стать эпиграфом к данной статье.

Опыт прошлых веков подарил нам огромное количество графических техник. Ручная графика может быть выполнена почти чем угодно. На протяжении всего существования творческого процесса менялись методы, формы, приемы и правила выполнения рисунка и чертежа. В искусстве создавалось множество шедевров без знания многих законов (перспективы, светотени, проекционной связи и т.п.). И трудно утверждать однозначно, какие произведения «лучше» или «качественнее». Каждое время диктует условия и законы, в которых работает и создает свои произведения архитектор, живописец, график – люди творческих профессий. В век компьютерных технологий, когда давно уже открыты законы рисунка, язык черчения стал интернациональным, казалось бы, можно совсем не брать в руки карандаши и кисти. Можно не уметь пользоваться транспортиром и циркулем...

Опрос среди студентов-архитекторов на эту тему дал следующие результаты:

- работаю только руками. Так ответили 26,4%.
- только компьютерная графика – 14,7 %,
- знаю хорошо 3D, но часто использую ручную графику -38,3 %,
- рисовать вручную – прошлый век- 20,7 %.

На первый взгляд работа, выполненная на компьютере, выглядит более профессионально. И с другой стороны, чтобы ручная графика была идеальной, у студентов архитектурных ВУЗов уходили годы учебы. Да и при большой загруженности, компьютер – это просто выход из положения, так как главное достоинство компьютера – быстрота и четкость выполнения.

Но ручная графика – это очень эстетично, это демонстрация художественных возможностей человека, его профессионализма. А это при всем развитии техники, не может устареть Ручная графика, когда ей владеет специалист – это возможность выбора подачи проекта, в зависимости от его назначения и стиля, в котором он задуман. Ведь детская площадка и промышленный объект, остановка и жилой комплекс, очевидно, должны быть представлены в разных цветовых решениях, возможно в разных графических техниках.

Конечно, разные стили, разные архитектурные объекты можно подать как в компьютерной, так и в ручной технике. Но, если вы поклонник, например, А. Гауди, то ручная графика, очевидно, будет предпочтительней. Ручная графика обладает свойствами, которых лишена компьютерная и наоборот. А умение выбрать ту или иную, это – мастерство и профессионализм автора. Ручная графика позволяет архитектору почувствовать и оценить, как работали его предшественники, создавая великие произведения без современных технологий и знаний. Ведь в отличие от простого обывателя, любящего и ценящего искусство, профессионал может оценить процесс создания данного произведения. И чем больше он сам владеет этим искусством, тем больше может оценить и само произведение и тот труд, который был вложен в процесс его создания. Такой подход не может не стимулировать развитие творческого потенциала.

А все начинается с процесса подготовки абитуриента к поступлению на Архитектурный факультет. Вступительные экзамены сдаются тоже «по старинке», используя традиционные инструменты и материалы, законы рисунка, правила композиции и черчения. Более того, пару лет назад, именно результаты творческих испытаний, стали основным критерием при зачислении абитуриентов в институты. Именно умение рисовать, соблюдая законы классического рисунка, умение чертить при помощи чертежных инструментов, передавать пространство в композиции является основным условием при выставлении оценки на вступительных экзаменах.

Соблюдая традиции классической архитектурной школы, весь первый курс студент-архитектор выполняет проекты по «Архитектурному проектированию» и «Архитектурной графике» только вручную. И это, прежде всего – дань уважения к традициям классической архитектурной школы, которая сложилась во многих странах мира на протяжении многих десятилетий.

Со второго курса в процессе обучения, студенты на разных этапах проектирования, могут использовать и компьютерную графику, но ручная графика присутствует всегда, особенно при консультации с преподавателями, когда происходит процесс творческого создания образа будущего объекта.

Конечно, любая современная школа, обязана со временем вводить новые формы и методы обучения. Более эффективные и интересные новому поколению, дающие новые возможности для реализации своих замыслов и идей.

Работать в 3D или от руки, это – выбор личный каждого, не знать возможностей современной технике просто неприлично. А не знать истоков и классических приемов, просто невозможно. Техника постоянно будет совершенствоваться. Будут появляться новые гаджеты, и мы пока еще не знаем их возможностей. А классические произведения, созданные в ручной графике, всегда будут восхищать все новые поколения мастерством тех, кто их создал.

УДК 37.018.43(476.2):004.9

## **О ПРАКТИКЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В РЕГИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СИСТЕМЕ «ШКОЛА–УНИВЕРСИТЕТ–ПРЕДПРИЯТИЕ»**

**Крук А.В., к. б. н., проректор по учебной работе**  
**Васильев А.Ф., д. ф.-м. н., декан факультета довузовской подготовки и обучения иностранных студентов**  
**Ходанович Д.А., к. ф.-м. н., директор центра тестирования**

*Учреждение образования «Гомельский государственный университет имени Франциска Скорины»  
Гомель, Республика Беларусь*

Теоретические основы развития Гомельского регионального информационно-образовательного пространства (ИОП) описаны в статьях [1, 2]. В указанных публикациях не только определены основы формирования ИОП, но и описаны наработанный опыт и практика использования дистанционных систем обучения для