

Габец Елена Андреевна

студентка

Ветхова Софья Константиновна

студентка

Виноградова Олеся Евгеньевна

студентка

Научный руководитель

Адьянов Алексей Аркадьевич

ассистент кафедры

ФГБОУ ВО «МИРЭА – Российский технологический университет»

г. Москва

**ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ АНГЛИЙСКИЙ
В ПОДГОТОВКЕ ДИЗАЙНЕРОВ: РАБОТА С АНГЛОЯЗЫЧНОЙ
ДОКУМЕНТАЦИЕЙ FIGMA И BLENDER**

***Аннотация:** в статье рассматривается роль профессионального английского языка в подготовке дизайнеров. Анализируются особенности работы с англоязычной документацией Figma и Blender, основные трудности студентов и практические подходы для развития навыков работы с профессиональными ресурсами.*

***Ключевые слова:** профессиональный английский, подготовка дизайнеров, цифровизация образования, Figma, Blender, англоязычная документация.*

Введение.

Цифровизация образования повышает значимость цифровых технологий в подготовке специалистов. Особенно это актуально для сферы дизайна, где профессиональная деятельность связана с использованием электронных программ и онлайн-ресурсов. Большое количество популярных инструментов для дизайна, включая Figma и Blender, имеют англоязычный интерфейс и документацию.

В связи с этим владение профессиональным английским языком становится важной частью подготовки будущих специалистов. Однако многие студенты

сталкиваются с трудностями при работе с англоязычными программами и документацией.

Целью данной статьи является рассмотрение роли английского языка в обучение дизайнеров и анализ особенностей работы с документацией Figma и Blender.

Роль английского языка в сфере дизайна.

Дизайн – это творческая деятельность по созданию функциональных и эстетически привлекательных объектов, интерфейсов или сред. Для осуществления данной деятельности часто используются цифровые технологии и международные программы [1]. В данных программах часто основным языком, на котором пишется документация, интерфейс и обучающие материалы, является английский язык. В связи с этим владение профессиональным английским становится важной частью подготовки будущих специалистов в сфере дизайна.

Английский язык используется дизайнерами в различных аспектах профессиональной деятельности. Чаще всего это работа с интерфейсами программ [2]. Такие программы как Figma и Blender содержат большое количество англоязычных инструментов, настроек и команд. Даже при наличии русификации многие дизайнеры продолжают использовать исходный язык, поскольку многие термины являются частью международной профессиональной среды.

При работе с документацией и справочными материалами также необходим английский язык. Официальная документация чаще всего содержит наиболее полную и актуальную информацию о функциях программы, настройках и способах решения возникающих технических ошибок или проблем. Разработчики регулярно публикуют новые материалы, инструкции, обновления, руководства именно на английском языке. Умение работать с данными материалами позволяет дизайнеру обладать актуальной информацией и быстрее осваивать новые инструменты.

Значительную роль английский язык играет в самообразовании. Большое количество видеоуроков, статей, форумов и профессиональных сообществ представлены на английском языке. Не всегда есть возможность перевести эти

материалы. Поэтому специалисты, владеющие английским языком, получают более быстрый доступ к профессиональной информации. Чтобы понять, как именно работает этот механизм на практике, обратимся к документам дизайн инструментов Figma и Blender.

Работа с документацией Figma и Blender.

Figma представляет собой облачный инструмент для UI/UX дизайна, который стал стандартом в отрасли. Программа предлагает пользователям хорошо структурированный справочный центр, где документация написана простым языком и снабжена пошаговыми инструкциями. Официальная документация Figma охватывает все аспекты работы: от создания фреймов и компонентов до настройки ограничений и адаптивного дизайна [3]. Для начинающих дизайнеров ключевыми терминами выступают: *components* (компоненты, которые можно переиспользовать в разных частях проекта), *frames* (фреймы, служащие контейнерами для интерфейсов), *layers* (слои, организующие иерархию объектов) и *constraints* (ограничения, определяющие, как элементы ведут себя при адаптации). Простота языка и логичная структура делают документацию Figma идеальным материалом для первого знакомства с профессиональным английским в дизайне.

Blender – это программа для 3D-графики, анимации и моделирования, которая отличается значительно более сложной архитектурой. Официальное руководство пользователя Blender (*Blender Manual*) представляет собой объёмный технический документ, который разрабатывается и поддерживается сообществом разработчиков. Документация доступна в актуальной версии на официальном сайте docs.blender.org и содержит подробные разделы по моделированию, рендерингу, анимации и визуализации [4]. Ключевая терминология здесь включает: *mesh* (полигональная сетка, из которой состоят 3D-объекты), *render* (процесс визуализации финального изображения), *viewport* (рабочее окно, в котором происходит создание сцены) и *shading* (система настройки материалов и текстур). Язык документации Blender изобилует техническими деталями и требует от пользователя уже сформированной языковой базы для эффективного освоения материала.

Сопоставление этих двух программ наглядно демонстрирует градацию уровней владения английским для специальных целей. Figma с её простым интерфейсом подходит для начинающих и позволяет постепенно наращивать словарный запас. Blender же требует более серьёзной языковой подготовки, так как работа с его официальными руководствами предполагает уверенное чтение сложных технических текстов. Однако вне зависимости от уровня сложности программы студенты сталкиваются с некоторыми трудностями при чтении англоязычной документации.

Трудности студентов при работе с англоязычной документацией.

При работе с англоязычной документацией студенты сталкиваются с комплексом проблем, которые существенно замедляют их профессиональное развитие. Согласно современным исследованиям в области ESP (English for Specific Purposes), студенты художественных и дизайнерских направлений демонстрируют значительный разрыв между текущим уровнем владения языком и требованиями профессии [5].

К числу основных трудностей относятся:

– незнание специальной терминологии – студенты не понимают ключевых слов, описывающих действия и объекты в программе;

– сложные грамматические конструкции – длинные предложения в пассивном залоге, характерные для технической документации, затрудняют понимание инструкций;

– большой объём текста – официальные руководства (особенно в случае с Blender или расширенными возможностями Figma) могут содержать сотни страниц, что вызывает психологическое сопротивление;

– отсутствие навыка чтения инструкций – студенты привыкли к видеоурокам на родном языке и не умеют эффективно извлекать информацию из письменных англоязычных источников.

Последствия этих проблем проявляются в нескольких аспектах. Так, например, студенты совершают технические ошибки из-за неправильного перевода или неверного понимания настроек инструментов. Кроме того, существенно

замедляется скорость обучения. Вместо того чтобы быстро найти ответ в официальной документации, студент тратит часы на поиск адаптированного контента на родном языке. Наконец, это ведёт к снижению мотивации и появлению устойчивой зависимости от готовых переводов и сторонних объяснений, что противоречит задачам подготовки самостоятельного специалиста.

Чтобы избежать этого, необходимо встроить английский язык в повседневную дизайнерскую практику.

Профессиональный английский: учим язык прямо в Figma и Blender.

Вместо изучения язык в отрыве от работы, лучше воспользоваться системой, при которой вы улучшаете свой английский прямо в процессе дизайна, осознанно работая с интерфейсом, выписывая профессиональный лексикон и сразу применяя его в деле. Речь пойдёт не об абстрактных советах, а о конкретных привычках, которые превращают ежедневное использование Figma и Blender в полноценную языковую практику.

1. Ежедневный сбор языкового материала из интерфейса.

Сделайте правилом каждый день, открывая Figma или Blender, выписывать 3 незнакомых слова из интерфейса. Это не обязательно сложная терминология, зачастую трудности вызывают простые глаголы вроде align (выравнивать), distribute (распределять), scale (масштабировать) или названия модификаторов вроде subdivision surface (поверхность с подразделением). Слова записывайте в обычный блокнот или заметки. Важно не просто смотреть перевод, а видеть слово «в деле», зацепившись взглядом за контекст прямо в программе.

2. Активация лексики через запись предложений.

Чтобы выписанное слово перешло в активный запас, с каждым из трёх слов придумайте одно короткое предложение, напрямую связанное с вашими рабочими задачами. Например, встретив в Figma слово layout, не пишите «I like layout», а создайте осмысленную фразу, описывающую ваше действие: I use a layout to arrange buttons (Я использую макет, чтобы упорядочить кнопки). Так вы не просто запоминаете перевод, а тренируете мышление на английском в рамках профессии, параллельно лучше понимая работу инструментов.

3. Еженедельное повторение.

Раз в неделю перечитывайте накопленные слова вместе с составленными предложениями. Если какое-то слово забылось, не пытайтесь его вызубрить изолированно, вернитесь в программу, найдите этот пункт меню или кнопку и снова выполните действие, которое она вызывает. Старайтесь в течение недели намеренно искать встретившееся слово в других разделах.

4. Вкладка Help и горячие клавиши – это ваш скрытый учебник.

В обоих приложениях есть раздел помощи, который часто игнорируют. Зайдите в меню Help, затем Keyboard Shortcuts в Figma или в Blender. Там собраны все горячие клавиши с английскими названиями действий. Это мини-словарь самых ходовых операций: cut, copy, paste in place, toggle wireframe, render image и десятков других. Медленно просматривайте этот список раз в пару дней, стараясь понять каждый пункт без переводчика. Если название непонятно, тут же проверьте его значение и параллельно пробуйте комбинацию клавиш. Такое совмещение языкового ввода и моторного навыка резко ускоряет запоминание, а главное, делает работу быстрее, потому что вы перестаёте лазить по меню в поисках нужной функции.

5. Работа с туториалами и документацией как тренажёр понимания.

Поиск информации в официальной документации мощнейший инструмент прокачки языка. Выполняя задания по англоязычным туториалам, не включайте машинный перевод сразу. Сначала попытайтесь понять инструкцию по скриншотам и знакомым словам, затем выпишите два-три ключевых незнакомых термина, найдите их перевод и только после этого приступайте к выполнению шагов. Когда читаете документацию, например, описание режимов наложения (blend modes) в Figma или настройку шейдеров в Blender, обращайте внимание не только на технический смысл, но и на грамматические конструкции: This tool allows you to..., Make sure the object is selected before... – именно так формируется навык чтения технических текстов, который впоследствии помогает бегло просматривать release notes и профессиональные статьи.

6. Полезные ресурсы для регулярной практики.

Чтобы расширить языковую среду, добавьте в закладки несколько проверенных источников. Официальные каналы Figma и Blender публикуют короткие ролики с демонстрацией новых функций, их продолжительность небольшая, а речь ведущих довольно чёткая. Огромную пользу приносят англоязычные статьи на платформе Medium по тегам `figma tutorial` или `blender tips`, а также ветки на Stack Exchange, где обсуждаются конкретные проблемы. При чтении таких материалов старайтесь не переводить страницу целиком, а разбирать смысл абзаца, опираясь на уже знакомые термины из вашего ежедневного блокнота.

При таком подходе через месяц регулярной практики в Figma и Blender ваш активный словарь пополнится примерно на 60–80 профессиональных терминов и конструкций.

Заключение.

Профессиональный английский язык является важной частью подготовки современных дизайнеров. Работа с англоязычной документацией Figma и Blender развивает профессиональные компетенции и навыки самостоятельного обучения. Интеграция профессионального английского в образовательный процесс повышает качество подготовки специалистов в условиях цифровизации образования.

Список литературы

1. Соколова М.Л. Дизайн и технологии / М.Л. Соколова // Труды Академии технической эстетики и дизайна. – 2017. – №1. – С. 33–36. – ISSN 2307–9460. – EDN ZXMJPP.
2. Васильченко М.А. Основы английского для веб-дизайнеров: больше, чем код / М.А. Васильченко // Образование, инновации, исследования как ресурс развития сообщества: материалы III Всеросс. науч.-практ. конф. с междунар. участ. – Чебоксары: Среда, 2025. – С. 28–30. – ISBN 978-5-908083-47-8.
3. Figma Help Center: официальная документация и справочные материалы. – URL: <https://help.figma.com/> (дата обращения: 15.04.2026).
4. Blender Manual: официальное руководство пользователя Blender. – URL: <https://docs.blender.org/> (дата обращения: 15.04.2026).

5. Mao F., Zhou J. A needs analysis of ESP courses in colleges of art and design: Consensus and divergence // PLoS ONE. 2024. Vol. 19, No. 6. Art. e0305210. DOI: 10.1371/journal.pone.0305210. EDN BYCWZM