

**Осадчая Е. К.**

*Уральский федеральный университет имени  
первого Президента Б.Н. Ельцина,  
Уральский государственный педагогический университет,  
Екатеринбург*

## **СОВРЕМЕННЫЕ НАПРАВЛЕНИЯ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ТВОРЧЕСТВА В ДЕТСКОЙ ШКОЛЕ ИСКУССТВ В УСЛОВИЯХ ЦИФРОВИЗАЦИИ**

**Аннотация:** В работе освещаются основные направления художественного творчества, интегрируемые с цифровыми технологиями, и имеющие возможность реализации в современных детских школах искусств. В условиях цифровизации художественное образование трансформируется и вбирает цифровой инструментарий. В связи с чем в статье рассматриваются некоторые теоретические и методические аспекты обучения компьютерной графике, дизайну, мультимедиа, мультипликации и других цифровых искусств в детских школах искусств, а также возможности интеграции цифрового инструментария с другими учебными предметами художественного цикла.

**Ключевые слова:** цифровое искусство, компьютерная графика, компьютерные технологии, художественное творчество, средства компьютерной графики, цифровой инструментарий, мультипликация, детская школа искусств.

**E. K. Osadchaya**

*Ural Federal University  
named after the First President of Russia B.N. Yeltsin,  
Ural State Pedagogical University,  
Ekaterinburg*

## LATEST TRENDS OF ART WORK IN CHILDREN'S ART SCHOOLS IN THE CONTEXT OF DIGITALIZATION

**Annotation.** The paper focuses on the main trends of art work integrated with digital technologies, that can be used in modern children's art schools. In the context of digitalization, art education transforms and adopts digital tools. In this regard, the article discusses some theoretical and methodological aspects of teaching computer graphics, design, multimedia, animation and other digital arts in children's art schools, as well as the possibilities of integrating digital tools with other academic subjects of the art study curriculum.

**Keywords:** digital art, computer graphics, computer technology, artistic creativity, computer graphics tools, digital tools, animation, children's art school.

На сегодняшний день информационные компьютерные технологии представлены различными средствами и успешно применяются во всех сферах жизнедеятельности общества. Логичным продолжением процесса информатизации становится процесс цифровизации, поддерживаемый государственной политикой и обеспечивающий представление информации в доступной цифровой среде. Вполне гармонично данные процессы находят продолжение и имеют развитие в области художественного творчества.

У современных художников и дизайнеров сейчас имеется широкий спектр цифрового инструментария, удовлетворяющий запросы как ученика, так и профессионала в разных областях художественного творчества. Цифровой инструментарий вызывает неподдельный интерес у школьников. Новизна, возможности и некоторая сложность в их освоении активизируют в обучающихся желание изучать и использовать новые технологии в своем творчестве. Соответственно знакомство с таким инструментарием может и должно начинаться в условиях

предпрофессионального образования детской школы искусств под руководством опытного наставника-преподавателя. Тем самым все вышеуказанное позволяет наиболее полно реализовать процесс развития цифровых компетенций обучающихся.

Специфика компьютерной графики как сферы современного цифрового искусства рассматривалась нами ранее [1]. Компьютерная графика изучает процессы создания, обработки и вывода визуальной информации разного рода при помощи компьютерного инструментария [5]. Компьютерная графика позволяет значительно увеличить творческий потенциал дизайнеров и художников, тем самым обеспечить создание работ на новых художественном и технологическом уровнях, оптимизировать творческий процесс, автоматизировать некоторые этапы работы, повысить эффективность и качество работы в различных популярных направлениях художественного творчества.

Тематику распространенных практических заданий по компьютерной графике для самостоятельной творческой работы обучающихся детской школы искусств в рамках предпрофессионального дополнительного образования мы раскрывали ранее в статье [2]. Результаты учебных занятий и самостоятельной творческой деятельности обучающихся должны в обязательном порядке образовывать творческое портфолио ученика. Рассмотрим возможные направления художественного творчества обучающихся в детской школе искусств в современных условиях цифровизации.

Цифровая живопись и иллюстративная графика – уже относительно не новая сфера деятельности профессиональных художников, где изображение создается путем произвольного рисования на экране компьютера и где широко реализованы возможности, позволяющие имитировать в цифровой среде традиционные художественные материалы и техники: фильтры, различные кисти и инструменты рисования акварелью, маслом, чернилами, карандаш, аэрограф, маркеры, настройки

для прорисовывания в специальных техниках текстуры тканей или шерсть животных и т.д. Для работы с такой графикой понадобятся графические пакеты программ, которые относятся к прикладному программному обеспечению, и графический планшет с пером.

К самым популярным графическим редакторам для цифровой живописи и иллюстративной графики относят Adobe Photoshop, Corel Draw, Corel Painter, Paint Tool SAI, Autodesk SketchBook Pro и другие. Такие творческие работы могут быть самостоятельным произведением, как, например, портрет, созданный в цифровой живописи и в последующем распечатанный на холсте. Также это могут быть эскизы, книжные иллюстрации, открытки, объекты, ландшафты и персонажи для компьютерных игр и многое другое [3].

Современное поколение графических планшетов или их еще принято называть дигитайзерами представлены интерактивными мониторами, позволяющими выполнять цифровой рисунок прямо на экране при помощи специального стилуса или пера. При подключении дигитайзера к персональному компьютеру на монитор дублируется рисунок с дисплея. Такие дигитайзеры востребованы в среде профессионалов, и, соответственно, это профессиональный атрибут. Сейчас такой графический планшет по его внешнему виду легко спутать с обычным гаджетом: рабочая поверхность в виде дисплея и на корпусе расположены кнопки управления, но в комплекте специальное перо для рисования. Обычный планшет по своим возможностям не способен заменить дигитайзер поскольку используемые графические программы ресурсоёмки, требуют повышенной производительности и объем доступной памяти, а от рабочей поверхности дисплея требуется особая чувствительность к силе и видам нажатия пера, разрешение, скорость отклика. Дигитайзеры также отличаются размером рабочей поверхности: от А3 до А6. Компактные модели формата А5 удобны, поскольку занимают немного места, они прекрасно подходят для применения в

процессе обучения начинающих художников. Для более специализированной работы потребуется модель с рабочей поверхностью как минимум А4. Также к важным преимуществам таких аппаратов следует отнести их мобильность: возможность перенести в другой кабинет, передать другому ученику, подключить к другому компьютеру, взять на мастер-класс или домой и т.д. Стоимость такой цифровой техники достаточно высокая и зависит от набора функций, модели, бренда. В рейтинге графических планшетов долгое время лидирующие позиции занимал производитель WACOM, но сейчас рынок расширился и можно смело назвать других производителей: Apple, XP-PEN, HUION.

Также можно обозначить такое направление как художественная и рекламная графика, включающее создание с помощью компьютера печатных материалов, различного рода рекламной продукции, рекламных роликов, компьютерных игр, видеопрезентаций [4]. Данное направление можно разбить на другие более мелкие направления, направленные на работу с динамичным, двумерным, трехмерным и другим изображением. В связи с чем разнообразны графические пакеты программ и сервисы для этих целей, причем возможно комплексное использование разных программ для создания одного продукта.

Это могут быть: Adobe Photoshop, Corel Draw, Adobe Illustrator, Xara Designer, Adobe After Effects, Adobe InDesign, Canva и другие.

Компьютерная анимация заключается в получении движущихся изображений на мониторе компьютера. Существуют различные виды анимации. Наиболее близкой к традиционной мультипликации является анимация покадровая или классическая анимация, полностью составленная из ключевых кадров, где автор создает каждый кадр и устанавливает последовательность их просмотра. Автор сам определяет содержимое кадра и его «длительность». Рисованные изображения последовательных фаз движения объектов или их частей называются кадрами.

Анимация автоматическая или по ключевым кадрам с автоматическим анимированием означает, что автором создаются ключевые кадры в определенной последовательности и затем компьютерная программа объединяет эти кадры в движущееся изображение. В данном случае художник рисует начальное и конечное положения движущихся объектов (первый и последний кадры), а компьютерная программа автоматически генерирует промежуточные кадры по принципу перемещения объекта (motion animation) или трансформации формы объекта (shape animation). Промежуточные состояния изображает компьютер, выполняя расчеты, опирающиеся на математическое описание данного вида движения, т.е. в некоторых программах заложены некие шаблоны движений. Полученные рисунки, выводимые последовательно на экран с определенной частотой, создают иллюзию движения.

Компьютерная анимация может храниться в распространенном универсальном графическом формате анимированных изображений \*.gif. Создание анимации в данном формате – вполне посильная задача для обучающихся. Такая анимация может быть самостоятельным продуктом (баннер, «живая» фотография), эскизом к последующей мультипликации, анимированной инфографикой для использования в презентации и т.д. Для создания анимированных изображений существует множество программ как платных, так и бесплатных: Adobe Photoshop, Adobe Animate CC, GIMP, Adobe Flash Professional, CoffeeCup и другие.

Мультимедиа же представляет собой продукт, в котором объединены одновременно звук, анимированная компьютерная графика, видеоряд. Мультимедийные продукты получили наибольшее распространение в области обучения, рекламы, развлечений. В учебном процессе ярким примером становятся презентации и интерактивные учебные пособия.

Также можно выделить схожее направление – анимационный дизайн или моушен-дизайн, представляющее собой визуальное оформление для анимационного графического контента, сложной анимации, видеоклипов и видеозаставок для телевидения и кино. Их создание возможно при применении только компьютерных технологий или комбинированным способом при использовании анимационных и классических приёмов съёмок на видео. Это могут быть программы: Adobe Premiere, Adobe After Effects, Adobe Flash, Cinema 4D, Adobe Animate и MoHo и другие.

Высокий интерес среди обучающихся вызывает мультипликация, заключающаяся в получении движущихся изображений, а точнее иллюзий движения, изменения формы объектов с помощью создания множества неподвижных изображений и сцен. Технология создания мультипликации схожа с вышеперечисленными техниками анимации, но создание мультипликационного фильма требует несколько больше усилий и ресурсов. В попытке же передать движение обнаруживается в искусстве древнего Египта и древней Греции – в росписях гробниц и храмов, в рисунках, украшающих вазы. Использование цифрового инструментария не отменяет создание рисунков в ручной графике. Мультипликация может быть полностью рисованной, то есть каждый кадр в ней создан вручную. В этом случае необходима фотокамера для фотосъёмки каждого кадра с последующим их объединением в компьютерной программе. Благодаря технике мультипликации появилось мультипликационное анимационное искусство кинематографа и художественного телевидения. Создание короткометражного мультипликационного фильма вполне возможно с группой обучающихся в детской школе искусств. Для этого понадобится комплекс нескольких компьютерных программ, перечисленных выше.

Таким образом, в условиях цифровизации современные направления художественного творчества в детской школе искусств

возможно реализовать как на практических, так и на теоретических учебных занятиях, направленных на освоение основ компьютерной графики, функциональных возможностей основных графических редакторов, развитие художественно-творческих умений и навыков работы в цифровой среде. Исходя из выше сказанного интеграция новых технологий в уже сложившуюся практику в детской школе искусств в современных условиях становится одним из основных ориентиров дополнительного образования.

### ***Библиографические ссылки***

1. *Осадчая Е. К. Перевышина, Н. Ю.* Электронный учебно-методический комплекс как средство повышения качества образования студентов по компьютерной графике. –ФГБОУ ВПО «Уральский государственный педагогический университет». – Екатеринбург, 2011. – 128 с.
2. *Осадчая Е. К.* Компьютерная графика в детской школе искусств как средство формирования цифровой компетенции обучающихся // Проектная деятельность как модель образовательного пространства детских школ искусств: Материалы межрегиональной очной научно-практической конференции. – Екатеринбург: ФГБОУ ВО «Уральский государственный педагогический университет», 2019. – С. 194 – 200.
3. *Осадчая Е. К.* Методические аспекты развития проектной культуры обучающихся детской школы искусств в эпоху цифровизации // Наука и культура России. – Самара, 2022. – Т. 1. – С. 278 – 281.
4. *Осадчая Е.К.* Цифровые компетенции преподавателя и обучающихся детской художественной школы в эпоху цифровизации // Наука и культура России. – Самара, 2022. – Т. 1. – С. 281 – 284.
5. *Порев В. Н.* Компьютерная графика: учебное пособие – СПб: БХВ-Петербург, 2005. – 432 с.