

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
Державна наукова установа «Інститут модернізації змісту освіти»  
Харківський національний педагогічний університет імені Г. С. Сковороди

## МАТЕРІАЛИ

II Всеукраїнської науково-практичної конференції  
з міжнародною участю  
**«Мистецька освіта у міждисциплінарному вимірі»**  
(13-14 червня 2023 року, м. Харків)



Харків 2023

## ЗМІСТ

<b><i>Секція 1. Теоретико-методологічні засади мистецької освіти</i></b>	<b>5</b>
<b>Цебрій І. В.</b>	<b>5</b>
Сучасна мистецька освіта України в контексті культури Metamodern	
<b>Долматова М. П.</b>	<b>10</b>
Формування естетичних ціннісних орієнтацій як суттєвого елемента духовної культури молоді	
<b>Жуков В. П., Будьонний В. М.</b>	<b>15</b>
Роль та значення оркестру народних інструментів домрово-балалайкового складу в Україні	
<b>Кармазін А. О., Дубровіна І. В.</b>	<b>18</b>
Олександр Олесь та Кирило Стеценко: постаті митців на тлі державотворчого процесу УНР	
<b>Чайковська В. Б.</b>	<b>22</b>
До питання еволюції звукової термінології в сучасній аудіовізуальній культурі	
<b>Собко О. О.</b>	<b>26</b>
До питання творчої самореалізації здобувачів освіти ЗВО МВС України	
<b><i>Секція 2. Професійна підготовка фахівців мистецького профілю</i></b>	<b>30</b>
<b>Feng Yaqing</b>	<b>30</b>
Development of independent study of music and performance students in china's colleges and universities	
<b>Воскобойнікова С. І.</b>	<b>33</b>
Формування компетентності оцінювання у вчителів музичного мистецтва спеціалізованих музичних навчальних закладів	
<b>Гречанівська Т. Ю.</b>	<b>37</b>
Віолончельна соната І. І. Лізогуба у контексті історико-стильових аспектів розвитку українського віолончельного виконавства	
<b>Жуков В. П., Маточка Д. Є.</b>	<b>40</b>
Значення диригентсько-оркестрової освіти у підготовці майбутніх фахівців музичного мистецтва	
<b>Попова О. В., Лі Юанці</b>	<b>44</b>
Гуманістична парадигма як основа формування емпатійної культури майбутнього вчителя музичного мистецтва	
<b>Ревенко І. В.</b>	<b>48</b>
Емпатійність як професійна якість учителя мистецької освітньої галузі	
<b><i>Секція 3. Інноваційні технології</i></b>	<b>51</b>
<b><i>в системі мистецького навчання і виховання</i></b>	
<b>Алтухова А. В., Червяк Т. М.</b>	<b>51</b>
Цифровий живопис як інноваційна технологія у мистецькій освіті	

**Секція 3. Інноваційні технології в системі мистецького навчання і виховання**

**ЦИФРОВИЙ ЖИВОПИС ЯК ІННОВАЦІЙНА ТЕХНОЛОГІЯ  
У МИСТЕЦЬКІЙ ОСВІТІ**

**Алтухова А. В.**

кандидатка педагогічних наук, доцентка,  
доцентка кафедри образотворчого мистецтва

**Червяк Т. М.**

здобувачка другого (магістерського) рівня вищої освіти  
Харківський національний педагогічний університет імені Г. С. Сковороди,  
м. Харків, Україна

*Стрімкий розвиток цифрових технологій зумовлюють істотні зміни у всіх сферах суспільного розвитку. У результаті технічної еволюції відбулися кардинальні зміни в усіх областях людської діяльності, зокрема і в мистецтві. Новітні технології сприяють можливості для їх повноцінного використання у процесі творчості. Завдяки цьому, у новочасному мистецтві складаються передумови до формування нового стилю. У статті розглядається поняття цифрового живопису, короткі історичні відомості його становлення та роль, як інноваційної технології в мистецькій освіті.*

**Ключові слова:** *цифровий живопис, цифрове мистецтво, цифрова ілюстрація, комп'ютерна графіка, графічні редактори.*

В умовах модернізації технологій питання впровадження та використання новітніх засобів у мистецтві набуває особливого значення. Підкреслимо, що мистецтво завжди було одним з найбільш експресивних способів виразу. Однак сучасні технології дозволяють митцям відкрити нові горизонти і відчувати безмежну свободу творчості. Одним із актуальних сучасних напрямків є цифровий живопис, який стає все популярнішим як інноваційний інструмент в мистецькій освіті.

У контексті окресленого питання важливо звернутися до визначення термінів. Зазначимо, що живописом є вид образотворчого мистецтва,

пов'язаний з передачею зорових образів за допомогою нанесення фарб на поверхню, таких як олійні фарби, гуаш, темпера та інших засобів техніки живопису [1]. Так, на відміну від традиційного мистецтва, цифровий живопис визначається як, новий вид мистецтва, в якому традиційні техніки живопису, такі як акварель, олія, імпасто та ін., імітуються за допомогою комп'ютера, графічного планшету, стилуса та програмного забезпечення [6]. Отже, результатом творчої діяльності цифрового живопису, є художні твори, що представлені у цифровій формі.

Визначаючи питання статті, зауважимо, що поряд з «цифровим живописом» довгий час використовувався термін «комп'ютерне мистецтво» та «комп'ютерна графіка», основою існування яких є комп'ютерне середовище. Особливістю цього мистецтва від класичних форм візуального мистецтва є алгоритмізація творчого процесу та його техногенність. За допомогою комп'ютера художник імітує традиційне малювання, створює зображення та простір, використовуючи певне програмне забезпечення, таким чином, нехвилюючи необхідність мати фактичні матеріали, такі як полотно, фарби, пензлі тощо, ілюструє форми, створює об'єкти у віртуальному середовищі.

Розкриваючи перспективи використання новітніх технологій у мистецтві та мистецькій освіті окреслимо найважливіші історичні періоди становлення комп'ютерної графіки. Важливо підкреслити, що розвиток комп'ютерної графіки нерозривно пов'язаний з розвитком комп'ютерних технологій, що почалося з початку ХХ століття та продовжується до нині. Так, у 1940 – 1970 роки, в комп'ютерну графіку були закладені математичні основи, тому вона розвивалася на математичному рівні, а графічні картинки виводились у вигляді тексту, що репрезентував зображення яке можна було розглянути на великій відстані.

У 1957 році для комп'ютера SEAC команда під керівництвом Р. Керша (Russell Kirsch) розробила барабанний сканер, за допомогою якого була отримана перша у світі цифрова фотографія. Ця фотографія, на якій зображений тримісячний син вченого, вийшла розміром 5×5 см у роздільній здатності

176×176 пікселів. Комп'ютер самостійно порахував об'єкти, вичленував контури, розпізнав символи та відобразив цифрове зображення на екрані осцилографа.

У середині 1960-х років під керівництвом Н. Тейлора і Т. Мофетта було розроблено цифрове електронне креслення машини, яке було створено в промислових програмах комп'ютерної графіки.

Відомий програміст С. Рассел у 1961 році очолив проект створення комп'ютерної гри, в якій вперше було використано комп'ютерну графіку.

Основоположник комп'ютерної графіки А. Сазерленд в 1963 році винайшов програмний апарат Sketchpad, за допомогою якого можна було створювати зображення ліній, точок, кола. Також слід зазначити, що на ньому можна було виконувати наступні примітивні дії: переміщення та копіювання.

У 1968 році М. Костянтинів створив математичну комп'ютерну модель руху кішки – машині БЭСМ-4 вирішувалися рівняння, за допомогою яких малювався мультфільм «Кішечка», який був грандіозним проривом цього періоду. Також слід наголосити, що візуалізація графіки досягалася шляхом використання алфавітно-цифрового принтера. Одним з важливих і суттєвих проривів 1968 року стало те, що у комп'ютерної графіки з'явилася можливість зберігати зображення і виводити їх на екран дисплея.

Наступним періодом розвитку комп'ютерної графіки прийнято вважати 1971 – 1985 роки. Основна характеристика цього часу зводиться до зародження реальної графіки та кольорового зображення. У ці роки у користувачів з'являються персональні комп'ютери, а отже, у них з'являється доступ до дисплеїв, унаслідок чого розвиток графіки набирає обертів.

Особливістю 1986-1990 років слід вважати появу технології мультимедіа. Графіка супроводжується звуковими ефектами, анімаціями, відео, а також з'являється можливість виводити кольорові зображення. Періодом появи графіки нашого дня VirtualReality прийнято вважати 1991 – 2008 роки. У цей час з'являються стереоокуляри, датчики переміщення, завдяки яким виконується моделювання реального світу.

Простеживши найсуттєвіші історичні періоди розвитку комп'ютерної графіки, можна підсумувати, що комп'ютерна графіка – це створення графічних зображень за допомогою використання обчислювальної техніки. Засобами комп'ютерної графіки створюється цифровий образ, який може бути змінений у будь-який час і з яким можна проводити різні маніпуляції, зберігаючи при цьому різні варіанти, що досить трудно зробити в традиційній формі образотворчого мистецтва. Використовування інструментів та матеріалів цифрового живопису мають певні переваги, так, наприклад, художнику не потрібно чекати, коли висохне певний шар фарби на полотні, тощо.

Однією з великих переваг цифрового живопису є його доступність і відкритість. За допомогою комп'ютерів, планшетів або графічних планшетів, майстри мистецтва можуть створювати свої шедеври в будь-якому місці і в будь-який час. Це робить його особливо привабливим для студентів і молодих художників, які можуть експериментувати та розвивати свої творчі навички та вміння.

Для створення цифрового живопису, митці використовують різні графічні редактори. Так, серед сучасних програм цифрового живопису є такі як: Corel Painter, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Sketch, Krita та інші. Найпопулярнішим графічним редактором для цифрового живопису є Corel Painter, що дозволяє створювати справжні шедеври образотворчого мистецтва. Підходить для художників, які використовують її як свій основний цифровий художній інструмент. Програма складається з великої бази пензлів, у якій знаходяться близько чотирьохсот видів: вони відтворюють крейду, вугілля, каліграфічне пір'я, кольорові олівці та фломастери, а також пензлі, які дозволяють створювати на віртуальному полотні більш чіткі, точні та чутливі до натискання та фактури полотна мазки. У платформі існує функція для створення власного вигляду кистей, а також здійснення чутливої настройки вже наявних кистей з врахуванням конкретних завдань, які створюють кольори для кожної щетинки та дозволяють створювати різноманітні за кольором мазки.

Corel Painter має велику базу поверхонь та матеріалів, які імітують різні

текстури, також можна налаштувати полотно під різні параметри: щільне переплетення або крупнозернистий папір. Якщо відсканувати цифрову фотографію та занести її в комп'ютер то, використовуючи режим малювання через віртуальну кальку художник може відтворити її заново, цим створити імітацію ручної роботи, графічного нарису або мальовничого етюду, використовуючи при цьому будь-яку техніку традиційного живопису, створюючи цифровий живопис. За допомогою цифрового живопису будь-який матеріальний носій змінюється на екрані монітора, де можливість використовувати велику кількість методів та технік для створення цифрового живопису безмежно, художник може вільно вибрати будь-яку техніку, яка йому потрібна: акварель, темпера або масляні фарби при цьому не потрібно готувати полотно чи папір.

У контексті дослідження підкреслимо, що цифровий живопис відкриває нові можливості для мистецької освіти. Він дозволяє педагогам впроваджувати інтерактивні методи навчання, де здобувачі можуть спостерігати процес створення мистецтва в реальному часі, виконувати практичні завдання та спілкуватися з викладачем через цифрові платформи, що набуває особливого значення під час дистанційного навчання.

Завдяки цифровому живопису, здобувачі художньої освіти можуть експериментувати з різними стилями і техніками без обмежень, що розширює та розвиває їх творчі можливості та художні навички. Вони можуть швидко ввести зміни до своїх робіт, використовуючи функції редагування, а також спостерігати за впливом різних кольорових палітр і освітлення на їхні роботи.

Слід зазначити, що інноваційний живопис також сприяє розвитку мультимедійних навичок здобувачів. Адже існує можливість використовувати графічні програми для створення анімації, візуалізації, інтерактивних інсталяцій та інших форм мистецтва, що поєднують графіку, звук і рух. Це дозволяє створювати цікаві інтерактивні проекти, які залучають глядачів до взаємодії та сприяють розвитку творчого мислення і виразності.

Підкреслимо, що цифровий живопис сприяє розширенню межі мистецтва

і сприйняття мистецьких творів. Новий вид мистецтва дозволяє створювати інтерактивні роботи, в яких глядачі можуть взаємодіяти з творчим процесом і впливати на його результат. Це розбиває традиційні бар'єри між творцем і глядачем, сприяючи активному сприйняттю і співтворчості. Поряд з цим цифровий живопис являє собою новаторську технологію, яка прискорює розвиток мистецької освіти та відкриває широкі можливості для художників та здобувачів художньої освіти, сприяючи їх творчому росту та розширенню художніх навичок. Інноваційний живопис поєднує класичні принципи живопису з сучасною технологією, надаючи художникам безмежну свободу виразності та експериментів.

Таким чином, цифровий живопис є важливим компонентом сучасної мистецької освіти, оскільки він відповідає вимогам сучасного цифрового світу і підготовлює здобувачів вищої освіти до мистецтва майбутнього. Інноваційне мистецтво розвиває творчість, креативне мислення та навички роботи з цифровими інструментами, що стають все більш важливими в різних сферах професійної діяльності. Одним з переваг цифрового живопису в мистецькій освіті є його гнучкість і можливість індивідуального підходу. Здобувачі можуть вибирати техніки, стилі та теми, що відповідають їхнім інтересам і творчим уподобанням. Це сприяє розвитку їхнього унікального художнього голосу та вираженню особистості через мистецтво.

Цифровий живопис підтримує інноваційний підхід до мистецької освіти, оскільки він поєднує традиційні принципи живопису з новими цифровими технологіями, що дозволяє студентам експериментувати з різними матеріалами, ефектами і структурами, створюючи незвичайні художні образи і візуальні рішення.

### **Список використаних джерел**

1. Живопис. (2023, січня 10). *Вікіпедія*. Процитовано 21:42, 8 червня, 2023. URL : <https://griml.com/Kws9T>
2. *Інноваційні технології в сучасному освітньому просторі* : колективна монографія / За заг. редакцією Г. Л. Єфремової. Суми : СумДПУ імені А. С. Макаренка, 2020. 444 с.



3. Новожилова М. В., Мироненко В. В. *Комп'ютерна графіка*. Ч. 1 : Навчально-методичний посібник. Харків : ХНУБА, 2015. 60 с.

4. *Основи комп'ютерної графіки* : курс лекцій / О. Я. Різник. Львів : Львівська політехніка, 2012. 220 с.

5. *Теоретичні і методичні основи образотворчого мистецтва* : навч.-пед. посіб. / за заг. ред. Т. В. Паньок. Харків : ХНПУ імені Г. С. Сковороди, 2022. 80 с. URL : <https://griml.com/9GwLg>

6. Цифровий живопис. (2023, квітня 9). *Вікіпедія*. Процитовано 21:50, 8 червня, 2023. URL : <https://griml.com/HGnXk>