

вые формы и нестандартные постановки заданий использовать синтез искусств, методов и форм проведения кружковой деятельности.

Давыдова Г. Н. отмечает, что детское творчество сводится и к тому, что рисовать, а уж фантазии и воображения у современных детей более чем достаточно. Задача педагога манипулировать с разнообразными по качеству, свойствам материалами, использовать нетрадиционные техники [4]. Никитина А.В. также подчеркивает «разнообразие способов рисования рождает у детей оригинальные идеи, развивает фантазию и воображение, вызывает желание придумывать новое» [5].

**Заклучение.** Таким образом, использование нетрадиционных техник способствует эффективному развитию творческих способностей в дошкольном возрасте. В процессе деятельности повышаются показатели уровня развития творческих способностей у дошкольников; тематика детских рисунков становится более разнообразной; создаются условия для формирования таких черт творческой личности, как целеустремленность, самостоятельность, инициативность.

1. Сухомлинский, В.А. О воспитании. / В.А. Сухомлинский. – М.: Политическая литература, 1982. – 270 с.
2. Справочно-информационный портал ГРАМОТА.РУ – русский язык для всех [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://gramota.ru/slovari/dic/?word=нетрадиционный&all=x> – Дата доступа: 11.09.2021.
3. КиберПедия [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://cyberpedia.su/17x1cb8f.html> – Дата доступа: 11.09.2021.
4. Давыдова, Г.Н. Нетрадиционные техники рисования в детском саду. Часть 2. / Г.Н. Давыдова. – М.: Скрипторий 2003, 2007. – 72 с.
5. Никитина, А.В. Нетрадиционные техники рисования в детском саду: планирование, конспекты занятий: пособие для воспитателей и заинтересованных родителей / А.В. Никитина. – Санкт-Петербург: КАРО, 2008. – 90 с.

## **СОЗДАНИЕ ВИРТУАЛЬНОГО ИНТЕРАКТИВНОГО МУЗЕЯ В ЦЕЛЯХ ПОПУЛЯРИЗАЦИИ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА БЕЛАРУСИ**

*Лоллини А.Д.,*

*аспирант ВГУ имени П.М. Машерова, г. Витебск, Республика Беларусь*

*Научный руководитель – Шимелевич А.Г., канд. искусствоведения, доцент*

Ключевые слова. Интерактивный музей, цифровые технологии, изобразительное искусство, взаимообмен, виртуальная реальность, образование.

Key words. Interactive museum, digital technologies, fine arts, interchange, virtual reality, education.

Современная наука существенно зависит от степени её цифроцизации и использования стандартных математических процедур, позволяющих стандартизировать, объективизировать исследуемые явления и воспроизведение получаемых результатов. Однако, в такой области как искусство, попытки использования данных технологии, до сих пор, сомнительны и, по мнению ряда исследователей, непродуктивны. В современном мире использование цифровых технологии в творчестве реально, но находится на начальном пути своего развития. Творческий субъективизм талант и профессиональное мнение (которое не имеет единиц измерения) признанных мастеров может быть основой прогнозирования и дальнейшего интегративного развития изобразительного искусства. Именно их бесценный опыт, творческая интуиция и преданность делу могут, явится краеугольным камнем построения системы подготовки молодых художников, творческих коллективов и школ. Оптимальный результат может быть получен при разумном симбиозе использования цифровых технологии и опыта, таланта и мудрости мастеров изобразительного искусства. Это возможно при обучении молодых людей, учеников, студентов Италии и Беларуси этому мастерству.

Целью нашей работы стала разработка виртуального цифрового выставочного зала работ белорусских художников, работавших в Италии и пишущих на итальянские темы.

**Материалы и методы.** Анализ, синтез, беседа, эксперимент.

Для более глубокого понимания реализации путей взаимодействия в области изобразительного искусства нами был создан публицистический проект «Диалоги об Италии

с Белорусскими художниками», в ходе которого участники рассказали свой творческий путь и роль Италии в нем, о том, как отразилась итальянская тема в их творчестве, какой образ обретает Италия в их картинах, отражается ли это веяние плодотворного взаимодействия и сотрудничества в белорусском искусстве в целом. Как белорусские художники оценивают состояние белорусского изобразительного искусства в сравнении с итальянским, опираясь на личный опыт. Поделились идеями, по поводу средств, которые способствуют углублению взаимосвязей в области изобразительного искусства между Республикой Беларусь и Республикой Италия. Все интервьюированные художники Беларуси и Италии отметили, что очень важным, в этом процессе, является поиск новых методов и средств для качественного обучения. Это результат и явился основным посылом для разработки проекта «Виртуальный интерактивный музей изобразительного искусства Белорусских мастеров, работавших в Италии» [1,2].

Целью нашей работы стала разработка виртуального цифрового выставочного зала работ белорусских художников, работавших в Италии и пишущих на итальянские темы.

**Результаты и их обсуждение.** Для достижения поставленной цели необходимо было решить несколько объёмных задач. На начальном этапе был определён круг мастеров, работавших и пишущих итальянские темы. Нами было проведено интервьюирование 20 художников соответствующим начальным условиям. Из них было выбрано 6 мастеров, которые работают в различных техниках это – Лешик, Высоцкая, Дубинин Яковенко, Кожух, Кондрусевич.

Все эти художники отметили, что для дальнейшего плодотворного развития белорусско-итальянских связей, в области изобразительного искусства, необходимо создание проекта способного не только ознакомить с основными работами, но и погрузить зрителя в мир искусства, в привычном для этого месте, нам же была интересна возможность проводить обучение студентов и анализировать картины. Каждый из художников, по своему усмотрению, представил не менее 10 картин, соответствующих тематике исследования. Картины каждого художника были обработаны в программе Adobe Photoshop. Скорректированы пропорции и проведена цветокоррекция. Была сформирована база по всем художникам для удобной навигации между ними в процессе разработки. Информация о работе представлена на 3 языках: английском, итальянском и русском. Программа виртуального музея создавалась последовательно, по формуле русского академика Андрея Петровича Ершова: разработка = анализ + проектирование + программирование (кодирование) + тестирование + отладка [3].

Для начала был проведен расчет общего пространства и наполненности помещений. Каждому художнику отведен зал определенного объема, в соответствии с количеством, представленных в проекте работ. Далее был сформирован общий план залов и фойе, как общая локация, из которой будет доступ ко всем художникам. В ходе разработки были скорректированы соотношением объемов помещений, для придания визуальной логичности их расположения и размещения входов в залы. Все картины были приведены к размеру 1м высота/ длина пропорционально, для придания ровной линии заполненности пространства и для ускорения процесса разработки. Количество картин скорректировано. Каждый блок картины имеет состав: рамка, основное полотно, табличка с подписью на трёх языках. На входе каждого зала также размещены портреты художников, представленных в соответствующем помещении, с указанием краткой информации о них (также на 3 языках). Угол зрения был скорректирован в 60 градусов, что приблизило к реалистичному восприятию пространства. Добавлено меню, посредством проектирования дополнительного уровня. Кнопки “Start” и “Exit” были добавлены соответствующие узлы – цепочки действий, который приводят к необходимому результату. При нажатии кнопки “Start” проект запускается, наблюдатель появляется в главном фойе. При нажатии кнопки “Exit” пользователь выходит из проекта, программа завершается.

После того как все элементы были разработаны, наполнены и протестированы на корректность, было проведено сведение проекта:

1. сборка для ОС Windows 10 x64

2. создание файла для запуска с расширением .exe (так же добавлена иконка формата .ico)

3. упаковка в архив.

**Заключение.** В результате, нами реализована программа высокого уровня, удобная для использования студентами, преподавателями и художниками, а также зрителями, которых интересует изобразительное искусство наших мастеров. Программа является универсальным, многоцелевым инструментом и может быть использована как в учебном процессе, так и для прикладных исследований.

1. Лоллини А.Д. Диалоги об Италии с Белорусскими художниками. Юрий Яковенко // Annali d'italia. Флоренция, Италия – 2021. – №16.

2. Лоллини А.Д. Диалоги об Италии с Белорусскими художниками. Христина Высоцкая // East European Science Journal. Варшава, Польша – 2021. – №67.

3. Технология разработки программного обеспечения: конспект лекций / сост. И.И. Савенко; Томский политехнический университет. – Томск: Изд-во Томского политехнического университета, 2014. – 67с

## КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ТВОРЧЕСКОГО ПОТЕНЦИАЛА ШКОЛЬНИКОВ

*Михолап С.А.,*

*студент 4-го курса ВГУ имени П.М. Машерова, г. Витебск, Республика Беларусь*

*Научный руководитель – Глуцук Д.П., старший преподаватель*

Ключевые слова. Компьютерная графика, творчество, рисунок, информационные технологии, фотография.

Keywords. Computer graphics, creativity, drawing, information technology, photography.

В современных реалиях, учащиеся школ уже с ранних лет осваивают информационные технологии. В первую очередь это происходит на бытовом уровне в развлекательных целях. Однако в этом направлении заложен огромный потенциал введения учащихся в мир искусства и творчества. Многие авторы указывают на высокую значимость компьютерной графики в подготовке современного школьника [1]. При этом согласно действующему учебному плану учащиеся изучают информационные технологии с технической стороны, с большей ориентацией на основы программирования, работу в текстовых редакторах и сети Интернет. Компьютер как инструмент для творчества, используется ими при изучении графического редактора Paint и основ анимации. Весьма актуальным направлением в данном случае выступает использование компьютерной графики, способное вызвать повышенный интерес к погружению в мир творчества.

Целью данного исследования является определение роли компьютерной графики в развитии художественно-творческого потенциала школьников в рамках внеклассной работы.

**Материал и методы.** В процессе исследования была рассмотрена учебно-методическая литература по компьютерной графике и рисунку, публикации по методике преподавания компьютерной графики в школе. Выполнен анализ нормативно-методической документации для учреждений общего среднего образования Республики Беларусь.

**Результаты и их обсуждение.** Стремление к художественно-творческой деятельности присуще школьникам разных возрастных групп. При этом, как показывает опыт работы образовательного центра «АРТ-академия КВАДРАТ» на базе художественно-графического факультета, стремление к такой деятельности очень многогранно [2].

В настоящее время выполнение рисунков, моделей, и в целом различных изображений посредством компьютерной графики является вполне обыденным делом.

Компьютерная графика – это направление использования цифровых технологий, с целью визуализировать в любой форме материал, для использования в той или иной сфере нашей жизни. В современном мире, области применения компьютерной графики настолько велики, что охватывают огромную долю того, что создаётся людьми.