

Світлана Катюха,

учитель образотворчого мистецтва гімназії № 9 (м. Мелітополь, Запорізька обл.)

ЦИФРОВИЙ ЖИВОПИС ЯК КОМПОНЕНТ ХУДОЖНЬОЇ ОСВІТИ СТАРШОКЛАСНИКІВ

Стаття присвячена проблемі залучення учнів до практично-творчої діяльності за допомогою комп'ютера в курсі «Художня культура». На прикладі уроку для учнів 9-го класу автор показує, як вибудувати структуру заняття і обрати методи та їх послідовність, щоб процес пізнання теми відбувався за максимальної активності старшокласників. З цією метою використовуються запитання евристичної бесіди, дискусія, інсценізація, слайдопрезентація і практичне завдання на комп'ютері. Форма групової роботи дозволяє старшокласникам порівнювати різні художні образи, створені на комп'ютері й за мольбертами, та визначати можливості різних засобів виразності у мистецтві.

Ключові слова: урок художньої культури, учні 9-го класу, комп'ютерна графіка, цифровий живопис.

Як відомо, діти й підлітки дуже швидко засвоюють нові знання, навички роботи на комп'ютері – швидше, ніж дорослі. Низка унікальних властивостей, які має комп'ютерна графіка, відрізняє її від усіх традиційних способів створення графічного образу. Насамперед, це легкість маніпулювання зображенням: можна швидко стерти або висвітлити якусь частину зображення, замінити колір тощо. За допомогою графічного редактора на екрані комп'ютера діти можуть створювати складні барвисті композиції, редагувати їх, змінюючи й поліпшуючи, вводити в малюнок різні шрифтові елементи, отримувати готову друковану продукцію. Заняття комп'ютерною графікою захоплює, як гра.

Проблема використання комп'ютерної графіки на уроках мистецтва досліджується в науково-педагогічних виданнях. Існує навіть програма з комп'ютерної графіки, однак не розроблено календарного планування до цієї програми та відсутні розробки уроків.

Журнал «Мистецтво та освіта» опублікував декілька статей, що висвітлюють певні аспекти проблеми, зокрема, методика проведення уроків та занять із включенням комп'ютерної графіки. Так, О. Ямпольська, методист Дніпропетровського обласного дитячо-юнацького кіноцентру «Веснянка», вважає, що «комп'ютер – прекрасний, розкішний інструмент для художника... У талановитих руках комп'ютер має виконувати творчі завдання, а не лише бути предметом, який збирає та зберігає інформацію» [4]. Ще в 1996 р. кіноцентр «Веснянка» ініціював і організував 1-й Міжнародний фестиваль комп'ютерної графіки та анімації.

Дослідник В. Туляєв розглянув принципи створення спеціальних комп'ютерних вправ для розвитку просторового мислення старшокласників у процесі їх професійного самовизначення у сфері художньої діяльності [5].

У роботі за комп'ютером учень стає суб'єктом навчання, тому що програма вимагає від нього активного управління. Діалог із програмою набирає характеру навчальної гри, і в більшості дітей підвищується мотивація до навчальної діяльності. Добре, якщо гра розвиває логіку й мислення, проте комп'ютер не повинен бути просто іграшкою-розвагою в руках дітей. Учителю має керувати процесом самостійної роботи учнів за комп'ютерами, готуватися до практичної частини таких уроків. Щоб робота учнів була успішною, бажано заздалегідь готувати алгоритми виконання завдань. Тільки тоді можна отримати бажані результати в практично-творчій діяльності старшокласників.

Розкриємо вище означене на прикладі конкретної розробки уроку.

Урок «Комп'ютерна графіка. Цифровий живопис. Художні можливості та застосування в культурі» проводиться в розділі 1 («Мистецтво в просторі культури») і розкриває тему 2 («Візуальні мистецтва»).

Метою уроку є надання поняття про цифровий живопис у контексті поглиблення попередніх знань з предмету «Художня культура» і, безсумнівно, – розвинути образне мислення, асоціативну пам'ять, фантазію та уяву, вміння передавати просторові зміни.

Урок художньої культури відкриваємо прочитанням епіграфа, що налаштує учнів на сприймання нової теми: «Комп'ютер за вас нічого не зробить, це тільки інструмент, необхідний для реалізації ваших можливостей» (Рудольф Делла Росса, народний майстер Вірменії) [2].

● Як ви розумієте ці слова?

Актуалізуючи опорні знання учнів, учитель пропонує гру «Ланцюжок»: учні по черзі відповідають на запитання вчителя, зокрема: які види образотворчого мистецтва

вони знають, у чому їх особливості, які матеріали та інструменти використовуються.

Для вироблення мотивації учнів варто зацікавити їх новою темою. Як це зробити? У арсеналі креативного педагога – різні методи, які до того ж для більшого ефекту можна поєднати. Так, відомості з енциклопедичних видань (які учням під силу здобути самим) можна пов'язати з їхніми знаннями та попереднім досвідом. Наприклад, учитель запитує: «У мистецтві нещодавно з'явився новий термін – *цифровий живопис*. Що він означає?». Школярі відповідають, що згідно з Вікіпедією (комп'ютерною енциклопедією) цифровий живопис – це створення електронних зображень з використанням людиною комп'ютерних імітацій традиційних інструментів художника.

Запитання відкритого типу: «Як ви вважаєте, до якого виду образотворчого мистецтва можна віднести цифровий живопис?» – спонукає учнів поділитися своїми думками на основі власного досвіду. Це, орієнтовно, можуть бути такі відповіді:

Учень 1. Я вважаю, що цифровий живопис можна віднести до живопису, бо виразний засіб живопису – колір.

Учитель. Але не слід забувати, що до живопису ми відносимо твори, виконанні фарбами й нанесені на якусь тверду поверхню чи полотно.

Учень 2. Я вважаю, що цифровий живопис можна віднести до графіки, бо виразний засіб графіки – це лінія, штрих, пляма, точка.

Учитель. Так, але найчастіше графічне зображення виконується на аркуші паперу.

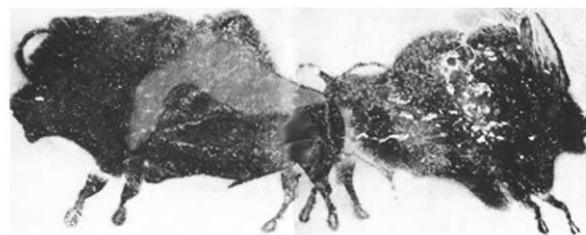
Учень 3. На мою думку, цифровий живопис – це новий вид образотворчого мистецтва.

Учитель робить висновок, що думки учнів розділилися, отже, що невирішену проблему пропонує вирішувати протягом уроку. Його тема: «**Цифровий живопис**».

Власний досвід роботи в школі переконує, що повідомлення нових знань не доцільно здійснювати у формі лекції – сучасних школярів це не вражає. А от представлення матеріалу у вигляді «родзинок»-цікавинок, цікавих варіацій на тему уроку дозволить учням краще запам'ятати матеріал, використати його на інших заняттях і, безумовно, пригадати у спілкуванні з іншими людьми, утвердивши думку про себе як культурну людину з широким кругозором. Отже, на етапі розробки уроку педагог може подати інформацію у такий спосіб:

– Зараз я пропоную здійснити невеличкий екскурс в історію живопису. Звернімо увагу на те, чим і на чому працювали живописці. Люди почали малювати картини десятки тисяч років тому – навіть ще до того, як навчилися писати чи зводити будинки [1]. Деякі з найперших

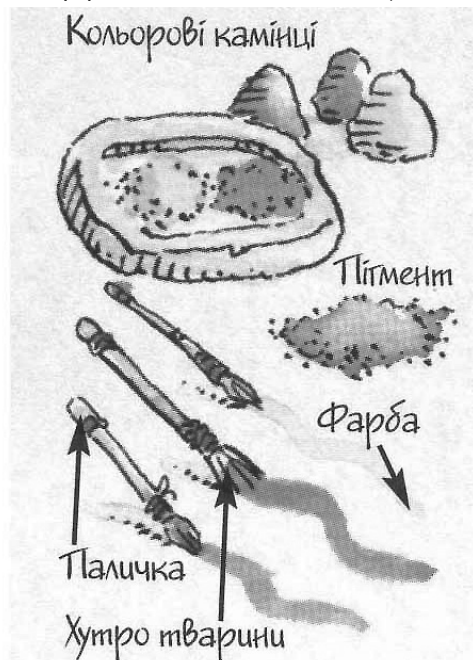
печерних розписів збереглися дотепер, хоча їм вже близько 30 тисяч років (показ слайда).



Зображення бізона.
Невідомий художник. Печерний живопис. Франція, печера Ласко, приблизно 19 тисяч років тому

Перші печерні художники малювали розтертими на порошок кольоровими камінцями. Інколи вони змішували цей порошок із тваринним жиром або рослинним соком і в такий спосіб отримували фарбу.

Нерозчинний барвник, який використовується для виготовлення фарб, називається *пігментом* (показ слайда).



Інструменти та фарби перших художників

Стародавні греки і стародавні римляни малювали на дерев'яних дошках. Пігменти змішували з яєчними жовтками, отримуючи фарбу, що швидко сохне; така фарба відома під назвою яєчна темпера. Ця фарба мала недолік: художнику залишалося дуже мало часу на малювання (показ слайда).



Інструменти та фарби художників епохи класицизму

Одним із найважливіших винаходів епохи Відродження був цілком новий метод малювання. У XV ст. в Нідерландах художники почали змішувати пігменти з олією. Так була отримана олійна фарба. Вона висихала повільно, що давало художникам змогу в процесі написання картини підправляти свій живопис, накладати фарбу різними шарами, зокрема і тонким напівпрозорим шаром (показ слайда).



Інструменти та фарби художників епохи Відродження

– Сім'я Ван Ейків, художників із Нідерландів, які працювали олійними фарбами, зробила блискавично швидку кар'єру; кожного вражали їхні дивовижні, дуже швидко написані картини, сповнені текстури й м'якого світла (показ слайда).



Портрет сім'ї Арнолфіні. Ян Ван Ейк.
Дерево, олія. Нідерланди, 1434 р.

XXI сторіччя. Живопис нині такий же популярний, як і раніше, але художники продовжують пошуки нових технік і методів створення картин. Фотокопіювальні пристрої, сканери і комп'ютери – усе береться художниками на озброєння і може слугувати для створення картин чи зображень, що мають усі права на самостійне існування як витвори мистецтва на рівні з картинами. 1995–1996 рр. – це приблизна дата створення перших вражаючих живописних робіт за допомогою комп'ютера. Створення рисунка/картини від початку до кінця на комп'ютері – відносно новий напрямок у мистецтві. Комп'ютер у цифровому живопису – це такий же інструмент, як пензель з мольбертом.

Оскільки первинне сприйняття інформації вже відбулося, далі необхідно поживити урок введенням у нього динамічних й водночас творчих методів, які б розбудили уяву, наповнили школярів враженнями. Для цього я пропоную театралізацію.

Учитель. Прошу вас поринути в уявну ситуацію. Уявіть собі, що художник епохи Відродження завітав до нас і зустрівся з сучасним художником. Діалог, який міг би відбуватися між ними, ви прослухаєте зараз.

Сценка

Дійові особи:

Художник епохи Відродження (одягнений у фартух, обляпаний фарбами, у руках тримає палітру та пензлі).

Сучасний художник (у руках тримає графічний планшет-дігітайзер).

Художник епохи Відродження. Вельмишановний пане! Створення картин та зображень за допомогою фотоапаратів і комп'ютерів – це обман.

Сучасний художник. У використанні художниками наукових і технічних досягнень немає нічого нового. Ще в доісторичні часи художники користувалися найсучаснішими інструментами, які тільки могли знайти. Тож комп'ютер можна порівняти до такого інструментарію художника, як фарба і пензель, головне – творчо їх використовувати.

Художник епохи Відродження. Вельмишановний пане! Невже зараз художникам не треба знати про перспективу, світло, тінь, кольоровий круг?

Сучасний художник. Для того, щоб виконувати гарні роботи, потрібні знання, здобуті всіма поколіннями художників.

Художник епохи Відродження. Вельмишановний пане! А скільки потрібно часу на створення такої роботи на комп'ютері? Ми затратили на кожну картину місяці й роки.

Сучасний художник. Велика швидкість роботи – одна з головних переваг цифрового живопису. Вибір потрібного кольору – справа секунд. Вибір потрібного пензля – також миттєва операція. Можливість відмінити свої дії, а також зберегти свою роботу і повертатися до неї в майбутньому – це ще не весь перелік переваг роботи на комп'ютері. Є також і те, що неможливе у традиційному живопису, – це робота з шарами, різні фільтри, корекції та інші можливості.

Художник епохи Відродження. Вельмишановний пане! Ви дуже зацікавили мене. Покажіть мені хоч одну роботу, виконану художниками на комп'ютері.

Сучасний художник. Будь ласка! Я покажу вам роботу японського художника Ютака Кагайя, якого вважають одним із основоположників цифрового живопису (показ слайду).



Ютака Кагайя

Художник епохи Відродження. Вельмишановний пане! Ви мене дуже здивували. Я у захваті від робіт художників цифрового живопису. Вони роблять те, що завжди робили художники – відображають навколишній світ, свої думки і почуття. Повертаючись у своє століття, хочу побажати всім успіхів. Вам є куди розвиватися. Хто знає, що ви вигадаете ще?!

Після сценки для поглиблення знань учнів і обов'язкової опори на попередні знання, а також з метою закріплення всього, про що йшлося на попередніх уроках, учитель застосовує метод порівняння:

Учитель. І в графіці, і в живопису є різні жанри. Подивимось, чи є ці жанри в цифровому живопису. Спробуймо визначити їх.

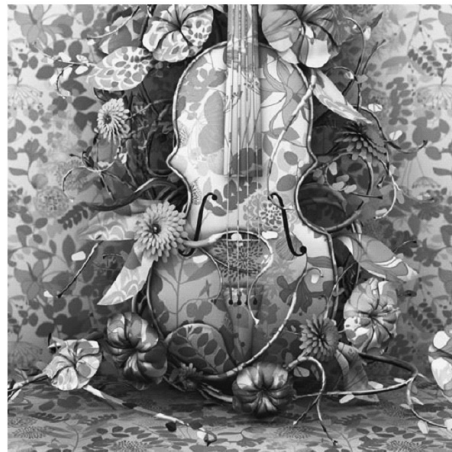
Учні називають жанри під час демонстрації слайдів – зразків цифрового живопису: портрет, пейзаж, натюр-морт, інтер'єр.



Марта Дакліг



Павло Малюгін «Ставок»



Нікнейн

Кульмінацією уроку є практична робота учнів.

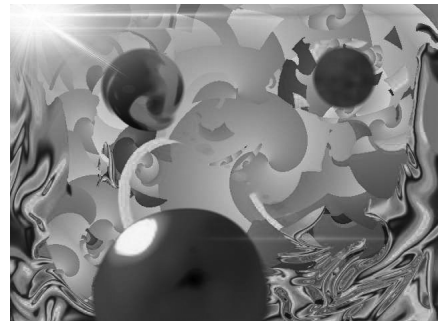
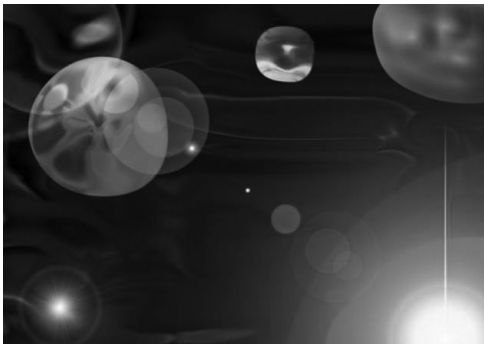
Практична робота. Спробуймо самі стати художниками цифрового живопису. Як і всі митці, художники цифрового живопису люблять фантазувати. Найулюбленіший жанр для них – це космічний пейзаж. У цьому жанрі ми працюватимемо сьогодні в групах: перша група – за комп'ютерами, друга група – за мольбертами у техніці графографія (поділ на групи викликаний обмеженою кількістю комп'ютерів у класі).

Допоможуть вам алгоритми виконання робіт. Назви комп'ютерних операцій подано російською мовою.

Алгоритм виконання роботи для першої групи:

1. Відкрити програму (Пуск / Программы / Corel Painter).
2. Створити новий файл («Файл / Новый»).
3. Зафарбувати небо («Градиентная заливка»).
4. Вибрати новий шар («Слой / Новый слой»). Цю команду повторювати щоразу перед створенням нового зображення.
5. Зобразити планети («Эффекты / KPT Collection / KPT Gel»).
6. Для копіювання зображення використати команду: «Слой / Дублировать слой».
7. Для зміни розмірів планет використовувати команду «Эффекты / Направление / Свободное преобразование».
8. Для зміни яскравості, тону й кольору планет використовувати команду: «Эффекты / Управление тоном», «Эффекты / Управление поверхностью».
9. Доповнити композицію зображенням зірок, використовуючи команду «Эффекты / KPT Collection / KPT Lens Flare».
10. Зберегти малюнок («Файл / Сохранить как / Компьютерна графика / 11 клас»).

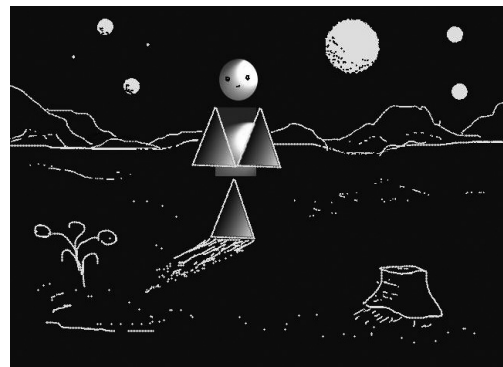
Зразки учнівських робіт



Алгоритм виконання роботи для другої групи в техніці графографія

1. Виконати контурний рисунок інопланетянина, використовуючи прості форми: кулю, циліндр, призму, конус та ін. Зображення вишкрябується гострим предметом (порожній стержень для кулькової ручки) на аркушах, заздалегідь прикріплених до мольбертів.
2. Передати об'єм геометричних тіл.
3. Доповнити фігуру дрібними деталями: очі, ніс, антени тощо.
4. Зобразити лінію обрїю.
5. Заповнити небо та невідому планету зображеннями зірок, кратерами, інопланетними квітами і тваринами.

Зразок учнівської роботи



Слід нагадати учням правила передачі простору:

| | |
|------------------------------|--------------------------------------|
| Ближні предмети | Дальні предмети |
| Зображуються нижче | Зображуються вище |
| Більші за розміром, ширші | Менші за розміром |
| Зображуються детально | Зображуються узагальнено, схематично |
| Контури – чіткі, різкі | Контури – м'які |
| Зображуються об'ємними | Зображуються плоскими |
| Різка, контрастна світлотінь | Невизначена світлотінь |
| Яскраво забарвлені | Бліді |
| Зображуються різнобарвними | Зображуються одноколірними |

Сприятиме розвитку фантазії, народженню асоціацій використання під час роботи музичного супроводу. Пропонуємо твір Олександра Батенькова «Космічна симфонія».

У фіналі заняття традиційно відбувається підбиття підсумків уроку і виставлення оцінок за практичну діяльність учнів. Цікаву тему важливо продовжити й у позаурочний час, тому можна запропонувати учням знайти в мережі Інтернет роботи, виконані в техніці цифрового живопису, та розглянути їх.

Залежно від підготовленості учнів можна запропонувати цю практичну роботу провести в різних програмах. Наприклад, найпростіший програмний продукт зі створення комп'ютерної графіки – графічний редактор Paint. Програма легко засвоюється дітьми навіть молодшого шкільного віку. Роботи, виконані в редакторі Paint, радують око яскравими кольорами. Роботу можна виконати також у програмах: Corel DRAW, Adobe Photoshop, Corel Painter та інших.

Висновок. Таким чином, використання комп'ютерної техніки у процесі навчання дозволяє зробити навчальні заняття привабливішими і по-справжньому сучасними. Працюючи з більшою зацікавленістю, старшокласники легко та швидко входять у світ комп'ютерної графіки. При цьому важливо, щоб учні ставилися до завдань на комп'ютері не як до забавок, а як до тренувальних вправ, які допомагають набути теоретичну базу знань та практичні вміння й навички.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Історія живопису / А. Вітлі; пер. з англ. О. Здір. – К. : Країна Мрій, 2008.
2. Делла Росса Р. Г., Делла Росса А. Р. Adobe Photoshop для художників. – СПб. : БХВ – Петербург, 2003.

3. Мураховский В. И. Компьютерная графика / под ред. С. В. Симоновича. – М. : «АСТ – ПРЕСС СКД», 2002.

4. Ямпольська О. Дитина і комп'ютер // Мистецтво та освіта. – 1997. – № 4. – С. 21–25.

5. Туляєв В. Розвиток просторового мислення засобами комп'ютерної графіки // Мистецтво та освіта. – 2007. – № 2. – С. 59–62.

6. Чекіна Г. «Комп'ютерна графіка» (5–11 класи). Програми з профільних предметів для спеціалізованих загальноосвітніх шкіл художнього профілю / упор. О. В. Корнілова, О. В. Гайдамака. – Х. : Ранок, 2009.

Стаття надійшла до редакції 15 серпня 2013 року

Катюха С. Цифровая живопись как компонент художественного образования старшекласников

Статья посвящена проблеме привлечения учеников к практической творческой деятельности с помощью компьютера в курсе «Художественная культура». На примере урока для учеников 9-го класса автор показывает, как выстроить структуру занятия, избрать методы и их последовательность, чтобы процесс познания темы происходил при максимальной активности старшекласников. С этой целью используются вопросы эвристической беседы, дискуссия, инсценировка, слайдопрезентация и практическое задание на компьютере. Форма групповой работы позволяет старшекласникам сравнивать разные художественные образы, созданные на компьютере и за мольбертами, и определять возможности разных средств выразительности в искусстве.

Ключевые слова: урок художественной культуры, ученики 9-го класса, компьютерная графика, цифровая живопись.

Katyukha S. Digital painting as a component of art education students

The article is devoted to the topic the problem of drawing students to practical creative activity in a course «Artistic culture» by a computer. On the example of lesson for students of the 9 class the author shows how to line up the structure of the lesson and to choose methods and their sequence so that the process of cognition of the theme by senior pupils took place with their maximal activity. The forms of group work allows senior schoolchildren to compare different images, created on komputer and at easels and to determine possibilities of different facilities of expressiveness in art.

Keywords: lesson of artistic culture, pupils of the 9th class, computer graphics, digital painting.