

ДІДЖИТАЛ СКЕТЧІНГ У СУЧАСНОМУ НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ: ПЕРЕВАГИ, НЕДОЛІКИ ТА НАЙПОПУЛЯРНІШІ ГРАФІЧНІ РЕДАКТОРИ

Балан Уляна Григорівна,
*старший викладач,
Інститут культури і креативних індустрій
Київського національного університету технологій та дизайну
(м. Київ, Україна)*

Діджитал скетчінг швидко стає невід'ємною частиною сучасного навчального процесу, що відображає загальну тенденцію до інтеграції технологій у всі аспекти освіти та творчості. З появою потужних графічних редакторів, що дозволяють миттєво створювати та редагувати зображення, студенти та професіонали отримали нові інструменти для візуалізації своїх ідей [1, с.146]. Цей перехід відкриває перед художниками безліч можливостей, але водночас ставить перед ними нові виклики. Цифрове мистецтво та дизайн займають важливе місце в освітній сфері візуального мистецтва. Одним із ключових інструментів, які використовують студенти в цьому процесі, є графічні планшети. Ці пристрої відкривають нові можливості для творчості, вирішення різноманітних завдань у сфері мистецтва та дизайну, зокрема для практики скетчінгу. Згідно з опитуванням, серед популярних графічних редакторів для скетчінгу є Procreate, Krita, SketchBook, Clip Studio Paint та Sai2. Ці програми пропонують широкий спектр інструментів для створення цифрових скетчів, що робить їх зручними для навчання.

Цифровий скетчінг має низку переваг під час навчального процесу. Зокрема це широкий спектр інструментів, адже графічні редактори пропонують різноманітні пензлі, текстури і ефекти, які допомагають студентам експериментувати та розвивати свої навички. Також варто зазначити зручність редагування роботи, внесення змін і виправлень в рисунок, варіативність графічних інструментів [2, с.55]. Використання цифрових інструментів зменшує потребу в традиційних художніх матеріалах, таких як папір, фарби тощо. Створення та збереження скетчів у цифровому форматі робить процес навчання більш структурованим і легким для відстеження прогресу роботи студента. Також варто зазначити мобільність та інтерактивність: багато графічних планшетів і програм підтримують синхронізацію з різними пристроями, що дозволяє студентам працювати над своїми

проектами незалежно від локації та часу[2, с.54] та можливість інтеграції з іншими програмами та онлайн-платформами для співпраці, що сприяє розвитку командних навичок[3, с.172]. Таким чином, використання графічних планшетів і популярних графічних редакторів значно підвищує ефективність і якість навчального процесу для студентів, що займаються практикою скетчінгу в рамках відповідних дисциплін.

Проте окрім переваг, процес навчання скетчінгу виключно в цифровому середовищі має ряд недоліків в порівнянні з аналоговими матеріалами. На відміну від паперу та традиційних інструментів, графічні планшети не забезпечують такого ж рівня тактильного зворотного зв'язку, що може впливати на відчуття контролю над інструментом. Робота з графічними планшетами та програмним забезпеченням вимагає наявності відповідного обладнання та оновлення програм. Також існує можливість виникнення проблем із сумісністю програмного забезпечення або збоями в роботі обладнання, що може затримати процес роботи. Якісні графічні планшети та ліцензії на програмне забезпечення можуть бути досить дорогими, що робить їх менш доступними для деяких студентів. Необхідність періодичного оновлення обладнання та програмного забезпечення може створювати додаткові фінансові витрати. Також, тривала робота перед екраном може призводити до перевтоми очей. Використання цифрових інструментів іноді може спонукати до використання готових шаблонів і ефектів, що обмежує творчий процес і оригінальність роботи, тоді як аналогові матеріали дозволяють створювати унікальні твори мистецтва завдяки неповторним фізичним характеристикам матеріалу. Таким чином, незважаючи на численні переваги діджитал скетчінгу, важливо враховувати й його недоліки, особливо в контексті навчального процесу та розвитку всебічних навичок у студентів.

Отже, запровадження практики цифрового скетчінгу у навчанні має численні переваги, зокрема широкий спектр інструментів, зручність редагування та мобільність. Проте, порівняно з аналоговими матеріалами, він також може обмежувати можливості художньої виразності, вимагати витрат на обладнання та програмне забезпечення, а також впливати на зорове здоров'я. Враховуючи ці фактори діджитал скетчінг є важливим доповненням, що розширює можливості навчання практиці образотворчого мистецтва, проте не є заміником традиційним аналоговим матеріалам.

Література:

1. Чембержі Д. А., Пашукова С. Г., Єрмак Інга. Цифрове мистецтво у соціально-культурному просторі: вплив, взаємодія та перспективи. *Актуальні питання гуманітарних наук: міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка*. 2023. – Вип. 64, Т. 2. – С. 144-149.
2. Алтухова А. В. Цифровий живопис як інноваційна технологія у мистецькій освіті *Мистецька освіта у міждисциплінарному вимірі: матеріали II Всеукр. наук.-практ. конф. з міжнар. участю, Харків, 13-14 черв. 2023 р.* / Харків. нац. пед. ун-т ім. Г. С. Сковороди ; [за заг. ред. О. О. Матвєєвої]. – Харків : ХНПУ ім. Г. С. Сковороди, 2023. – С. 51-57.
3. Sketchy: Drawing Inspiration from the Crowd / S. Wallace et al. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*. 2020. Vol. 4, CSCW2. P. 1-27. URL: <https://doi.org/10.1145/3415243> (дата звернення: 19.05.2024).