

ПРИМЕНЕНИЕ ИННОВАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБУЧЕНИИ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОМУ ИСКУССТВУ В ВЫСШИХ УЧЕБНЫХ ЗАВЕДЕНИЯХ

<https://doi.org/10.70728/orien.v07.i01.001>

Дилноза Журахановна Туланова
dtulanova@mail.ru
НПУУз. имени Низами

Аннотация: Научное исследование направлено на исследование специфики внедрения информационных технологий в процесс художественного образования. Так как освоение цифровых навыков расширяет творческий потенциал, делает образовательный процесс более интерактивным и гибким.

Ключевые слова: 3D-моделирование, Adobe Photoshop, Blender, Midjourney, VR/AR (виртуальная и дополненная реальность), высшее образование, изобразительное искусство, инновационные технологии, интерактивное обучение, искусственный интеллект (ИИ) в искусстве, компьютерная графика, методика обучения, образовательные технологии, педагогические инновации, проектное обучение, профессиональная подготовка художников, творческие индустрии, художественное образование, цифровая живопись, цифровое искусство

THE APPLICATION OF INNOVATIVE TECHNOLOGIES IN TEACHING FINE ARTS IN HIGHER EDUCATION INSTITUTIONS

Dilnoza Zhurakhanovna Tulanova
dtulanova@mail.ru
National Pedagogical University of Uzbekistan named after Nizami

Abstract: The scientific research is aimed at exploring the specifics of implementing information technologies in the process of art education. This is because mastering digital skills expands creative potential, and makes the educational process more interactive and flexible.

Keywords: 3D modeling, Adobe Photoshop, Blender, Midjourney, VR/AR (Virtual and Augmented Reality), higher education, fine arts, innovative technologies, interactive learning, artificial intelligence (AI) in art, computer graphics, teaching methodology, educational technologies, pedagogical innovations,

project-based learning, professional training of artists, creative industries, artistic education, digital painting, digital art

Методология исследования: системно-классификационный и научные подходы современного образования, включающий систематический анализ применения инновационных технологий в художественном образовании.

Результаты: актуализация задач по внедрению информационных технологий в процесс обучения высших образовательных учреждений. Развитие информационных технологий, связанных с культурным наследием мирового искусства, сформировало новую типологию художественного образования, интерпретированных в различных видах изобразительного искусства, что было необходимо для совершенствования творческих исследований по дальнейшему развитию изобразительного искусства в целом.

Научная новизна: Художественный процесс, определивший общее состояние, достижения и развитие изобразительного искусства, основывался на взаимосвязи и динамике таких компонентов, как: определённая стилевая общность, обусловленная состоянием национальной культуры, набором уникальных традиций, а также отношениями с так называемым современным развитием информационных технологий в изобразительном искусстве.

Практическое применение: исследование специфики внедрения информационных технологий в процесс художественного образования, дают возможность к дальнейшему комплексному изучению развития и трансформации этих достижений в целом.

Современное художественное образование сталкивается с необходимостью адаптации к быстро меняющемуся миру, где традиционные подходы к обучению изобразительному искусству уже не полностью удовлетворяют потребностям рынка труда и творческим амбициям обучающихся. Применение инновационных технологий становится не просто дополнением, а неотъемлемой частью учебного процесса, открывая новые горизонты для творчества, исследований и профессионального развития. В данной статье мы рассмотрим ключевые направления и методы внедрения цифровых инструментов в практику обучения изобразительному искусству в высших учебных заведениях.

Внедрение инновационных технологий в обучение изобразительному искусству не должно рассматриваться как полная замена классических методов, а скорее как их логическое продолжение и дополнение. Графические планшеты и профессиональное программное обеспечение (Adobe Photoshop, Illustrator, Procreate) позволяют студентам осваивать навыки цифровой живописи и графики. Эти инструменты дают возможность экспериментировать с цветом,

композицией и текстурой без ограничений, свойственных традиционным материалам.

Логически раскрыть преимущества внедрения инновационных технологий в обучение изобразительному искусству:

1. Экономия ресурсов: Нет необходимости в дорогих красках, холстах и бумаге.
2. Гибкость: Быстрое внесение правок, отмена действий, работа со слоями.
3. Развитие востребованных навыков: Подготовка студентов к работе в сферах цифрового дизайна, иллюстрации, анимации.

Технологии 3D-моделирования и анимации(Blender, ZBrush, Autodesk Maya), широко используемые современной молодежью открывают перед студентами возможности, ранее доступные только специалистам из киноиндустрии и игровой разработки. Эти прикладные программы позволяют создавать сложные скульптурные формы, архитектурные проекты и анимационные произведения.

Например, в процессе проведения занятий по дисциплине скульптура, можно создавать произведения 3D-скульптуры - Создание виртуальных скульптур с последующей 3D-печатью для получения физической копии. Так же уместно разрабатывать различные тематические анимационные проекты, которые требуют изучения принципов движения, раскадровки и создания персонажей. Вышеперечисленные технологии не только развивают пространственное мышление, но и дают студентам практические навыки для работы в современных креативных индустриях.

Внедрение в процесс обучения изобразительному искусству виртуальной и дополненной реальности предлагают иммерсивный опыт, который трансформирует процесс обучения: так популярные у современной молодёжи VR-гарнитуры (Oculus Rift, HTC Vive) позволяют студентам "погружаться" в виртуальные галереи и музеи, изучать работы великих мастеров в 3D-пространстве или создавать собственные произведения с помощью таких приложений, как Tilt Brush или Quill. Это дает уникальную возможность почувствовать себя внутри своей работы или взаимодействовать с ней. AR-технологии позволяют "оживлять" двухмерные изображения, накладывая на них цифровые объекты или анимацию. Студенты могут создавать интерактивные инсталляции, где зритель, используя смартфон, видит дополнительные слои контента.

Сегодня становится актуальным использование инструментов на базе искусственного интеллекта - Midjourney, DALL-E, Stable Diffusion, эти умные программы стали новым инструментом в руках художника. Они позволяют генерировать изображения по текстовому описанию, создавая уникальные

концепты и эскизы. Хотя ИИ не может заменить творческое мышление, он может служить мощным инструментом для поиска вдохновения, прототипирования и экспериментов.

В процессе творческой работы можно предложить студентам использовать ИИ как "соавтора", чтобы исследовать границы человеческого и машинного творчества. Также полезно организовать обсуждение вопросов авторского права, оригинальности и роли художника в эпоху генеративных технологий.

Интеграция инновационных технологий в обучение изобразительному искусству - это не просто дань моде, а стратегическая необходимость. Она позволяет готовить специалистов, способных работать на стыке традиционных техник и передовых технологий. Вузы, которые активно внедряют эти инструменты, дают своим студентам конкурентное преимущество на рынке труда. Освоение цифровых навыков расширяет творческий потенциал, делает образовательный процесс более интерактивным и гибким. Однако важно помнить, что технологии - это всего лишь инструменты. Основной задачей остается развитие критического мышления, эстетического вкуса и уникального художественного видения у каждого студента, чтобы они могли создавать произведения, несущие глубокий смысл, независимо от выбранных средств. Художественное образование должно быть гибким, сохраняя духовные ценности и адаптируясь к технологическому прогрессу.

Использованная литература

1. Vol Van Lak «Художественное образование в эпоху искусственного интеллекта» (2025).
2. Исмаилов А. М. «Искусственный интеллект в сфере преподавания изобразительного искусства» (2024).
3. Струнин Д.А. «Искусственный интеллект в сфере образования» (2023).
4. Войтенко В.О. «Искусственный интеллект в изобразительном искусстве как средство духовно-нравственного развития молодёжи» (2023).
5. Patti Pente, Cathy Adams, Kenzie Gordon «AI art generators have a place in K-12 classrooms, say researchers».