

УДК 004.77:378 : 7.071.5

**А. А. Солдатов,**

художественно-графический факультет,

Витебский государственный университет им. П. М. Машерова,  
Беларусь

Научный руководитель: канд. пед. наук, доц. Е. О. Соколова

## Виртуальная реальность в художественном образовании

**Аннотация.** В статье раскрываются возможности использования виртуальной среды в образовательном процессе. Автор описывает, как виртуальная среда может повлиять на процесс обучения студентов художественных специальностей.

**Ключевые слова:** виртуальная реальность, художественное образование, компьютерные технологии, трехмерные объекты, виртуальные выставки.

**В** последнее время виртуальная реальность (VR) стала важным инструментом в различных сферах, включая образование. Это позволяет взаимодействовать с искусством совершенно в новом формате, открывать новые границы творческого процесса. В данной работе рассматриваются основные аспекты применения VR в художественном образовании, преимущества ее использования, вызовы и перспективы.

Виртуальная реальность — это компьютерная технология, которая создает иммерсивную среду, позволяющую пользователю взаимодействовать с трехмерными объектами и пространствами. Образно говоря, это смоделированная среда, созданная с помощью компьютерных технологий. VR может использоваться через различные устройства: очки виртуальной реальности, шлемы, контроллеры, что дает возможность пользователю погружаться в созданные цифровые миры. VR позволяет получить доступ к опыту в трехмерном пространстве в реальном времени, что вызывает ощущение пребывания в другом пространстве [2].

Приложения виртуальной реальности внесли значительный вклад в образовательную область, поэтому ключевым моментом является внедрение и использование этой технологии в образовательную практику для достижения более высоких стандартов качества [2].

Применение VR в художественном образовании открывает новые горизонты для интерактивных учебных материалов. Технология позволяет создавать погружающие обучающие среды, где можно взаимодействовать с трехмерными объектами, экспериментировать с техниками рисования

и создавать свои произведения искусства в виртуальном пространстве.

Отметим некоторые идеи для интерактивных учебных материалов на основе VR:

– Виртуальные мастерские, где студенты могут учиться у известных художников через виртуальные уроки, а также практиковаться в создании произведений искусства.

– Симуляции художественных техник, где с помощью VR можно имитировать различные художественные техники, такие как акварель, масло или графика, что позволяет ученикам изучать их в виртуальной среде.

– Интерактивные галереи — это возможность посещать виртуальные выставки и музеи, где студенты могут взаимодействовать с произведениями искусства и получать информацию о них.

– Проекты в команде, где студенты могут создавать совместные художественные проекты в виртуальных мирах, что способствует развитию командной работы и креативности.

Использование VR в художественном образовании делает процесс обучения более динамичным и увлекательным, способствует развитию креативных навыков и пониманию искусств [1].

Одним из основных способов использования данной технологии в творчестве является создание виртуальных выставок и инсталляций. Художники могут разрабатывать целые миры и пространства, в которых зритель может свободно перемещаться и взаимодействовать с произведениями искусства. Такие выставки могут быть доступны в онлайн режиме или в специально оборудованных помещениях, где зритель может взглянуть на произведения искусства в виртуальной реальности. Это дает

возможность художникам формировать совершенно новый опыт для зрителей и расширять возможности творчества, позволяет создавать уникальные произведения, которые невозможно воплотить в реальном мире, что открывает новые возможности для художественного творчества. Использование технологии виртуальной реальности также открывает новые перспективы для творческих коллабораций.

Виртуальная реальность открыла совершенно новую область возможностей для художников и дизайнеров. Способность создавать и исследовать детализированные реалистичные трехмерные миры изменила то, как люди воспринимают искусство и дизайн. Вот несколько способов, которыми VR влияет на мир искусства и дизайна:

1. Иммерсивный опыт: виртуальная реальность позволяет художникам и дизайнерам создавать иммерсивные впечатления, которые позволяют зрителям полностью погрузиться в произведение искусства или дизайн.

2. Новые инструменты: виртуальная реальность предоставляет дизайнерам и художникам мощный набор инструментов и возможностей, позволяющих создавать сложные симуляции и детализированные модели.

3. Интерактивное произведение искусства: виртуальная реальность также используется для создания интерактивных произведений искусства, позволяющих пользователям взаимодействовать с ним или окружающей средой в режиме реального времени.

4. Сотрудничество — одно из самых больших преимуществ виртуальной реальности. Заключается в том, что она позволяет художникам и дизайнерам сотрудничать друг с другом в режиме реального времени.

Использование виртуальной реальности обеспечивает иммерсивный опыт. Иммерсивная VR — это технология, при которой пользователь полностью погружается в искусственную среду и может

взаимодействовать с другими объектами в этой среде. Этот тип виртуальной реальности используется как в развлекательных, так и в терапевтических целях. Неиммерсивная VR — это тип технологии, которую можно использовать для имитации определенной среды без полного погружения пользователя. Технология неиммерсивной виртуальной реальности может применяться для оценки и понимания поведения пациента.

К перспективам развития виртуальной реальности в художественном образовании можно отнести следующие:

– Доступность информации. Взаимодействие пользователя с объектом позволяет создавать большее количество различных способов обучения, так как объекты представляются очень реалистично.

– «Вау-эффект». Необычный способ представления информации, который позволяет привлекать внимание, а также усиливать запоминание.

– Реалистичность. Виртуальная реальность намного увеличивает эффект воздействия на зрителя по сравнению с визуальным восприятием.

– Инновационность. Дополненная реальность воспринимается как нечто новое, выдающееся и современное, что переносит пользователя в мир будущего и учит его в нем.

Возможность обновления способов применения практически безгранична. Рассматриваемая компьютерная технология используется в большом спектре областей, но в первую очередь можно выделить медицину, образование, картографию и ГИС, проектирование и дизайн.

Таким образом, использование VR в художественном образовании представляет новые возможности для изучения художественного мира, открывает новые горизонты для сотрудничества, уникальные возможности для творчества и самовыражения, двери виртуальных миров, в которых нет ограничений реальности, и позволяет создавать неповторимые визуальные и аудиовизуальные произведения.

1. Гурко Т. В. Технология нейросетей в процессе создания визуальных искусств // Наука — образованию, производству, экономике : материалы 75-й Регион. науч.-практ.й конф. преподавателей, научных сотрудников и аспирантов. — Витебск : Витеб. гос. ун-т им. П. М. Машерова, 2023. — С. 443–446. — URL: <https://rep.vsu.by/handle/123456789/36927> (дата обращения: 09.11.2024).

2. Файнберг Р. Э., Маллоцци П. Виртуальная реальность как возможная новая среда искусства // Электронный альманах Леонардо. — 2005. — № 12 (2). — С. 25–29. — URL: <https://vr-app.ru/blog/virtualnaia-realnost-v-iskusstve-razvitiie-tvorcestva/?ysclid=mbw05k8ry1191904080> (дата обращения: 09.11.2024).