

## **Научный семинар на тему «Разработка проектов изделий традиционных художественных промыслов с использованием компьютерных программ»**

В Высшей школе народных искусств 27 октября 2022 года состоялся семинар на тему «Разработка проектов изделий традиционных художественных промыслов с использованием компьютерных программ» в котором приняли участие преподаватели и члены студенческого научного объединения Высшей школы народных искусств.



Студентка III курса Лапина Александра поделилась со слушателями этапами проектирования обручального кольца с объемной надписью в программах автоматизированного проектирования и черчения 3DsMAX, раскрыла особенности работы в данной программе, проанализировала и сравнила способы проектирование изделия в компьютерной программе и выполнение традиционного проектирования, с помощью чертежных инструментов, графитных карандашей и акварельных красок.

Комарова Елизавета, студентка II курса, провела исследование методов выполнения 3D моделей учебных образцов косторезного искусства в компьютерных программах. Рассказала о принципах работы в программах 3D моделирования при создании проекта образца косторезного искусства. Выявила «плюсы» и «минусы» работы в программах 3D моделирования и пришла к выводу, что наиболее подходящей программой для разработки 3D модели учебного образца косторезного искусства является «Blender».

Царева Кристина, студентка II курса, провела углубленное исследование методики выполнения проектов в технике филигрань. Студенткой выявлены особенности построения композиций и формообразование отдельных элементов, из которых складываются орнаментальные композиции. На слайдах презентации

были представлены этапы проектирования оклада иконы в технике филигрань в компьютерных программах.

Осипова Полина, студентка III курса Сергиево-Посадского института игрушки представила участникам семинара этапы выполнения проекта пластмассовых детских игрушек на 3D принтере.



Митрюкова Юлия, студентка III курса рассказала участникам семинара про выполнение проекта ширмы с нижнетагильской росписью в программе 3D моделирования «Blender». На слайдах презентации был представлен ход работы над проектом. Юлией были выделены положительные и отрицательные стороны проектирования ширмы на бумаге графитными карандашами и в программе 3D моделирования. Студенткой был сделан вывод, что 3D моделирование – это самый простой и быстрый способ создания проектов изделий с нижнетагильской росписью, а также незаменимый помощник для демонстрации объемного изделия в интерьере.



Иван Симора и Екатерина Евдокимова, студенты I курса Богородского института художественной резьбы по дереву, выступили на семинаре с докладом на тему «Применение современных компьютерных технологий при проектировании изделий богородской резьбы по дереву». В докладе были описаны возможности программ 3D моделирования для создания эскизов изделий богородской резьбы по дереву и использование станков с числовым управлением (ЧПУ) для создания заготовок игрушек из дерева. В заключение было отмечено, что работа в компьютерных программах значительно сокращает процесс проектирования изделий богородской резьбы по дереву, подписей под художественно-графическими проектами семестровых и выпускных квалификационных работ, а также размещении эскизов на планшете.

Для обсуждения, участникам семинара, были предложены следующие вопросы:

1. Возможен ли путь полной автоматизации процессов проектирования изделий традиционных художественных промыслов?
2. Способствует ли использование компьютерных программ проектирования и черчения к обезличиванию авторских особенностей изделий традиционно-художественных промыслов?

Участники семинара приводили различные доводы «за» и «против» использования компьютерных программ в разработке проектов изделий, но в конце дискуссии сошлись в едином мнении: цифровые технологии и, в частности, компьютерные программы, можно использовать на этапе создания новых конструктивных форм художественных изделий: макетов и чертежей, графических и цветовых эскизов композиций, но завершать проектную работу и выполнять изделие в материале необходимо ручным способом, соблюдая все технологические этапы создания нового произведения традиционного прикладного искусства. Также участники семинара пришли к выводу, что разумное использование компьютерных программ автором изделия для ускорения и упрощения работы над проектом не способствует обезличиванию авторских особенностей в изделиях традиционных художественных промыслов, так как художник разрабатывает собственные идеи и воплощает их в проекте, после чего выполняет изделие в материале, в котором показывает свое мастерство и сохраняет характерные особенности каждого вида традиционного прикладного искусства.

Председатель СНО Вязовкина А.Д.