

**ЦИФРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ У АКАДЕМІЧНОМУ ЖИВОПИСІ****Вернигора М.О., студ. гр. ОМ-411***Науковий керівник – Герасімова Д.Л., доцент (кафедра  
Образотворчого мистецтва, Одеська державна академія будівництва  
та архітектури)*

**Анотація.** У статті розкривається тема використання графічних редакторів для створення академічних робіт, як на комп'ютері, так і в традиційному живописі. Підіймається питання необхідності живописних навичок при роботі з графічним планшетом, чому комп'ютерна графіка є неминучим щаблем у еволюції мистецтва.

За останні 50 років індустрія комерційного рисунку пережила неабиякі зміни, які вкотре розділили колег з цеху. До цього в останнє митці пішли різними шляхами в кінці XIX-го – на початку XX-го ст., з появою фотоапарату. Саме тоді живописці почали виходити за рамки реалізму, щоб показати на що здатна магія живопису, на відміну від фотографії, тодішні здатності якої закінчувалися на монохромному зображенні реальності. Сьогодні художніх спеціалізацій неможливо злічити на пальцях обох рук: художник-живописець, художник-графік, фотохудожник, художник-декоратор, художник-ілюстратор, художник-карикурист, художник-аніматор, 3D-художник, CG-художник (комп'ютерний графік) і т.д.

Поява графічного дизайну стала дійсно революційною для поп-культури! Завдяки багатьом факторам, таким як вибір будь-якого кольору без необхідних махінацій з матеріалом, копіювання слів та можливість скасування останньої дії, графічний дизайн призводить до набагато швидшого та дешевшого результату, оскільки потребує лише вкладу у вигляді комп'ютера та/або графічного планшета й ліцензії на програму графічного редактора, що швидко окупується.

Через ці безумовні плюси графічний дизайн став невід'ємною частиною нашого життя у вигляді логотипів, спец-ефектів у кіно, масової мультиплікації та абсолютно нової індустрії відеоігор, успіх та життя якої було визначено еволюцією CG малюнку. Комп'ютерне мистецтво або цифрове мистецтво (англ. Digital art) – напрямок медіа-мистецтва, заснований на використанні комп'ютеру, інформаційних технологій, як основи для художнього твору.

Нині поняття комп'ютерного мистецтва включає в себе як твори традиційного мистецтва, перенесені в нове середовище на цифрову

основу, яка імітує первісний матеріальний носій (цифрова фотографія), так і принципово нові види художніх творів, основним середовищем існування яких є комп'ютерне середовище. Під його визначення вписується і цифровий живопис (малюнок створюється від початку до кінця на комп'ютері), і демосцена, pixel art, гіпертекстова література та ін.

Цифровий живопис – новий вид мистецтва, в якому традиційні техніки живопису, такі як акварель, олія, імпасто та ін., імітуються за допомогою комп'ютера, графічного планшета, стилуса та програмного забезпечення. Цифровий живопис відрізняється від інших форм цифрового мистецтва тим, що в ньому зображення створюється без рендерингу комп'ютерної моделі, натомість техніки живопису використовуються художником безпосередньо в спеціальних комп'ютерних програмах. Всі програми для цифрового живопису намагаються імітувати використання фізичних інструментів через різноманітні пензлі (brushes) і фарбові ефекти (paint effects). В багатьох таких програмах стилізовані пензлі відтворюють у цифровому форматі техніки традиційного живопису – олію, акрил, пастель, вугілля, перо та навіть аерографію. У більшості програм цифрового живопису користувачі можуть створювати свої власні стилі пензлів, використовуючи поєднання текстури і форми. Ця можливість дуже важлива для подолання розбіжностей між традиційним та цифровим живописом [2].

Англійська Quantel Paintbox стала новим словом в сфері технологій. До появи Photoshop він служив основним інструментом для створення цифрової графіки. Творці Quantel Paintbox вважали, що ТВ програмам просто необхідна цифрова графіка. Тому робочу станцію активно рекламували серед великих телекомпаній. Кампанія була небезуспішно. Дебютом Quantel Paintbox в цій індустрії стала передача з прогнозом погоди для каналу BBC. Quantel Paintbox дозволяв не тільки вирізати і вставляти зображення, змінювати їх колір і текстуру, а й малювати, імітуючи різні інструменти: аерограф, крейда, вугілля і т.д. Quantel Paintbox застосовувався дизайнерами і художниками з різних сфер діяльності, але звичайно, використовувати дорогий комп'ютер могли тільки великі студії. Знаменита студія анімації Pixar спочатку була структурним підрозділом Lucas Films. Її працівники займалися створенням комп'ютерної графіки для фільмів, а також дослідженнями в цій галузі. Для вирішення завдань, що стоять перед підрозділом, ними був створений Pixar Image Computer.

Комп'ютерами Pixar користувалися також медики і метеорологи. Комп'ютер дозволяв створювати тривимірні зображення з високою

роздільною здатністю (1280x1024 пікселів для кольорових і 2048x2048 для чорно-білих), а також проводити маніпуляції з відзнятими кадрами – налаштовувати корекцію, різкість, обертати їх, розмазувати, поєднувати кілька зображень. Робилося це із застосуванням систем відеомонтажу і вбудованих графічних редакторів.

Можливості машини вразили тоді нікому не відомого Джона Нолла, простого студента школи кінематографа. Джон зміг попрацювати за комп'ютером Pixar, коли прийшов влаштуватися на роботу в студію по створенню спецефектів Industrial Light & Magic. П'ять років по тому Джон Нолл став відомий як один з творців Photoshop.

Мистецтво модифікується. Так само, як будь-яка сфера діяльності людини. Колись писали на глиняних дошках – тепер друкуємо на швидкісній клавіатурі. Колись малювали тільки на папері, а тепер створити шедевр можна за допомогою графічного планшета.

Народження від початку і до кінця картини на моніторі – відносно новий напрям у образотворчому мистецтві. Поява барвистих та вражаючих робіт припадає на 1995-1996-ті роки (саме тоді поширюються доступні за ціною SVGA-монітори і відеокарти, здатні відображати 16,7 млн. кольорів). Отже, початок 21 століття – ера не тільки інтернету, скайпу та пластикової їжі. Це ще й століття CG-арту (Computer Graphics Art), який активно займає позиції у індустрії кіно, комп'ютерних іграх, ілюстраціях до книг тощо [2].

Цифровий живопис – це поступ у творчій діяльності митців. Адже за допомогою спеціалізованих програм (навіть банального Painter) вибір бажаного відтінку стає секундною справою, на відміну від традиційного живопису, який вимагає тривалого та чіткого змішання фарб задля отримання омріяного кольору. На панелі тисячі видів кистей, інструментів, спецефектів. Будь-яку дію можна скасувати, і перемальовувати нічого не потрібно. Крім того, комп'ютерна робота відразу готова до використання в цифрових технологіях кіно, ігор, верстки – полотно ж, написане маслом, треба попередньо перенести в цифровий вигляд. Здається, фантастика! Ану ж бо я сам таке намалюю, це ж просто клікання по позначках та «бавлення» у художника. Насправді, справа CG-арту – далеко не проста і вимагає професійних навичок митця. Спробуй не заплутатися у мільйонах квадратиків різних кольорів чи провести пряму лінію віртуальним мазком? Цифровий живопис – справа не для пересічного користувача ПК. Тут необхідно враховувати знання та досвід митців минулих століть: перспективу, повітряну перспективу, колірний круг, відблиски, рефлекси. Усі відомі митці нью-пейтингу є випускниками

Академії мистецтв або ж дизайнерських шкіл [1]. До того ж, «малювання по екрану» вимагає хороших навичок знання інформатики. Програми насичені різноманітними функціями, діяти треба послідовно та права на необачну помилку немає [3].

Не беручи до уваги швидкість створення комп'ютерної графіки, порівняно з роботою традиційними матеріалами, якість зображуваного залежить від майстерності митця. Знання академічних правил необхідне для створення графіки та ілюстрацій. Хоча, можливість використання фотографій, не тільки в якості референсів, а також як інструмент для текстуризації фігур на картині, приваблює молодих митців, навичка їх використання приходить через роки роботи.

Чимало комп'ютерних митців користуються пензлями, які самі ж й створили. Пензель у графічних редакторах – це відбиток, візерунок якого від частоти накладання створює ілюзію малювання справжнім інструментом. Найчастіше митці використовують простий круглий пензель та пензель з імітуванням роботи над масляним живописом. Цей метод дозволяє зберегти цілісність зображення на початку та надати живого мерехтіння в кінці. Чимало традиційних живописців та графіків використовують Photoshop для створення ескізів та їх редагування задля економії часу та чималих можливостей для експериментів з кольором та текстурою [4]. Як правило, академічно досконалі роботи необхідні у відео ігровій індустрії та у кіновиробництві через бажання режисера імітувати реальне життя.

**Висновки.** Отже, CG малюнок є неминучим щаблем еволюції мистецтва, який надав митцям з усього світу можливість проявити свій талант всьому світу, витрачаючи на повноцінну картину мінімум часу та матеріалів. Поява графічних редакторів та он-лайн арт-бірж створили абсолютно новий ринок, який забезпечує художників працею, а покупців величезною кількістю робіт. Графічними редакторами також користуються живописці, яким необхідно визначити прості композиційні та кольорові рішення.

Незважаючи на відсутність контакту з матеріалом, митці, як Piotr Jabłoński виконують свої роботи у живописній техніці за допомогою базових пензлів у Photoshop, з використанням власних.

#### Література:

1. [informatika.udpu.edu.ua/](http://informatika.udpu.edu.ua/)
2. <http://art-area.com.ua/>
3. <https://dtf.ru/life>
4. [www.moyo.ua/ua/news](http://www.moyo.ua/ua/news)
5. [artstation.com](http://artstation.com)