

## ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ СТИЛИ В КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКЕ

Гончарова Светлана Александровна, доцент, БГУ культуры и искусств  
Жилинская Татьяна Степановна, преподаватель, БГУ культуры и искусств

Имитация традиционных художественных стилей - это одна из творческих вех на пути к новым художественным самовыражениям через компьютерные технологии, которые дает нам технический прогресс. В последние годы мы являемся свидетелями интенсивного развития компьютерной графики. Компьютерные графические программы включают большое число технологий и инструментария для разработки методов имитации традиционных художественных стилей. Основная цель - совмещение красоты и эмоциональности художественных произведений со скоростью и гибкостью компьютерной графики. В статье рассматриваются особенности стилевой ситуации в современном искусстве, основные принципы и возможности стилизации компьютерных графических пакетов. Затронуты вопросы содержания и методики изучения имитации художественных стилей средствами компьютерной графики в курсе подготовки специалистов художественных специальностей.

**ABSTRACT:** S.A. Hancharova, T.S. Zhilinskaya. Art Styles In Computer Graphics.

Imitation of traditional art styles is one of creative marks on a way to new art self-expressions through computer technologies. Graphic computer programs include many technologies and toolkit for development of methods of traditional art styles.

The training of graphic computer style imitations in art education is considered. Methods and ways of teaching computer graphics in visual art are described. Qualified use of computer technologies in professional work of artists enables greater self-realization in a modern information society.

Стиль – важнейшая категория культуры, одна из главных ее сущностных характеристик. По выражению О.Шпенглера, стиль – это “метафизическое чувство формы”, которое определяется “атмосферой духовности” той или иной эпохи[3]. Художественный стиль — стилевой центр культуры. Это эстетическая модель отображения – система характерных принципов организации художественных средств и приемов выражения; некая более или менее ясно ощущаемая тенденция к целостному художественному формообразованию, выражающему глубинные духовно-пластические интуиции (коллективное художественное бессознательное, пластические архетипы и т. п.) конкретной эпохи, исторического периода, направления, творческой личности.

В современном искусстве сложилась сложная стилевая ситуация. Новому искусству присуще почти маниакальное стремление к поиску – иных художественных форм, видов искусства, основанных на применении высоких технологий, нового содержания, а также к переосмыслению и использованию всего мирового наследия. Одно из следствий такой тенденции – отсутствие в современном художественном творчестве устойчивых стилевых течений. Искусство представляет собой сложную картину, где представлены самые разные направления, развивающиеся параллельно, иногда в соприкосновении или в отталкивании. Однако, онтологически присущее искусству стремление к цельности и оформленности не исчезает – при утрате организующих принципов и форм “большого” стиля парадоксально важное значение приобретает “стильность” внутри произведений, как обеспечивающее сохранение основ выразительности.

Для одного из новейших видов изобразительного искусства – компьютерной графики – большое значение имеют эстетические принципы постмодернизма – объединение в рамках одного произведения стилей, образных мотивов и художественных приемов, заимствованных из арсеналов разных эпох, регионов, субкультур.

Компьютер как инструмент, дает большие возможности для творческой имитации сложившихся стилей. Причем, сам этот инструмент, по мнению одного из пионеров компьютерного искусства Веры Молнар, может служить четырем целям:

- 1) Он расширяет пределы возможного благодаря бесконечному разнообразию форм и цвета.

- 2) Он способен удовлетворить стремление к творческому новаторству.

- 3) Случайный подбор форм и цвета способен вызвать эстетический шок, взорвав принципы систематичности и симметрии. Он способен заставить мысль работать в новом направлении.

4) Компьютер дает возможность сохранять последовательные стадии работы, а потом вернуться к более ранним вариантам. Это открывает огромные возможности для творческого процесса.[1]

Современной компьютерной графике доступна имитация образов живописи, фотографии, кино или видео разных жанров. Компьютерная графика дает возможность не только обучиться старому, но и освоить новое. Компьютерная графика предлагает такое сочетание компьютерных технологий, создающих цвет, свет, фактуру и движение, которые не могут быть достигнуты с помощью обычных физических красок и не свойственны никаким реальным объектам[2].

В компьютерной графике, мы находим массу применений технологии имитации и стилизации. Разработка логотипов и расширенного фирменного стиля, обработка материалов трехмерной графики и флэш-роликов, работа с разнообразными фракталами и придания определенного стиля при оформлении вебдизайна и многое другое.

Прекрасным исходным материалом для имитации служат фотографии. Их используют для имитации художественных работ в различных жанрах. Обработка больших изображений позволит художникам, декораторам, архитекторам интерьеров создавать декоративные интерьеры и экстерьеры зданий. Они могут выполняться в форме художественного панно, декоративных вставок, напоминающих живопись, мозаики, батика, декоративных фактур и тому подобное. Эти работы всегда будут нести тематическую нагрузку, соответствующую времени и месту и при необходимости быстро меняться.

Для создания высокохудожественных произведений в области компьютерной графики необходимо знание возможностей технологических средств и инструментов, овладение приемами работы с ними. Нужно освоить компьютерное мышление и понимание инструментов программ. Художник должен мыслить ими также свободно, как карандашом или кистью. И когда он, решая творческие задачи на компьютере, будет думать о линии, о ее форме, о передаче объема, света и тени, о поставленном художественном замысле и при

этом не задумываться об инструментах программы, о настройках фильтров тогда можно считать, что компьютер стал инструментом в его руках.

Необходимым этапом в достижении этой цели является изучение способов имитации стилевых особенностей средствами компьютерной графики. Проанализируем подробнее возможности применения средств растровой графики (на примере программ Adobe Photoshop и Corel Photo-Paint) при имитации конкретных стилей, рассмотрим на конкретных примерах методику изучения данной темы, выделим основные приёмы и принципы применения растровой графики.

Изучение художественного стиля разбивается на три этапа. На подготовительном этапе происходит знакомство или повторение теоретического материала по предлагаемому стилю. В дальнейшей работе это станет фундаментом для плодотворной самостоятельной творческой работы. На основном (техническом) этапе происходит овладение техническими приёмами работы с программами редактирования растровой и векторной графики. Изучение инструментов, основных методов работы со слоями, возможностями применения фильтров, эффектов и их настроек. На заключительном этапе дается возможность применения всех полученных знаний, умений и навыков для раскрытия своего творческого потенциала.

Авторами разработаны методические карты имитации следующих художественных стилей: импрессионизма, сюрреализма, символизма, абстракционизма, ар нуво, поп-арта, оп-арта.

В качестве примера рассмотрим методику имитации импрессионизма.

Студентам предлагается материал по истории создания, особенностям стиля, анализируются произведения художников, которые работали в импрессионизме.

Далее каждый учащийся получает методическую карту, на которой описаны способы и последовательность обработки изображения. Рассматривается основной фильтр Impressionist из группы Art Strokes программы Corel Photo-Paint, его настройки: Stroke, Coloration, Brightness и их

связь с выбранным разрешением изображения. Рассматриваются дополнительные средства:

для придания большей выразительности и красочного разнообразия - эффект Color Overlay и его настройки: Blend Mode: Vivid Light, Opacity;

для устранения резких пятен и переходов - инструменты: Dodge и Burn и их настройки: Range: Highlights, Exposure;

для добавления мягких оттенков - кисть различных оттенков (Mode: Multiply, Opacity 15%) и инструмент Clone Stamp.

На заключительном (творческом) этапе учащимся предлагается самостоятельно создать или подобрать изображение, используя изученные возможности графических программ, создать имитацию импрессионизма и составить методическую карту выполненной работы. Составление методических карт особенно актуально для студентов, у которых вторая специальность преподаватель. С одной стороны, это способствует раскрытию их творческих способностей, с другой, активизирует методическую направленность учебного процесса. Для будущего педагога важно не только правильное выполнение задания, но и умение описать алгоритм его выполнения для дальнейшего предоставления его учащимся.

На этапе самостоятельной работы активизируется восприятие и развитие творческого воображения, идёт настройка на продуктивное творчество и экспериментирование, поддерживается интерес к художественной творческой деятельности.

Изучая возможности для творческой имитации различных стилей, которые даёт инструмент компьютерной графики – компьютер, студенты не только овладевают новыми приёмами работы, но и показывают свои творческие способности. Предлагаемая последовательность изложения материала способствует проявлению и осознанию учащимися своих внутренних сил, создаёт благоприятные условия для осуществления самореализации в современном информационном пространстве и способствует росту личного мастерства будущего молодого специалиста.

## Литература

1. Лексикон нонклассики. Художественно-эстетическая культура XX века. / Под ред. В.В.Бычкова.— М.: Российская политическая энциклопедия (РОССПЭН), 2003. — 607 с.
2. Петрова, Н. Компьютерное искусство [Электронный ресурс] / Российская компьютерная графика на взлете второго тысячелетия. – 1997. – Режим доступа: [http://www.museum.ru/museum/cga/art/cg\\_art/index.html](http://www.museum.ru/museum/cga/art/cg_art/index.html)
3. Шпенглер, О. Закат Европы./ О.Шпенглер. - Т.1, Москва, 1993.

РЕПОЗИТОРИЙ БГУКИ