

Головчиц Д.Ю., студент

Научный руководитель – Зезюля А.Г.

## **ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОМ ИСКУССТВЕ**

Со второй половины двадцатого века в жизнь людей начали активно проникать достижения ученых в области информационных технологий. С каждым годом они укоренялись и продолжают внедряться в нашу жизнь. Сейчас невозможно представить наше существование без различного рода гаджетов, мобильной связи, Интернета и многих других вещей, которые стали неотъемлемой частью повседневности.

Бурное развитие информационных технологий затронуло не только бытовую сферу, но также сферы культуры и искусств, что привело к созданию и развитию такого относительно нового инструментария, как информационные технологии в изобразительном искусстве. А также дало толчок для развития компьютерной графики.

Данные направления современного искусства получили широкое развитие по всему миру, что отражается в проведении таких крупных международных выставок, как «Цифровые сны. Шедевры компьютерной графики» в Тольятти, «Искусство глубокого погружения» в Москве, «Terra Nova» в Минске, «Willa Nasatir» в Нью-Йорке и многих других.

Первые произведения, полностью созданные на компьютере, датируются 1995-1996 годами. В это время появляются доступные широкой публике работы из этой области. Этому поспособствовало появление доступных SVGA-мониторов и видеокарт, которые были способны отображать 16,7 млн оттенков.

Для создания произведений с помощью информационных технологий в изобразительном искусстве или компьютерной графики в специализированном программном обеспечении недостаточно только иметь компьютер с мышью и

клавиатурой или графическим планшетом, но также необходимо знать и уметь применять художественные законы, включающие в себя композицию, перспективу, рефлексы и многое другое, которые обрели некоторые особенности в связи с использованием цифровых технологий.

Использование цифровых технологий и средств компьютерной техники позволило ускорить создание произведений изобразительного искусства в разы.

В настоящее время компьютерная графика[2,3] находит реализацию в различных направлениях: двумерная графика, полиграфия, web-дизайн, мультимедиа, 3d-графика и компьютерная анимация, видеомонтаж, САПР и деловая графика, геоинформационные системы. Каждое из направлений имеет свои особенности и средства программного обеспечения для работы.

На рынке программного обеспечения существуют различные продукты для работы художников, которые работают с компьютерной графикой: от бесплатных и простых до дорогих и очень сложных пакетов. В данных программах встроены наборы различных кистей, палитр и множества иных инструментов, работа с которыми облегчает работу художника[1].

Если говорить об ускорении и облегчении работы, то необходимо упомянуть так называемые «горячие клавиши». Горячие клавиши – понятие, которое широко распространено среди художников, работающих в цифровом пространстве, и связано с использованием клавиатуры при работе.

Сами по себе клавиатуры крайне редко используются для непосредственного ввода графической информации, т. к. созданы для ввода символьной информации. Они используются в основном в качестве дополнительного инструмента при рисовании. Это возможно благодаря тому, что практически все компании, выпускающие специализированное программное обеспечение для работы с компьютерной графикой, создают горячие клавиши, которые в свою очередь назначаются на различные клавиши клавиатуры. Использование горячих клавиш очень сильно облегчает и ускоряет процесс создания рисунков, картин, объектов и прочего в цифровой среде.

Кроме клавиатуры существуют и используются другие эффективные средства ввода графической информации:

Компьютерные мыши прошли долгий путь развития и в своем нынешнем виде уже представляются хорошим инструментом для создания произведений цифрового изобразительного искусства и компьютерной графики. Однако стоит понимать, что многое зависит от грамотного использования. Непосредственно ввод графической информации с помощью мыши, или рисование, в специальном программном обеспечении, которое установлено на компьютере, похоже на обычное рисование на бумаге за исключением того факта, что вместо карандаша в руке находится компьютерная мышь. Стоит также понимать, что для получения хорошего результата при рисовании мышью необходимо потратить некоторое время для того, чтобы полностью адаптироваться.

Графические планшеты являются наиболее удобными устройствами при работе с цифровой формой изобразительного искусства и компьютерной графикой. В зависимости от ценового сегмента, они обладают различными характеристиками. От самых простых планшетов, подключаемых по USB к компьютеру, до высокопроизводительных мобильных устройств с дисплеями в 15,6 дюймов, работающих на OS WINDOWS. Принципиальным различием в рисовании на графическом планшете (без встроенного дисплея) и рисованием на холсте является то, что при рисовании на холсте художник непосредственно видит и инструмент рисования, и свою руку, и холст. А при использовании графического планшета взгляд направлен на монитор, а рука с планшетом и пером находятся в стороне.

Сканер – незаменимое средство при сохранении, восстановлении, распространении культурного наследия изобразительного искусства, находящегося на грани уничтожения. Хорошие сканеры позволяют оцифровывать различные объекты изобразительного искусства в очень высоком качестве.

Цифровые фотоаппараты в современном виде являются сложными устройствами с возможностью изменения различных модулей и настроек. Цифровые фотоаппараты во всем своем многообразии дали дополнительный толчок к совершенствованию фотоискусства как отдельного вида изобразительного искусства. Следует также заметить, что цифровые фотоаппараты наряду с высоким качеством изображения стали еще и более доступными.

Грамотное сочетание этих устройств позволяет добиться высоких показателей с наименьшими затратами сил и времени при работе в области изобразительного искусства.

В настоящее время цифровая среда изобразительного искусства является логическим продолжением различных форм изобразительного искусства, которое за счет своей относительной доступности занимает все более прочные позиции в современном мире.

Что касается прочных позиций в современном мире, то здесь можно сказать, что для создания произведения изобразительного искусства с помощью цифровых технологий нужен лишь компьютер с минимальной периферией, который в наше время есть практически в каждом доме. Нет необходимости в периодической покупке порой дорогостоящих материалов для создания работ. Распространение произведений происходит, в основном, через интернет. Эти и некоторые другие факторы, на мой взгляд, обуславливают доступность использования информационных технологий в изобразительном искусстве и тем самым позволяют занимать прочные позиции в современном мире.

Доступность среди большого количества людей позволила проявляться большему числу талантливых людей, которые обладают художественным чувством вкуса и способны создавать качественные работы. Но также следует отметить, что широкие массы людей не имеют этого художественного чувства вкуса и производят в большом объеме низкокачественные работы, которые не имеют никакой художественной ценности.

Применение цифровых технологий в изобразительном искусстве позволило разрабатывать и применять широкий спектр инструментов и функций, которые дают значительные преимущества при работе, например, зуммирование, отмена действий и быстрое исправление без потери качества всей работы, постепенно внедряются нейронные сети в различные пакеты программного обеспечения.

Но стоит все-таки понимать, что на первом плане остается человек и его творческое видение, а информационные технологии в изобразительном искусстве или любом другом – это лишь инструментарий и средство достижения творческого замысла художника.

1. Википедия – свободная энциклопедия. Компьютерная графика [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Компьютерная\\_графика#%D0%94%D0%B2%D1%83%D0%BC%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%B0%D1%8F\\_%D0%B3%D1%80%D0%B0%D1%84%D0%B8%D0%BA%D0%B0/](https://ru.wikipedia.org/wiki/Компьютерная_графика#%D0%94%D0%B2%D1%83%D0%BC%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%B3%D1%80%D0%B0%D1%84%D0%B8%D0%BA%D0%B0/). – Дата доступа: 25.02.2018.
2. Википедия – свободная энциклопедия. Цифровая живопись [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Цифровая\\_живопись/](https://ru.wikipedia.org/wiki/Цифровая_живопись/). – Дата доступа: 25.02.2018.
3. Постнов, К.В. Компьютерная графика: курс лекций / К.В. Постнов. –М: МГСУ, 2009. – 247 с.