

Гринько С.С., студ. гр. 508 ФЗО  
БГУКИ  
Научный руководитель – Гончарова С.А.,  
кандидат технических наук, доцент

## **ИМИТАЦИЯ ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ТЕХНИК В РАСТРОВОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКЕ**

Недавняя революция в области цифровых технологий вывела компьютерную графику в самый центр основных направлений художественной практики. Компьютерные технологии оказали огромное влияние на большинство сфер изобразительного искусства. Для многих художников они представляют собой незаменимый инструмент в процессе подготовительной работы. Другие художники считают компьютерную графику самостоятельным средством рисунка и живописи, предпочитая работать исключительно в этих цифровых техниках.

Можно составить большой список областей, где компьютерная графика значительно обогащает, ускоряет и облегчает созидательный процесс. Бесконечный выбор опций в рамках цифровых преобразований открыл для художников новые, потрясающие возможности. Компьютер предоставляет возможность свободного и эффективного манипулирования изображением. Таким образом, сейчас существует возможность редактирования оригинального фотоснимка или наброска для последующей работы в различных художественных техниках, и художник может испытать различные, даже противоположные подходы к решению вопросов, используя компьютерные технологии, непосредственно перед началом процесса создания картины.

Компьютер позволяет исключить ошибки, характерные для работы на холсте; их корректировка отнимала значительное время. Новые цифровые технологии помогают художнику сконцентрировать внимание на важнейших аспектах развития основных композиционных элементов, требующих

особенно тщательной проработки и выражения [1].

Растровая графика обычно используется в приложениях для рисования, что позволяет пользователю создавать картины на экране компьютера, как на бумаге или холсте.

Создается растровая графика фотоаппаратами, сканерами, непосредственно в растровом редакторе, также путем экспорта из векторного редактора или в виде скриншотов. Растровую графику редактируют с помощью растровых графических редакторов. Наиболее известные растровые редакторы: Paint, GIMP, Corel Photo-Paint, Adobe Photoshop.

Если посмотреть на редакторы глазами художника-живописца, то огромное число возможностей окажется невостребованным (они усложняют программы и отпугивают от них недостаточно знакомых с компьютером пользователей), а многие совершенно необходимые на взгляд художника операции реализуются довольно сложно. Документация и огромное количество литературы не описывают возможности программ с точки зрения художественной образования, а представляют то, как понимают программисты изобразительное искусство.

Рисовать с нуля можно в любом графическом редакторе, так как основа для рисования в виде кистей и палитры присутствует в любом приложении данного направления. Главное для достижения результата — правильно настроить кисти, чтобы при желании можно было симитировать самые разные художественные техники.

В Adobe Photoshop имеется другой способ создания рисунков — это применение фильтров и эффектов, отсутствующих в арсенале традиционных художников, благодаря чему в некоторых случаях можно добиться поразительных результатов, причем за считанные минуты.

Стоит отметить, что возможности имитации изобразительных техник посредством применения фильтров в популярных растровых пакетах достаточно многообразны. Так, в Adobe Photoshop через фильтры реализованы техники рисования мелом и углем, акварельными красками и

пастельными мелками, маслом, карандашами и даже неоновыми красками.

Но добиться хороших результатов непросто — как правило, наложением одного фильтра, пусть даже с удачно подобранными настройками, дело не ограничивается, так как существуют определённые проблемы: примитивность, однопроходность, один технический прием, отсутствие художественной выразительности.

Нередко в дополнение к имитирующему нужную технику фильтру приходится задействовать подходящий вариант размытия, вручную обрабатывать отдельные участки изображения при помощи различных инструментов, прибегать к эффектам слоя и пр. [2].

При имитации художественных техник используются также сторонние плагины, поставляемые фирмами Andromeda Software ([www.andromeda.com](http://www.andromeda.com)), Panopticum ([www.panopticum.com](http://www.panopticum.com)), Fo2PiX ([www.segmentis.com](http://www.segmentis.com)), Хаос ([www.xaostools.com](http://www.xaostools.com)) и др. Например, с помощью фильтра Cutline (<http://www.andromeda.com/main/cutline.php>) можно добиться неплохих результатов при имитации гравюры.

[Методы и приёмы цифровой живописи составляют наиболее выразительную и интересную часть программы Photoshop.](#)

Рассмотрим, к примеру имитацию техники акварель. В акварели, выполненной с помощью программы Photoshop, используются Soft Round (мягкие круглые) и Hard Round (жесткие круглые) кисти.

Основные свойства акварельной живописи — это прозрачность и легкость. В компьютерной графике они создаются путем использования параметра Opacity (Непрозрачность) на панели опций инструмента Brush (Кисть). [Можно установить флажок Wet Edges \(Мокрые края\) в палитре Кисть, чтобы имитация настоящей акварели выглядела еще более естественно.](#)

[Еще один прием рисования цифровой акварелью: инструмент Eraser \(Ластик\). Используется для частичной отмычки слишком темных цветов.](#)

[Photoshop также включает фильтр Акварель \(Watercolor\), позволяющий](#)

## преобразовать изображение в подобие акварельного рисунка.

Цифровое рисование практически не отличается от традиционного, подчиняясь тем же законам и принципам. Видоизменились только инструменты и носители. По-прежнему нужно владеть рисунком, цветом, композицией.

Таким образом, современные цифровые художники могут использовать практически все средства и приёмы художественной выразительности, имеющиеся в арсенале традиционного изобразительного искусства.

Целесообразно было бы развить в имеющихся растровых редакторах инструменты и средства имитации традиционных художественных техник либо сделать их прямые «аналоги».

Традиционное искусство практически достигло своего предела по совершенству техники и средств ещё в 18-м веке. С тех пор не добавилось ничего нового — по-прежнему есть пигмент, масло, холст и кисти. Справедливо сказать, что современная компьютерная живопись ещё далека от лучших полотен гениев прошлого по качеству и масштабности работы — но ей есть куда развиваться. Разрешение мониторов растёт, повышается качество цветопередачи, растёт мощность компьютеров, меняются и совершенствуются программы для цифровой живописи, есть принципиальная возможность создания новых способов и устройств для работы с цветом/вывода цвета (проекторы или голография).

Использование компьютеров в художественной практике не только расширило возможности художников, но и заставило их обратиться к глубокому философскому осмыслению роли цифровых компьютерных технологий в изобразительном искусстве.

Дальнейшее развитие и распространение технологий может стать основой для формирования нового стиля искусства, характеризующего художественное своеобразие целой эпохи.

Список использованной литературы:

1. Смит, Р. Настольная книга художника: Оборудование, материалы, процессы, техники / Рэй Смит. - Москва: ООО - Издательство АСТ», 2004. - 384 с.

2. Шляхтина, С., Прохоров А. Графический редактор для художника: [Электронный ресурс] / С. Шляхтина. — Режим доступа: <http://www.compress.ru/Archive/CP/2006/3/28/>. — Дата доступа: 19.09.2011.

РЕПОЗИТОРИЙ БГУКИ