

Топал А.С.*к.т.н., доцент,***Лысенко А.В.***студент 5 курса спец.**«Дизайн интерактивных средств визуальных коммуникаций»**Харьковская государственная академия
дизайна и искусств*

ЦИФРОВАЯ ЖИВОПИСЬ

Аннотация. В статье рассмотрены особенности цифровой живописи, отличия между цифровой и традиционной живописью, достоинства и недостатки цифровой живописи. Приведены имена широко известных мастеров цифровой живописи, а также ресурсы, на которых можно ознакомиться с их работами.

Ключевые слова. Цифровая живопись, цифровой художник, искусство, компьютер.

Анотація. Топал А.С., Лысенко А.В. Цифровий живопис. У статті розглянуто особливості цифрового живопису, відмінності між цифровим та традиційним живописом, переваги і недоліки цифрового живопису. Наведено імена широко відомих майстрів цифрового живопису, а також ресурси, на яких можна ознайомитися з їхніми роботами.

Ключові слова. Цифровий живопис, цифровий художник, мистецтво, комп'ютер.

Annotation. Topal A.S., Lysenko A.V. Digital art. The article describes the features of digital art, the differences between digital and traditional painting, advantages and disadvantages of digital painting. Shows the names of well-known masters of digital art, as well as resources where you can learn from their work.

Key words. Digital painting, art, computer artists.

Постановка проблемы. Исторически, появление компьютерных технологий изменяет отношение к культурным явлениям, корректирует классические художественные процессы, влияет на изучение новых форм, образов и принципов творчества, создает новые художественные направления и новые технические решения в рамках традиционного искусства. Традиционная живопись в совокупности с развитием цифровых средств создания изображений привели к появлению нового направления в искусстве — цифровая живопись.

Анализ публикаций. По данным Art.ioso-Wiki как вид искусства цифровая живопись родилась в начале 90х годов и развивалась в основном в США [1]. К 2000 году она стала очень популярным видом искусства в Европе и Азии, на русскоговорящем пространстве пик популярности цифровой живописи ожидается в 2012-2015 годах. Как следствие, на данный момент существует много статей иностранных авторов и небольшое количество статей украинских и российских авторов, связанных с теорией и практикой цифровой живописи. Подавляющее количество материалов, примеров работ цифровых художников, обзоров и статей можно найти только в Интернете, что обусловлено спецификой данного вида деятельности.

Цель публикации. В рамках данной статьи обосновать появление и становление цифровой живописи, как самостоятельного вида художественной практики.

Введение. Само понятие «цифровая живопись» и, обозначаемый им, вид художественной практики, появились относительно недавно, явившись продуктом научно-технического прогресса двадцатого века, а именно — компьютера и цифровых технологий.

Общепринятых определений, что является цифровым искусством, авторами статьи не было найдено. По своей сути цифровая живопись — это создание электронных изображений, осуществляемое путем использования человеком компьютерных имитаций традиционных инструментов художника [2].

В странах с более высоким уровнем развития компьютерной индустрии, таких как Япония, Китай, Канада, США, давно есть художники, целенаправленно рисующие картины на компьютере. Их работы — это истинные произведения искусства, шедевры, которые покупаются не только фирмами для украшения офисов, но и частными коллекционерами.

У нас, в Украине, очень мало профессиональных художников, практикующих создание изображений при помощи компьютера. Однако у молодых и талантливых художников-любителей интерес очень живой, многие авторы успешны и имеют неплохие перспективы.

Технология цифровой живописи. В конце XX — начале XXI веков CG-арт (Computer Graphics Art) или Digital Art бурно развивается и занимает прочные позиции в современном мире.

Цифровая живопись широко используется при оформлении книг (обложки, иллюстрации), в рекламном бизнесе (дизайн плакатов, упаковок и т.д.), преобладает в индустрии компьютерных игр (разработка 2D

Надійшла до редакції 3.05.2012

и 3D-персонажей, карты миров и т.д.) и современном кино, популярна в любительском творчестве.

Для создания цифровых изображений любой сложности необходимо иметь компьютер достаточной мощности, графический планшет и несколько программ для компьютерной живописи. Компьютер в цифровой живописи — это такой же инструмент, как и кисть с мольбертом в классическом изобразительном искусстве.

Графический планшет (англ. digitizer) — устройство для ввода рисунков от руки непосредственно в компьютер. Обычно состоит из пера и плоского планшета, чувствительного к нажатию или близости пера. Самыми известными производителями графических планшетов являются Wacom, Apple, Genius, Aiptec, Trust.

Программные средства для цифровых художников существуют как свободные: растровый графический редактор GIMP, программа MyPaint — бесконечный холст, много кистей и минимум функционала, программа для рисования Krita (часть пакета Calligra Suite), векторные графические редакторы Alchemy и Inkscape; так и проприетарные: Corel Painter, Photoshop, ArtRage, Pixarra TwistedBrush Pro Studio, Microsoft Expression Graphic Designer, OpenCanvas, а также Adobe Flash.

Отличия цифровой и традиционной живописи. Работать с инструментами и материалами цифровой живописи гораздо легче, чем традиционной. «Цифровые краски» не пахнут, они никогда не прольются на стол, а по завершении рисования у вас в руках не останется пучок грязных кисточек. Эти «краски» не застрянут под ногтями, и вам не придется ждать, когда мазки высохнут на холсте.

В цифровой живописи художник не скован необходимостью воспроизводить только результаты рисования акварелью или масляными красками. К богатому арсеналу мастера цифровой живописи можно отнести средства имитации рисунков цветными карандашами, пастелью, мелом и углем и даже неоновыми красками, которые широко используются современными художниками и студентами художественных училищ.

Цифровая живопись гораздо быстрее традиционной, особенно ценится в сфере оплачиваемой художественной деятельности: оформление книг, кино, игры. Специализированные программы для CG-художников содержат большое количество инструментов, ускоряющих работу.

Выбор нужного цвета — дело секунд (в отличие от традиционной живописи, где надо смешивать краски для получения нужного цвета — требует опыта и времени), выбор нужной кисти/инструмента — также почти мгновенная операция.

Возможность отменять свои действия, а также возможность сохраняться в любом моменте своей работы и возвращаться к нему в последующем и ещё большой список возможностей и преимуществ — всё это делает работу профессионального художника в несколько раз быстрее при том же качестве.

Пользуясь специальным программным обеспечением, можно рисовать с нуля, с чистого листа, но

можно взять готовое цифровое изображение или фотографию и превратить их в живописное полотно.

Также стоит отметить, что при работе традиционной техникой вы должны решить все детали и нюансы картины только на этапе эскиза, после того как вы его нарисуете можно начинать писать картину.

Цифровые картины можно легко изменять, стереть любой материал, будь то масло или акрил. Также в цифровых картинах в любой момент можно легко изменить композицию, фон, легко подправить любые цвета и т.д. Работа со слоями или нанесение текстур на нужные вам участки картины; различные эффекты кистей; различные фильтры и коррекции — всё это и многое другое просто недоступно в традиционной живописи.

Кроме того, компьютерная работа сразу готова к использованию в цифровых технологиях кино, игр, вёрстки — полотно, написанное традиционным способом надо предварительно перенести в цифровой вид.

В современном художественном искусстве зачастую происходят интересные явления: традиционная живопись приобретает черты цифровой (жанр фотореализм), а цифровая живопись маскируется под традиционную. Многие художники используют микс жанров творчества — часть картины нарисована традиционно, а затем отсканирована и дополнена средствами цифровой обработки.

Описанные особенности (доступность, высокая скорость работы, уникальный инструментарий) позволяют цифровой живописи быстро вытеснять традиционные средства из сферы оплачиваемой художественной деятельности. Однако есть и некоторые недостатки в данном виде искусства.

Недостатки цифровой живописи. Отсутствие специализированных учебных заведений. Для создания достойного изображения на компьютере необходимо не только в совершенстве владеть цифровым инструментарием, а также знать и уметь применять все накопленные поколениями художников знания и опыт (перспектива, воздушная перспектива, цветовой круг, блики, рефлексы и т. д.). Одной из важнейших является способность скомпоновать детали, расставить акценты. Зритель должен почувствовать работу сердцем, услышать мысль автора. На текущий момент очень мало школ, обучающих по этой специальности — цифровыми художниками становятся в основном самые энергичные и любознательные люди и особенно дети, умеющие самообучаться и находить информацию самостоятельно; дизайнеры и полиграфисты (имеющие опыт работы с графикой на ПК); большинство известных цифровых художников закончило учебные заведения по традиционной живописи и только потом самостоятельно перешло в CG-арт. Книг по созданию рисунков на компьютере, за исключением документации к специализированным программам, практически нет.

Текущий предел возможностей компьютерной техники. Современные мониторы все ещё не работают в разрешениях, близких по разрешающей способности нашего глаза. То есть монитор не способен вывести такое количество деталей и подробностей, которое

может обеспечить наблюдение в живую такого же по размерам участка полотна классической живописи. Можно распечатать свою картину на принтере, что порождает третью проблему сг-арт'а.

Проблема с выводом компьютерного изображения на материальный носитель. Мониторы работают в цветовом пространстве RGB — 16.7 миллионов цветов. Печать на бумаге не может физически охватить весь этот диапазон цветов — СМΥК цветовое пространство охватывает меньшее количество цветов и оттенков. На текущий момент нет достойного носителя для цифрового рисунка. Мониторы, способные показать все цвета рисунка (и имеющие настройку яркости, контраста, цвета), имеют слишком маленькое разрешение, не позволяющее показать все детали рисунка (не показывают его в полном размере без интерполяции — больше 1-2х мегапикселей обычный монитор одновременно показывать не может, специальные и достаточно дорогие ЖК мониторы могут показать около 8 Мп).

Проблема авторского права. Тот, у кого есть оригинальный (исходный), файл рисунка — является хозяином рисунка. Но, как и любую цифровую информацию, файл можно тиражировать в неограниченном количестве без каких либо ощутимых затрат. Простейший пример защиты своего рисунка — выкладывание в интернет уменьшенной копии. В таком случае — кто имеет большой вариант рисунка — тот является его автором и владельцем. Копирайт на цифровом рисунке легко изменить и реальную помощь от его наличия могут ощутить только широко известные художники.

Несмотря на недостатки и проблемы, цифровая живопись стремительно развивается. Интернет дал уникальную возможность талантливым людям реализовать себя, выставлять свои работы на всеобщее обозрение, учиться, творить, общаться по интересам, объединяться в сообщества. Писатели, музыканты, художники, все эти люди имеют возможность напрямую обратиться к своему зрителю, демонстрировать свои работы в многочисленных виртуальных галереях. Одним из таких ресурсов является проект Digital Brush (Цифровая кисть) — галерея современных художников Рунета, работающих в «цифровом» формате.

Талантливые, интересные, любящие свою работу художники-иллюстраторы, комиксисты, мультипликаторы, дизайнеры, разработчики персонажей, художники-концептуалисты, 3D моделлеры, специалисты игровой индустрии собраны в виртуальной галерее художников «Digital Brush». Рядом с авторскими работами находится подробная информация о каждом участнике проекта, приведена ссылка на личную страничку автора, где можно более подробно ознакомиться с его творчеством и биографией.

Многие из цифровых художников, зачастую фрилансеров, хорошо известны в своей стране и далеко за ее пределами. В русскоязычном интернет-пространстве широко известны: Керим Бейит (Kerem Beyit), Светлин Велинов, Brad Rigney, Дэйв Рапоза (Dave Rapoza), Pierre-Alain Dahan, Майкл Освальд (Michael Oswald), Эндрю Джонс (Andrew Jones), Gerald Brom, Michael Kutschei, Jeff Simpson, Keith Thompson, Ian

McQue, Andree Wallin, Zoonoid'a, Bopchara, Charlie Terrell, Скотт Хендерсон, Сергей Колесов (Peleng), Иван Соляев и многие другие.

Чтобы увидеть работы цифровых художников, вы можете посетить их персональные сайты, у многих из них имеются портфолио на Deviantart (<http://deviantart.com>) и в CG обществе (<http://cgsociety.org>).

Выводы. По совершенству техники и средств, традиционное искусство живописи практически достигло своего предела ещё в 18-м веке. С тех пор не добавилось ничего нового — по-прежнему у мастера есть пигмент, масло, холст и кисти. Цифровая живопись отвоевала для себя особое место в изобразительном искусстве. Споры о том, является ли цифровая живопись искусством, сродни вопросу о том, является ли фотография искусством, который муссировался около 100 лет назад.

Применение в изобразительном искусстве компьютерных технологий происходит по ряду причин: применение различных техник и стилизаций одновременно, создание 3D и других визуальных эффектов, коррекция и ретушь фотографий, скорость выполнения и т. д. Справедливо отметить, что современная компьютерная живопись ещё далека от лучших полотен гениев прошлого по качеству и масштабности работы — но ей есть куда развиваться.

Однако очевидно, что цифровая живопись — это большой шаг в развитии методов изображения, за счет использования инструментов, которыми художники ранее не владели, и будет прогрессировать в огромном числе стилей и направлений, как и традиционная живопись.

Литература:

1. [Электронный ресурс]/ Цифровая живопись
Режим доступа: http://www.art.ioso.ru/wiki/index.php/Цифровая_живопись
2. [Электронный ресурс]/ Цифровая живопись
Режим доступа: http://ru.wikipedia.org/wiki/Цифровая_живопись
3. [Электронный ресурс]/ Цифровое искусство и живое искусство, автор: SergeyBychkov. Режим доступа: <http://www.kulturologia.ru/blogs/050909/11464/>
4. [Электронный ресурс]/ Несколько слов о «Цифровой живописи» автор: Денир, студия цифровой живописи.
Режим доступа: <http://denir.com.ua/stati/neskolko-slov-o-tsifrovoy-zhivopisi.html>
5. [Электронный ресурс]/ Несколько мыслей о цифровом искусстве. автор: Илья Рашап. Режим доступа: <http://rashap.livejournal.com/126623.html>
6. Журнал Magic-cg, Магия цифрового искусства, автор: Dmitry Narozhny.