**Цифровая живопись как вид компьютерного искусства.**

**

*И.А.Суркова,*

*учитель изобразительного искусства и МХК*

*МБОУ Заворонежская СОШ*

**Ключевые слова:**цифровая живопись, художник, цифровая акварель, акварель, графический редактор, компьютерное искусство, традиционная акварель, кисть, компьютерная графика, программа.

XXI в. в. — эпоха компьютерных технологий, период технических открытий и информатизации. Все технические изобретения на протяжении истории человечества обретали непосредственное отражение и в художественной культуре, в частности в изобразительном искусстве. Каждая новая эпоха порождала новый вид искусства, где происходила трансформация, расширение и углубление, выразительных средств и художественных критерий в искусстве, а также происходило слияние, взаимодействие и синтез искусств.

Компьютерные технологии стали неотъемлемой частью постмодернистской культуры. Новаторство определяется в единстве содержания и формы, более того, новаторство содержания не может быть без обновления формы, а обновление формы связано с новыми технологиями [6]. «В истории каждой формы искусства есть критические моменты, когда она стремится к эффектам, которые без особых затруднений могут быть достигнуты лишь при изменении технического стандарта, т. е. в новой форме искусства», — писал более ста лет назад В.Беньямин, один из первых осознавший роль технологий, используемых для создания, воспроизводства и распространения изображений, в развитии искусства [1]. Появление новых художественных форм, развитие компьютерных технологий и компьютерной графики существенно расширили рамки традиционного визуального искусства, способствуя становлению и развитию компьютерного изобразительного искусства.

Искусство постепенно «освобождается» от своей материальной составляющей, дематериализуется, превращаясь в электронное или цифровое экранное изображение-символ. Размещаясь в виртуальной компьютерной или телевизионной среде, памятник традиционного искусства утрачивает определённые свойства и обретает иную специфику, обусловленную его «виртуальным» существованием. В виртуальном искусстве изменяется форма, лишаясь своей классической определенности, использование приема морфинга как способа превращения одного объекта в другой путем постепенной непрерывной деформации, становясь текучей оплазмированной в результате плавных трансформаций, неструктурированная форма снимает с себя такие категории, как прекрасное и безобразное. Бесформенность виртуального артефакта выявляет также существенные трансформации эстетического восприятия.

В центре внимания художников и теоретиков не случайно оказывается именно восприятие, а не артефакт, процесс, а не результат сотворчества. Средствами компьютерной графики создается цифровой образ, который может быть изменен в любое время и с ним можно производить разные манипуляции, сохраняя при этом разные варианты, что ранее было невозможно сделать в традиционных формах изобразительного искусства [3].

Компьютерное искусство — творческая деятельность, основанная на использовании информационных (компьютерных) технологий, результатом которой являются художественные произведения в цифровой форме. Хотя термин может применяться к произведениям искусства, созданных изначально с использованием других медиа или отсканированных, он всегда относится к произведениям искусства, которые были модифицированы при помощи компьютерных программ.

На данный момент понятие «компьютерное искусство» включает в себя как произведения традиционного искусства, перенесённые в новую среду, на цифровую основу, имитирующую первоначальный материальный носитель (когда, например, за основу берется отсканированная или цифровая фотография), или созданные изначально с применением компьютера, так и принципиально новые виды художественных произведений, основной средой существования которых является компьютерная среда. Отличительной особенностью компьютерного искусства от традиционных форм визуального искусства является техничность и алгоритмизация творческого процесса. Компьютер работает одновременно как среда и инструмент. Изображение и пространство создаются с помощью программного обеспечения, освобождая художника от физических носителей, обеспечивая динамику виртуальной среды. Одним из видов компьютерного искусства является цифровая живопись [4].

Цифровая живопись— создание электронных изображений, осуществляемое не путём рендеринга компьютерных моделей, а за счёт использования человеком компьютерных имитаций традиционных инструментов художника. Работать инструментами и материалами цифровой живописи намного легче, чем традиционной, «цифровые краски» не пахнут, художнику не нужно ждать, когда мазки высохнут на холсте, а по завершении письма в руках художника не останется грязных кистей. Создавать цифровую живопись можно в любом графическом редакторе, начинающие художники используют самые простые программы для цифровой живописи. Основными графическими редакторами для цифровой живописи являются AdobePhotoshop и CorelPainter.

CorelPainter.

Программа создана для компьютерных художников и многие художники используют ее в качестве своего основного художественного инструмента. Данная программа содержит большую базу кистей их около четырехсот: кисти имитирующие каллиграфические перья, мелки, уголь, цветные карандаши и фломастеры, а также кисти, позволяющие наносить на виртуальный холст наиболее совершенные точные и чувствительные к нажатию и фактуре выбранной поверхности мазки. Также можно найти в базе кисти, имитирующие масленую живопись, рисования жидкими чернилами, нанесения краски мастихином или губкой, разбрасывания брызгами и т. п. В программе предусмотрена функция для создания собственных кистей и осуществления тонкой настройки уже имеющихся кистей с учетом конкретных задач, определяющие цвета для каждой щетинки и позволяющие рисовать многоцветными мазками.

Художник в программе CorelPainter может выбрать цвет двумя способами: классическим для компьютерных пользователей, то есть путем выбора цвета из палитры и привычным для художников в интерактивной палитре, где художник может смешивать цвета, что позволит художнику получить уникальные цвета и оттенки. Контуры объектов создаются двумя способами: от руки и с помощью кривых Безье, кривые Безье предварительно рисуются обычным пером, что позволяет достигать наибольшей точности наложения краски на границы изображений.

Программа содержит большую базу текстур и материалов, имитирующих разнообразные природные поверхности, также можно настроить холст под разные параметры плотное переплетение или крупно зернистый. Художник может использовать специальный слой «WaterColor», для создания эффекта мокрого холста. На основе отсканированной или цифровой фотографии, занесенной в компьютер, используя режим рисования изображения через виртуальную кальку художник может трансформировать ее и тем самым создать имитацию ручной работы, графического наброска или живописного этюда, используя при этом любую технику традиционной живописи, создавая цифровую живопись.

Цифровая живопись меняет материальный носитель на цифровой монитор экрана и программное обеспечение где число методов и техник для создания цифровой живопись безгранично, художник может свободно выбрать любую технику: темперу, акварель, или масляные краски при этом не нужно готовить холст или бумагу [5]. Техника для художника — это та совокупность целесообразных приемов и способов осуществления полноценного живописного изображения, без которой оно практически неосуществимо. Без техники художник скован, с техникой он окрылен [2]

Одна из техник цифровой живописи — это акварель. Слово «акварель» звучит одинаково на многих языках. Акварель — это живописная техника, которая подразумевает работу красками на водной основе. Основной особенностью акварельных красок является прозрачность и легкая текстура. Пейзажисты любили использовать в своем творчестве акварель: прозрачность и воздушность акварели позволяла писать воздух, играть со светом и тенью, рисовать ландшафты. Акварель — это без сомнения сложная и тонкая техника станковой живописи.

Цифровая акварель более проще и легче в работе, попробуем сравнить традиционную акварель с цифровой акварелью и выявить достоинства и недостатки цифровой акварели. Две самых распространенных акварельных техник, которые могут быть с моделированы в графических редакторах, в частности в графическом редакторе CorelPainter- это акварель по сырому и лессировка. Акварель по — сырому создает живописный этюд с более плавными границами за счет уже прописанной поверхности одним цветом и обильно смоченной водой бумаги, новый положенный цвет легко смешивается с предыдущим цветом, плавно перетекая с одного цвета в другой. Лессировка включает в себя применение прозрачных акварельных размытых мазков; цвета обычно создаются в слоях от светлого к темному.

Живопись размытой акварелью, выполненная поверх рисунка писчим пером, была основным выбором азиатских мастеров-художников в течение многих столетий. Слои «Акварель» в графическом редакторе CorelPainter позволяют добавлять акварель на любой нарисованный на компьютере рисунок или отсканированное изображение без всякого смазывания красок и без перекрытия красками оригинального изображения. Акварель по сырому принципу в традиционной акварели заключается в том, что художник начинает писать уже на предварительно смоченном водой листе. Степень влажности листа зависит от творческого замысла художника, но обычно приступают к работе когда вода на бумаге перестает «блестеть» на свету

 Также берется во внимание насколько мокрая кисть, кисть может быть мокрой или сухой, таким образом можно писать двумя способами, как «мокрым по сырому» и «сухим по сырому». Достоинства техники по мокрому. Техника по сырому позволяет получать прозрачные цветовые оттенки с мягкими переходами. Сложность техники по сырому заключается в текучести акварели, при наложении мазков этим способом, художник зависит от капризов растекающейся по мокрой бумаге краски и в процессе творчества окончательный результат может получиться совершенно другим не по замыслу художника, более того исправление отдельных фрагментов не затронув остальные практически невозможно, потому что переписанный участок будет создавать дисгармонию с общей структурой остального этюда. При исправлении акварельный этюд теряет легкость и воздушность, появляется грязь и небрежность. Акварель по сырому требует от художника особую точность и свободного владения кистью, живописец должен мгновенно угадывать нужный цвет и быстро класть мазок за мазком пока не успели подсохнуть края предыдущего мазка. При чрезмерной смоченной бумаги, при письме по сырому бумага может растянуться, а живопись выполненная средствами компьютерной графики в частности в графическом редакторе Painter позволяет применить множество традиционных эффектов акварели без растяжения бумаги.

Программа Painter содержит две акварельных среды — это акварель и цифровая акварель. Среда цифровая акварель наиболее простая в работе, чем среда акварель, работая в среде цифровая акварель художнику достаточно выбрать простую водяную кисть и начинать писать, чтобы смешать цвета нужно увеличить прозрачность слоя. Если художник, работает в технике традиционной акварели, то ему больше подойдет среда акварель, здесь пигменты могут реалистично смешиваться и иметь эффект подтека краски, за чет промежуточного цветного водяного слоя, более того промежуточный водяной слой позволяет сохранить легкость и воздушность акварельной живописи, меняя и создавая новые промежуточные слои, что несомненно является преимуществом цифровой акварельной живописи особенно для новичка. Интенсивность и плотность краски регулируется в настройки прозрачности пигмента краски, что заменяет воду в традиционной акварели, художник выбирает в библиотеке текстур акварельную бумагу и на панели инструментов может выбрать подходящие кисти для акварельной живописи.

Многие художники стали обращаться к средствам цифровой живописи, создавая натюрморты, пейзажи и портреты. Не являясь материальной средой, компьютерные технологии, предоставляют художнику широкий спектр возможностей работать в традиционных или в авангардных направлениях, иметь индивидуальный творческий почерк, основанный на выборе используемых эффектов. Если представить погружение кисти в фотографию или рисование перламутровым цветом традиционными средствами — это невозможно, но компьютерные технологии предоставляют такую возможность.

**Литература:**

1. Беньямин, В. Произведение искусства в эпоху его техническойвоспроизводимости. — М., 1996. Ревякин П. П. Техника акварельной живописи. Москва 1959
2. Турлюн Л. Н. Место компьютерной графики в виртуальном искусстве // Молодой ученый. — 2011. — № 1. — С. 269–271.
3. Турлюн Л. Н. Компьютерное искусство в мировой художественной культуре//Almamater (Вестник высшей школы).-2011№ 11(декабрь)
4. Турлюн Л. Н. Имитация традиционной живописи и графики средствами компьютерной график//В мире научных открытий. 2012. № 4.3. С. 272–281.
5. Шокорова Л. В., Турлюн Л.Н Традиционный орнамент в контексте современных технологий В мире научных открытий. 2014. № 1.2 (49). С. 1184–1193.