

Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
муниципального образования «Светловский городской округ»
«Детская школа искусств г.Светлого»

“Мир цифровой живописи”

методическое сообщение

Сенченкова Варвара Александровна,
педагог дополнительного образования

г.Светлый
2025г.

Содержание:

1. Вступление
2. Основные термины и понятия
3. Стили цифровой живописи
4. Выдающиеся художники цифровой живописи
5. Применение цифровой живописи в различных сферах
 - Цифровая анимация
 - Книжная иллюстрация и дизайн обложек
6. Заключение
7. Источники информации

Цифровая живопись, несмотря на молодость, уже имеет свою историю, стилевые особенности, имена художников, работающих в этой области. Он находит уже широкое применение в таких областях как мультипликация, оформление мероприятий и шоу, книжная иллюстрация и др.

Этот материал будет интересен тем, кто открывает для себя мир цифровой живописи.

Мой личный опыт в цифровой живописи начался еще в школьные годы, когда я приобрела свой первый графический планшет, что определило мой интерес к этой теме.

Если традиционные виды изобразительного искусства, такие как живопись маслом и акварелью, имеют многовековую историю, то цифровая живопись – это сравнительно молодое направление, которое стало возможным благодаря стремительному развитию компьютерных технологий.

Цифровая живопись - это вид современного изобразительного искусства, связанный с передачей зрительных образов посредством воспроизведения на экране светящихся точек - пикселей. Это форма цифрового искусства, при которой художники стремятся максимально воспроизвести традиционные приемы рисования.

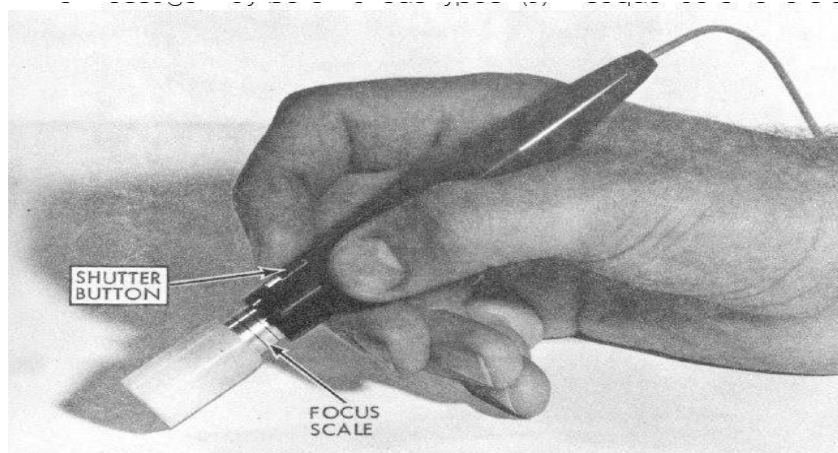
Цифровые художники работают в разнообразных программах, предназначенных для создания изображений. Выбор программы – индивидуальный процесс, зависящий от навыков художника и желаемых результатов. Эти программы отличаются как по своей сложности, так и по особенностям интерфейса. Наиболее востребованными среди художников

являются Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Krita, Paint Tool Sai и Ibis Paint.

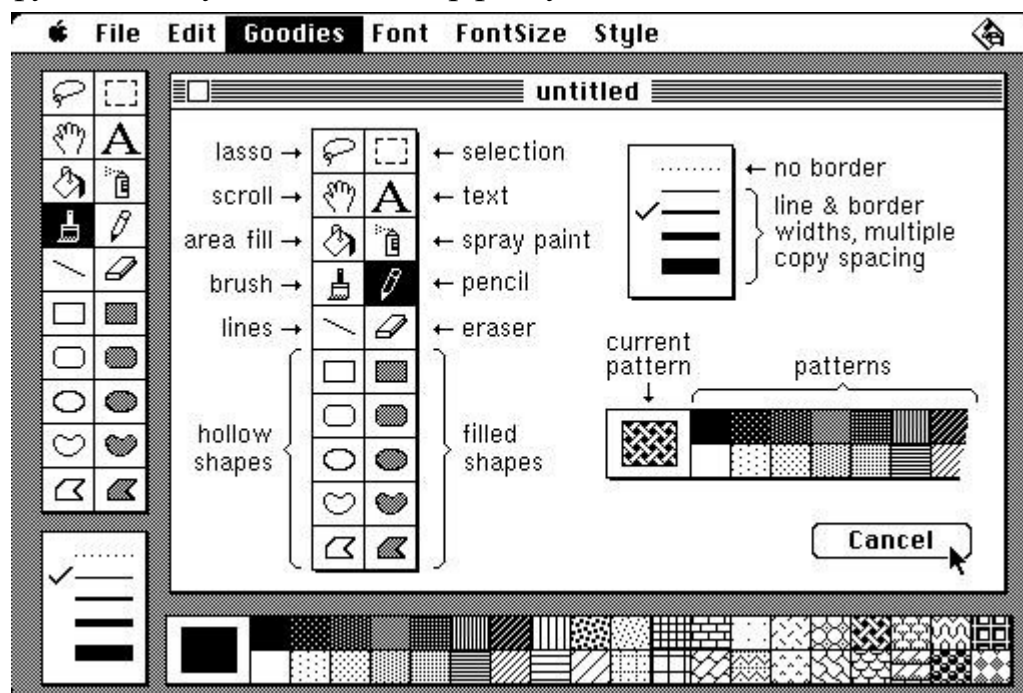
Как самостоятельное направление, компьютерная графика начала формироваться в 50-х годах прошлого века. Изначально ее развитие было направлено на обеспечение потребностей ученых и инженеров, помогая им

в проведении научных исследований и разработок.

Одним из достижений в области компьютерной графики стало изобретение графического редактора Sketchpad Иваном Сазерлендом в 1963 году. Этот редактор позволял чертить линии с высокой точностью, изменять масштаб изображений и создавать элементарные 3D-модели. В те годы и никто не мог предположить, что компьютеры станут использоваться для создания художественных работ и обработки изображений.



В 1984 году появился MacPaint. Программа была довольно простой, как по функционалу, так и по интерфейсу.



Через два года, в 1986 году, появилась программа SuperPaint. Эта программа научилась работать с инструментами, реагирующими на силу нажатия.

Студия Pixar, прославившаяся созданием анимационных фильмов, сыграла большую роль в развитии компьютерной графики. Специально для своих нужд студия разработала компьютер Pixar Image Computer, который позволил создавать детализированные трехмерные изображения с возможностью точной настройки цветокоррекции, резкости и манипуляции с 3D-объектами.

Увиденные возможности компьютера Pixar настолько впечатлили Джона Нолла, студента кинематографической школы, что, устроившись на работу в эту студию, он не упустил шанса поработать за этим уникальным аппаратом. Полученный опыт стал для него источником вдохновения, и, как результат, через пять лет Джон Нолл представил миру Photoshop - программу, которая навсегда изменила мир цифровой обработки фотографий

В настоящее время Photoshop занимает лидирующие позиции на рынке графических редакторов. Несмотря на то, что первоначально программа не позиционировалась как инструмент для полноценной цифровой живописи, она завоевала огромную популярность среди цифровых художников.

Цифровая живопись представляет собой процесс создания произведений искусства с помощью цифровых инструментов и программного обеспечения, имитирующих традиционные художественные техники, применяемые в акварельной, масляной и акриловой живописи. Художники сочетают цифровые кисти, текстуры, режимы слоев и эффекты, чтобы создавать произведения с выразительными композициями и сложными, полными жизни, иллюстрациями.

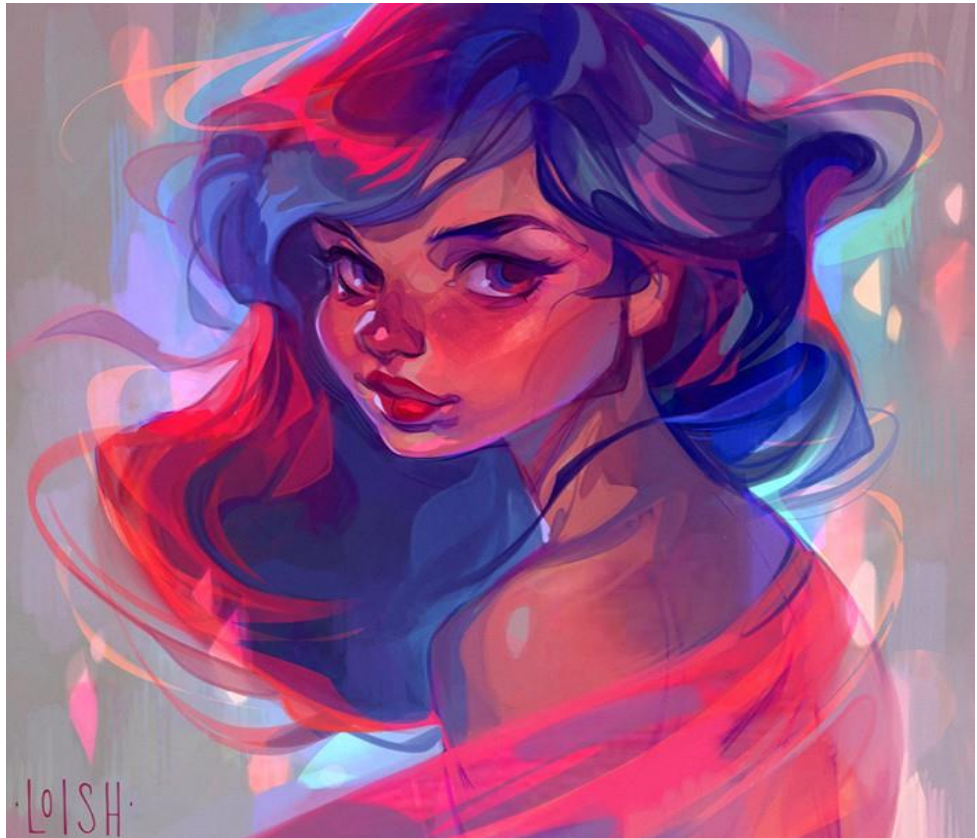
В сфере цифровой живописи появилось много талантливых художников, однако лишь немногие из них выделяются своими техниками, популярностью, влиянием и стилем:

Craig Mullins

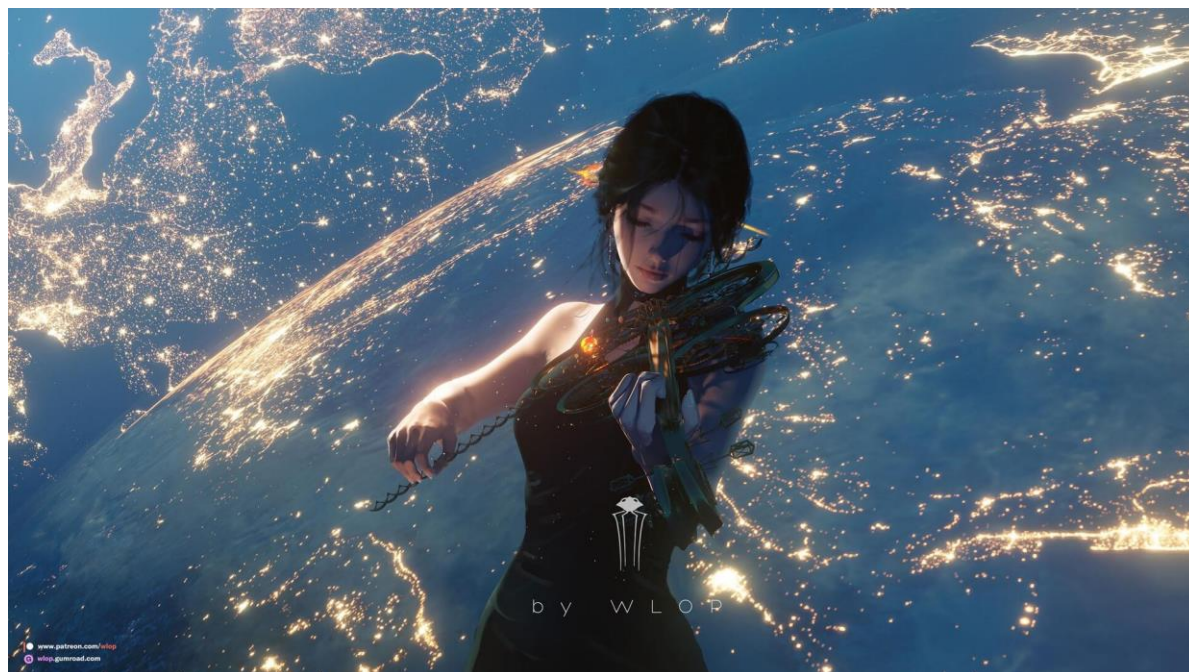
Крейг Маллинз был одним из первых художников, использовавших Photoshop для профессионального концепт-арта, создавая работы кинематографического качества, используя традиционные техники живописи, объединенные с цифровыми методами.



Loish: Лоис ван Барле оставила значительный след в творчестве своим ярким и экспрессивным стилем. Она специализируется на дизайне персонажей, где посредством динамичных поз и ярких цветовых палитр ее персонажи практически оживают. В ее работах часто присутствуют причудливые женские фигуры, и у нее есть отличительный стиль



WLOP, известный также как Wang Ling, цифровой художник из Китая. Он получил признание благодаря созданию уникальных работ, сочетающих в себе элементы фэнтези и реализма.



SIMART - молодая русскоязычная художница, создающая цифровые иллюстрации.



Векторная графика

Векторная графика — это цифровая форма искусства, в которой графика создается с использованием математических формул, а не пикселей. Это позволяет масштабировать произведение искусства до любого размера без потери качества.

Художники векторного искусства

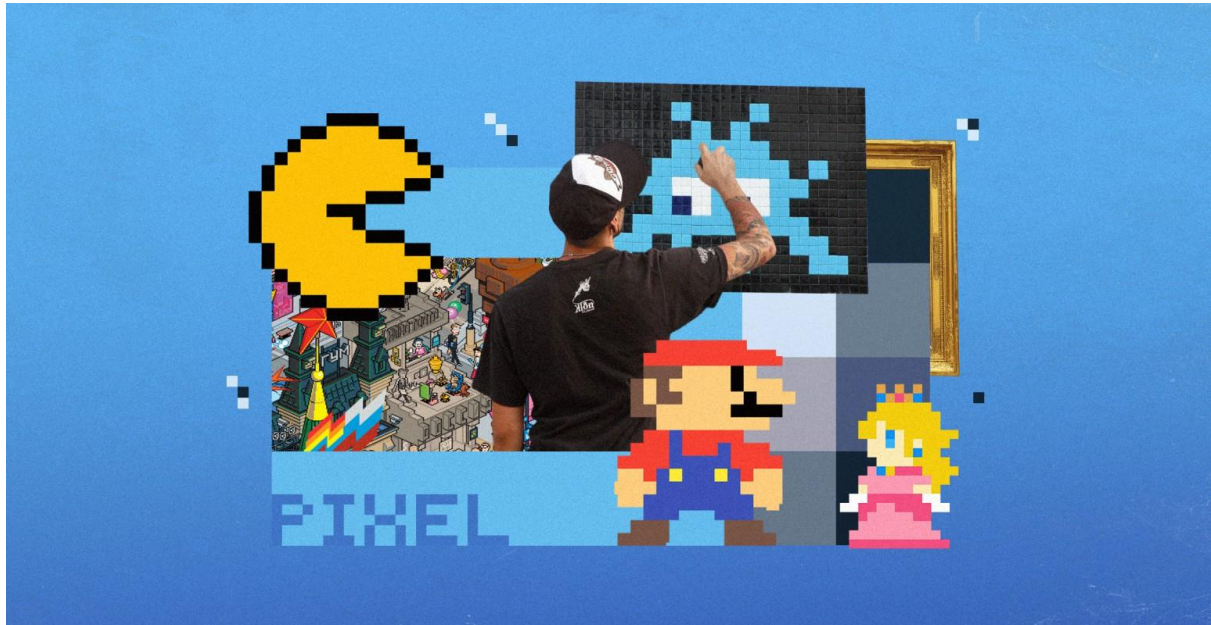
Том Уэйлен: Том Уэйлен — влиятельный векторный художник, известный своим смелым графическим стилем, в котором прослеживаются влияния винтажного дизайна и комиксов.



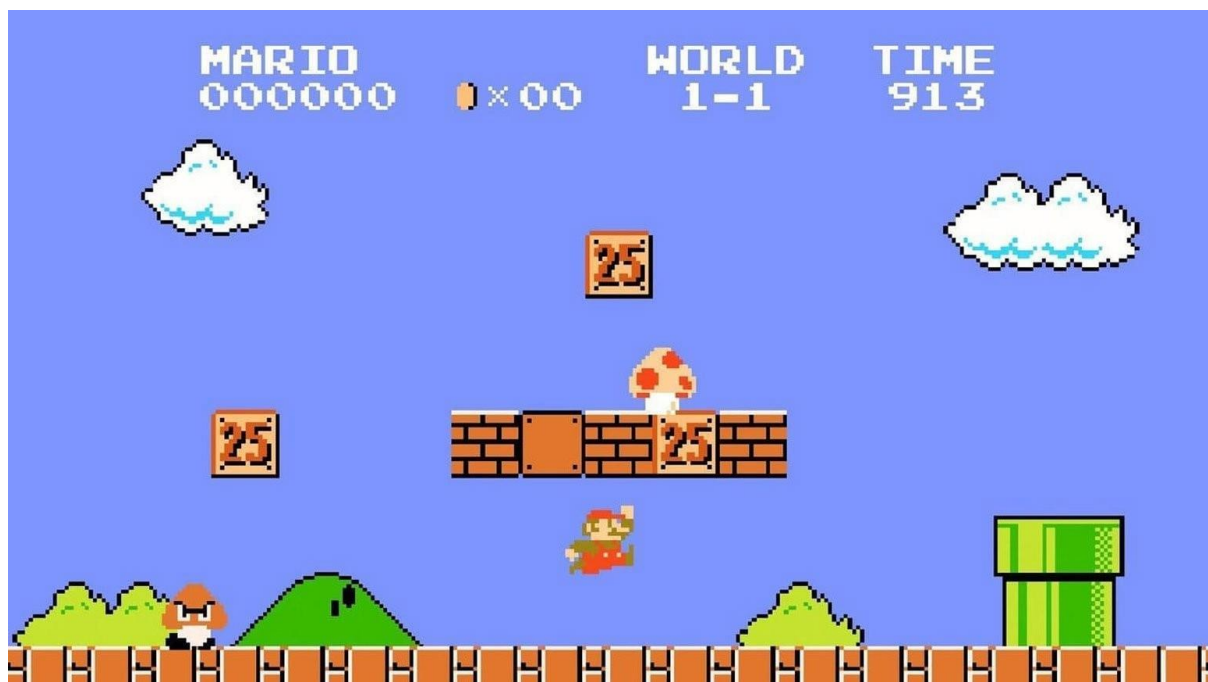
Пиксель арт



Пиксельное искусство — это форма цифрового искусства, в которой изображения создаются и редактируются с использованием пикселей в качестве строительных блоков, где каждый пиксель служит важным компонентом общего изображения.



13 сентября 1985 года компания Nintendo выпустила игру Super Mario — именно под этим названием приключения итальянского водопроводчика Марио и его брата Луиджи удерживают первые места в топах компьютерных игр вот уже почти 40 лет



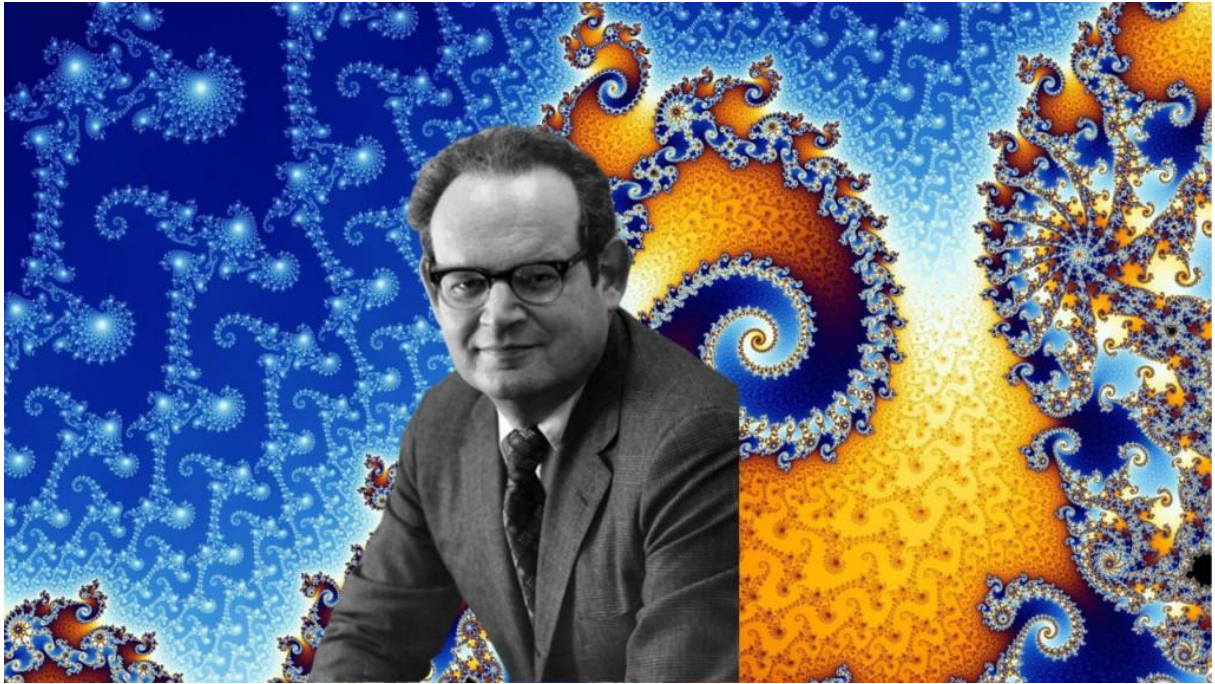
История цветной пиксельной графики начинается ещё в восьмидесятые годы, когда появились видеоигры для автоматов и 8-битных консолей. Поскольку

скромные ресурсы компьютеров того времени не справлялись с обработкой изображений фотографического качества, в играх использовалась ограниченная палитра из 256 основных цветов. При таком подходе были невозможны сглаженные переходы и разница в цветах пикселей была очень заметна.

Фрактальное искусство



Фрактальное искусство — это форма цифрового искусства, которая использует математические формулы для создания сложных, детализированных произведений, которые выглядят одинаково независимо от того, насколько близко вы их увеличиваете. Такие узоры называются фракталами, и это узоры, которые повторяются в разных масштабах, они бесконечны и часто напоминают формы, встречающиеся в природе, например, ветви деревьев, снежинки или береговые линии.



Бенуа Мандельброт: отец фрактальной геометрии.

Цифровой коллаж



Цифровой коллаж — это форма цифрового искусства, которая объединяет различные цифровые элементы в единую композицию; эта техника

подразумевает использование цифровых инструментов для объединения фотографий, графики, текста и текстур в единый носитель, создавая многослойную, сложную работу.

Художники цифрового коллажа:

Эрик Йоханссон



3D искусство



3D-искусство относится к искусству, созданному в трехмерном пространстве с использованием цифровых инструментов, оно включает в себя все, от скульптурных моделей до окружения и анимации.

Среди наиболее используемых программ для 3D-искусства можно найти Autodesk Maya, Blender, ZBrush и Cinema 4D, используемые для моделирования, скульптуры, анимации, симуляции и рендеринга.

2D анимации:

2D-анимация включает в себя создание иллюзии движения в двухмерном пространстве, где персонажи, существа, эффекты, фоны создаются в плоских средах. 2D-анимация имеет богатую историю, от первых дней кинематографа до современных передовых цифровых технологий.



3D-анимация



3D-анимация — это метод в цифровых медиа, при котором объекты и персонажи моделируются в 3D, а затем анимируются, чтобы казаться движущимися в цифровой среде. Этот метод создает реалистичную анимацию, поскольку персонажей и объекты можно рассматривать с любого угла, что обеспечивает новую глубину перспективы,

Компьютерная графика



Сгенерированные компьютером изображения относятся к произведениям искусства, созданным полностью с помощью компьютерного программного обеспечения. Эта широкая категория включает 3D-модели, анимации и цифровые картины, которые создают изображения или эффекты для фильмов, телевидения, видеоигр и т. д.

Некоторые из наиболее распространенных стилей, которые мы видим в искусстве компьютерной графики — это фотореалистичный стиль, который используется в кино и на телевидении для живых шоу, стилизованный стиль, который используется в анимационных фильмах и видеоиграх, и основанный на моделировании стиль, который использует физические движки для имитации поведения в реальном мире, например, динамики жидкостей, дыма, огня и движения воды.

Веб-комиксы

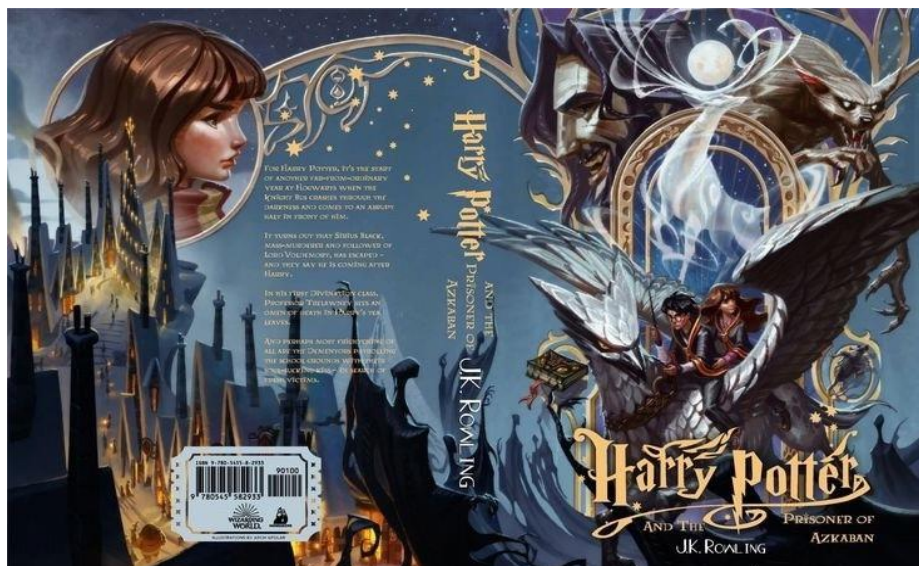


Веб-комиксы — это комиксы, которые создаются и публикуются в основном или исключительно в цифровом формате, они предлагают

широкий спектр жанров и могут быть эпизодическими, серийными или отдельными историями. меняется, начиная с более мультяшного стиля и постепенно становясь более подробным и выразительным.

Книжные иллюстрации

Цифровое искусство революционизировало книжную иллюстрацию, предоставляя художникам новые инструменты и возможности. Цифровые инструменты позволяют быстро создавать варианты дизайна, легко корректировать детали и адаптировать обложку под разные форматы.



Компьютерная графика в российской анимации

В российской анимации использование компьютерной графики стало все более распространенным, особенно в последние годы. Многие студии переходят на компьютерную графику, чтобы создавать более сложные и зрелищные мультфильмы, а также ускорить процесс производства. Тем не менее, сохраняется и ценность традиционных техник, и некоторые студии продолжают использовать ручную анимацию или комбинируют ее с CG.

Смешарики - 2D графика

Смешариков рисуют, используя Autodesk Maya и Adobe After Effects

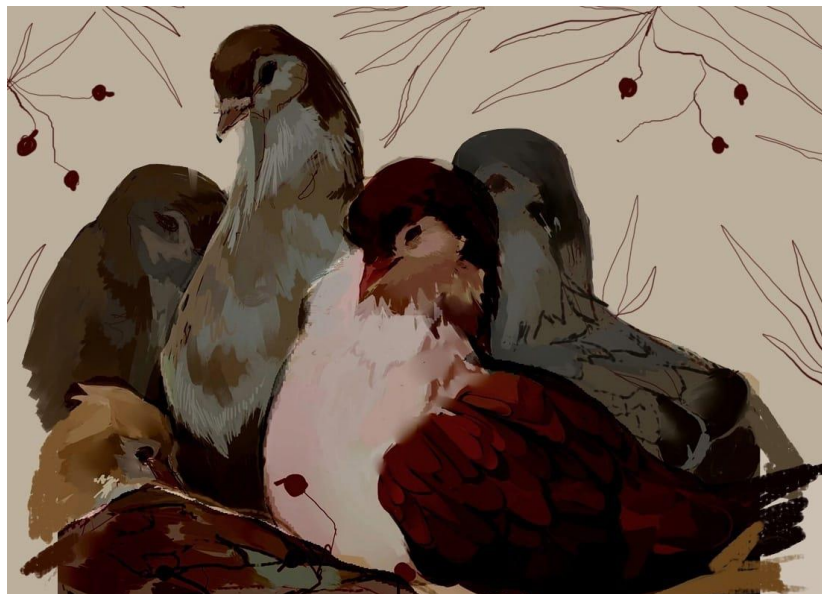


Фиксики - 3D графика

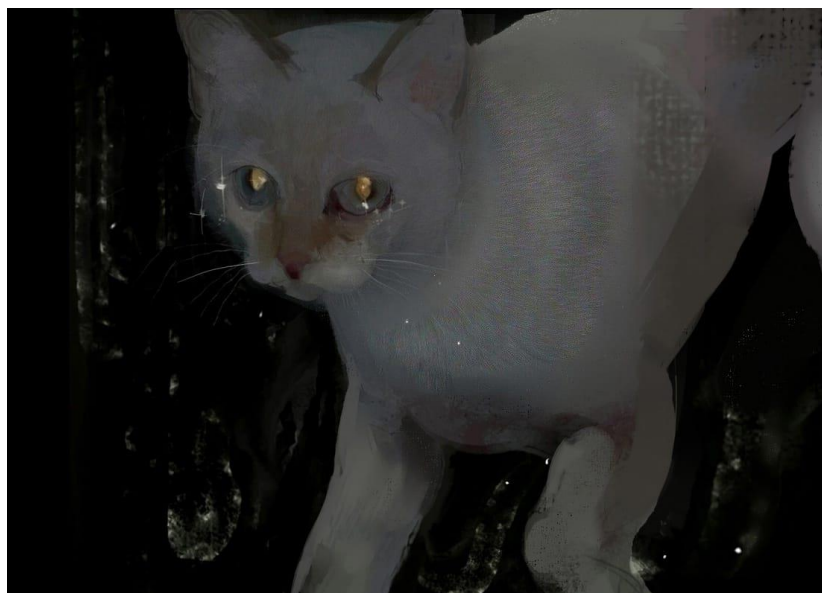


Цифровая живопись стала для меня не только увлечением, но и областью самостоятельного исследования. Я пытаюсь разобраться в её особенностях, плюсах и минусах. Особенно интересно разбирать сложности в достижении живописности, которые преодолеваю с помощью различных техник и кистей.

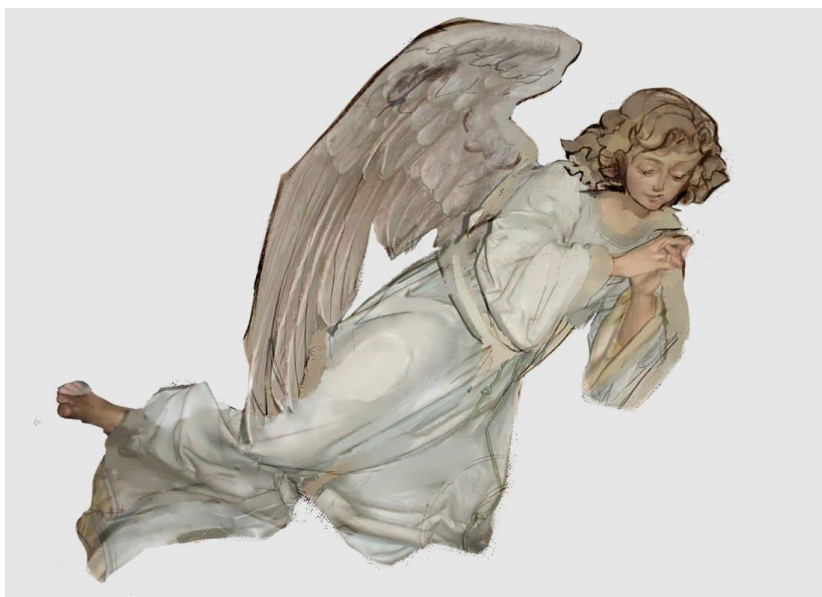
Мои работы в технике компьютерной графики.



«Голуби»



«Ночная охота»



«Ангел»

Источники информации:

1. <https://render.ru/ru/SmirnovSchool/post/20232>
2. <https://moluch.ru/young/archive/35/2026/>
3. <https://www.artchive.com/art-mediums/digital-art/styles/>