

Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка
Педагогічний факультет
Кафедра образотворчого та декоративно-прикладного мистецтва і
реставрації творів мистецтва

До захисту допущено

_____ Н.О. Урсу

Зав. кафедри ОПДПМ та РТМ

Дипломна робота

з теми: **«Фантасмагорії у сучасній комп'ютерній графіці»**

Виконала:

Студентка 4 курсу ОМ1-В16 групи

Спеціальність **023**

Образотворче мистецтво,

декоративне мистецтво, реставрація

за освітньою програмою

Образотворче мистецтво

Герасимчук Анастасія Вікторівна

Науковий керівник:

Підгурний І. С.

Кандидат мистецтвознавства,

доцент кафедри образотворчого,

декоративно-прикладного мистецтва

та реставрації творів мистецтва

Кам'янець-Подільський – 2020 року

ВИСНОВКИ

1. Кінець XX початку XXI ст. в. – можна ознаменувати епохою комп'ютерних технологій, період технічних відкриттів, машинізації та інформатизації. Всі технічні винаходи протягом усієї історії людства знаходили безпосереднє відображення і у мистецькій культурі, зокрема в образотворчому мистецтві. Із початком нової епохи породжувався новий вид мистецтва, у якому відбувалася трансформація, розширення і поглиблення, виразних прийомів і художніх критерій в мистецтві, а також, звичайно, відбувалося злиття, взаємодія і синтез мистецтв. На даний момент комп'ютерні технології стали невід'ємною частиною постмодерністського мистецтва.

Поява нових художніх форм, розвиток цифрових технологій і комп'ютерної графіки істотно розширили рамки знайомого нам традиційного візуального мистецтва, сприяючи становленню та піднесенню комп'ютерного образотворчого мистецтва. Мистецтво поступово «визволяється» від своєї матеріальної складової, дематеріалізується, трансформуючись в електронне або цифрове екранне зображення-символ.

Легшою стала робота із інструментами і матеріалами цифрового живопису, ніж традиційними, «цифрові фарби» не пахнуть, митцю не потрібно чекати, коли мазки висохнуть на картині, а по завершенні написання в руках майстра не залишиться брудних кистей. Створювати цифрові картини можна в будь-якому графічному редакторі, художники-новачки використовують найпростіші програми для цифрового живопису.

Безмежні можливості цифрового живопису використовуються сьогодні багатьма митцями, як додаток до інших методів редагування зображень.

Тому цифровий живопис, як не дивно, має ряд плюсів перед традиційним. Комп'ютер виконує функції мольберта, олівців, пастелі, фарб і кистей. Такий собі майстер на всі руки. І це набагато спрощує життя художнику. Змішувати фарби не потрібно, просто вибираєш відповідний колір і відтінок та швидко вибираєш потрібну кисть. Є можливість відміни операцій

та зберігання на будь-якій стадії роботи, повертаючись до неї тоді, коли забажаєте. Все це значно прискорює процес, а ще ціни цифрового живопису більш лояльні. Якість картини цифрового живопису, як і традиційного, залежати може тільки від таланту та ретельності зробленої роботи художником, але, на відміну від звичайної традиційної, цифрову картину можна «підчистити», скорегувати, перемалювати будь-яку частину – «впливати» на неї в будь-який відрізок часу.

2. До фантазмагорії звертались уже давно, проте присвоїли їй назву та цілий напрямок у мистецтві зовсім недавно. Багато художників почали звертатись до фантастики тоді коли ще щиро вірили у її дійсність. Попри те, що на сьогоднішній день фантазмагорія асоціюється із комп'ютерною графікою та технологіями такі художники як Босх, Далі, Примаченко та Врубель мочали творити у ній ще коли цих технологій не існувало. Цей жанр надає художнику широкий спектр можливостей для польоту фантазії та набутти індивідуальний творчий почерк. Тому у час новітніх технологій нам потрібно освоювати саме цей жанр, щоб розвиватись у нових творчих напрямках.

Фантастика еволюціонує разом із мистецтвом, вона дозволяє вивільняти свої найпотаємніші фантазії, як у картинах Босха, не боятись самовиражатись та тренувати свою уяву. Тому важливо хоча б один раз спробувати себе у цьому жанрі.

Такі митці як Босх, Примаченко, Врубель та Далі демонструють нам, що цей жанр може бути використаний не тільки у цифровому живописі, а й з допомогою традиційних матеріалів. Можливо навіть сучасним цифровим майстрам потрібно звернути увагу на політ фантазій таких титанів, адже не кожен комп'ютерний графік може позмагатись із їхньою майстерністю зображення фантазмагорії.

Проте мистецтво змінюється, раніше ми писали на глиняних дощечках, тепер друкуємо на сенсорній клавіатурі, так само і з цифровим фантастичним живописом. У кожного художника свої способи вираження. Якщо порахувати художників у цій сфері то в Україні їх всього лиш 10, але вони не просто

малюють у цифровому живописі, а й намагаються експериментувати та прагнуть до чогось невідомого із чим не були знайомі раніше, це призводить до містичних, фантастичних та неповторних робіт.

Тому можна зазначити, що фантастика завжди супроводжувала наше життя, а комп'ютерна графіка це її вдале доповнення.

3. Зазвичай, для роботи у комп'ютерній графіці потрібні графічні планшети, стилуси та, звичайно, графічні редактори. Вони є еквівалентом мольбертів, але сильно модифікованих.

Як вже зазначалось комп'ютерна графіка поділяється на растрову та векторну. Простими словами векторна графіка створюється за допомогою форм, а векторна – пікселів. Якщо потрібно створювати картини із нуля то потрібно обирати растрові редактори.

Для мене вдалим графічним редактором стала Krita. Її зручно розроблений функціонал допоміг мені у створенні моїх цифрових картин. Вона дала змогу швидко розібратись у налаштування та приступити до роботи, що стало дуже важливим для мене, як новачка у цифровому живописі.

Цифровий живопис стрімко змінюється та еволюціонує, він повністю залежить від швидкості змін та інновацій у комп'ютерних технологіях. Тому редактор Krita чудово вписався у завдання моєї теми. Грані між цифровим та традиційним живописом із кожним разом стираються, завдяки стрімким інноваціям.

Тому робота у цифровому живописі на тему фантазмагорії дуже доречна, адже у XXI столітті тільки і говорять про комп'ютерні технології та фантастичне майбутнє.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Алданькова Г. В. Комп'ютерна графіка в рекламі: лаборатор. практикум: навч. посіб. Київ : Київ. нац. торг.-екон. ун-т, 2015. С. 256.
2. Арчакова А. Е. Особенности стиля фэнтези в современном изобразительном искусстве. Казань : Молодой ученый, 2015. С. 544-546.
3. Башта О. Т. Комп'ютерна графіка: Навчальний посібник. Київ : НАУ, 2001. С. 88.
4. Бойер Питер. Photoshop CS6 для чайников. Москва : Диалектика, 2013. С. 448.
5. Власій О.О. Комп'ютерна графіка. Обробка растрових зображень: Навчально-методичний посібник. Івано-Франківськ: ДВНЗ «Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника», 2015. С. 72.
6. Горобець С. М. Основи комп'ютерної графіки: Навчальний посібник. Київ : Центр навчальної літератури, 2006. С. 232.
7. Дёмин А. Ю. Основы компьютерной графики: учебное пособие. Томск : Издательство Томского политехнического института, 2011. С. 191.
8. Дорошенко Ю. О. Комп'ютерна графіка: розкриємо секрети програмної реалізації візуальних спецефектів статичних зображень // Комп'ютер у школі та сім'ї. 1998. №1. С. 43-47.
9. Дудка О. М. Комп'ютерна графіка: Навчальний посібник. 7-ме вид. Івано-Франківськ : Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника : ЦІТ, 2010. С. 55.
10. Жвалевский А. В., Гурский Ю. А. Adobe Illustrator CS2. Санкт-Петербург : Питер, 2006. С. 560.
11. Залогова Л. А. Компьютерная графика. Элективный курс: учебное пособие. Москва : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005. С. 212.

12. Застосування комп'ютерної графіки. URL: <https://sites.google.com/site/informatika324/zastosuvanna-komputernoie-grafiki> (дата звернення 10.02.2020).
13. Ієронім Босх. URL: http://znaimo.com.ua/%D0%91%D0%BE%D1/%81%D1%85_%D0%86%D1%94%D1%80%D0%BE%D0%BD%D1%96%D0%BC (дата звернення 12.03.2020).
14. Казковий, фантастичний і чарівний світ Марії Примаїмаченко. URL: <http://kutsachenko.blogspot.com/2013/04/> (дата звернення 25.03.2020).
15. Ковтанюк Ю. С. CorelDraw X3. Самоучитель. Москва : ДМК Прес, 2006. С. 496.
16. Колпинський Ю. Д. Всеобщая история искусств / *Под ред. Ю. Д. Колпинського и Е. И. Ротенберта*. Т. 4. Москва : Искусство, 2013. С. 478.
17. Кольорові моделі. URL: http://ni.biz.ua/7/7_4/7_41274_tsvetovie-modeli.html (дата звернення 15.12.2019).
18. Комп'ютерна графіка: конспект лекцій для студентів усіх форм навчання спеціальностей 122 «Комп'ютерні науки» та 123 «Комп'ютерна інженерія» з курсу «Комп'ютерна графіка» / *Укладач: Скиба О. П.* Тернопіль : Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя, 2019. С. 88.
19. Лізунов П. П., Васильєва Г. Л., Білощицький А. О. та ін. Комп'ютерна графіка: Конспект лекцій. Київ : КНУБА, 2006. С. 112.
20. Манжалій Н. «Нові території мистецтва»: розвиток комп'ютерно-електронного мистецтва в Україні (кінець 1990-х – початок 2000-х). URL: <http://mediaartarchive.org.ua/publication/novi-teritorii-mistectva/> (дата звернення 02.12.2019).
21. Матвієнко О. Інтернет як технологія підтримки інформаційної діяльності в галузі мистецтва // *Мистецтво і освіта*. 1999. №4. С. 49- 52.

22. Маценко В. Г. Комп'ютерна графіка: Навчальний посібник. Чернівці : Рута, 2009. С. 343.
23. Миронов Д. Ф. Компьютерная графика в дизайне. Санкт-Петербург : БХВ-Петербург, 2008 С. 560.
24. Ньюарк К. Что такое графический дизайн? Москва : АСТ : Астрель, 2005. С. 255.
25. Перемитина Т. О. Компьютерная графика: учебное пособие. Томск : Эль Контент, 2012. С. 144.
26. Порев В. Н. Компьютерная графика. Санкт-Петербург : БХВ Петербург, 2002. С. 432.
27. Рожкова Н. Г., Данилов П. П., Шитов В. Н. Графический дизайн и реклама на компьютере. Краткое руководство. Москва : Издательский дом «Вильямс», 2006 С. 320.
28. Селезнев В. А. Компьютерная графика: учебник и практикум по СПО. Москва : Издательство Юрайт, 2019 С. 218.
29. Творчість Ієроніма Босха. URL : <https://yamiki.ru/item/163166> (дата звернення 15.01.2020).
30. Творчість Ієроніма Босха. Огляд картин художника. URL : https://studexpo.ru/19944/kulturologiya/oglyad_kartin_hudozhnika (дата звернення 17.01.2020).
31. Творчість Марії Приймаченко. URL : <http://www.bondarev.com.ua/pages/view/445> (дата звернення 22.01.2020).
32. Техніка молоді. URL : <https://text.ru/antiplagiat/5eb2cd477b6ba> (дата звернення 15.02.2020).
33. Турлун Л. Н. Цифровая живопись как вид компьютерного искусства. Казань : Издательство «Молодой ученый», 2016 С. 876-879.
34. Фантазмагорія. Словник іншомовних слів. URL : <http://slovopedia.org.ua/36/53412/249947.html> (дата звернення 23.02.2020).

35. Фантастика. URL :
<https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D0%B0%D0%BD%D1%82%D0%B0%D1%81%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0> (дата звернення 25.02.2020).
36. Филь Ш. Графический дизайн XXI века. Москва : Астрель, 2008. С. 191.
37. Хмельовський О. Графіка й основи графічного мистецтва. Луцьк : ЛДТУ, 2003. С. 348.
38. Храпаченко Д. М. Історія виникнення та розвитку комп'ютерної графіки. URL : <https://phm.cuspu.edu.ua/nauka/naukovo-populiarni-publikatsii/891-istoriya-vynyknennya-ta-rozvytku-komp-yuternoji-hrafiyki.html> (дата звернення 03.12.2019).
39. Художники та їх картини. URL : <http://biog.in.ua/ukrayinsekij-i-moskovsekij-hudojnik-simvolist-danseko-poleseko.html> (дата звернення 17.02.2020).
40. Художні твори. URL : <http://um.co.ua/8/8-13/8-134801.html> (дата звернення 18.02.2020).
41. Шокорова Л. В. Горная Колывань в изобразительном и декоративно-прикладном искусстве. Барнаул : Издательство АлтГУ, 2014. С. 132.
42. Як користуватись Krita. URL : <https://inuasparwil.ru/vidpovidi-na-zapitannja/7124-jak-koristuvatisja-krita.html> (дата звернення 25.04.2020).
43. Krita. URL : <https://ru.wikipedia.org/wiki/Krita> (дата звернення 27.04.2020).
44. Krita – бесплатный растровый редактор с открытым кодом. URL : <http://artlab.club/raster/krita-besplatnyj-rastrovyj-redaktor-s-otkryтым-kodom.html> (дата звернення 16.04.2020).
45. Rose D. Enchanted Objects: Design, Human Desire, and the Internet of Things. New York: Scribner, 2014. P. 320.