

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Факультет культури і мистецтв
Кафедра образотворчого мистецтва і дизайну**

**ВИКОРИСТАННЯ ЗАСОБІВ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРАФІКИ ПРИ
ВИКОРИСТАННІ ТВОРЧОЇ РОБОТИ **
**USE OF COMPUTER GRAPHICS TOOLS WHEN USING CREATIVE
WORK**

Кваліфікаційна робота (проект)

на здобуття ступеня вищої освіти “бакалавр”

Виконала: студентка 16-421 групи
Спеціальності 023 Образотворче
мистецтво, декоративне мистецтво,
реставрація
Освітньо-професійної (наукової)
програми Образотворче мистецтво,
декоративне мистецтво, реставрація
Станчак Ганна Володимирівна

Керівник доцент Гоноболіна О.Ч.
Рецензент доцент Полякова Г.М.

Херсон – 2020

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1 КОМП'ЮТЕРНА ГРАФІКА ЯК СУЧАСНИЙ ВИД ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВ	5
1.1. Комп'ютерна графіка як особливий різновид мистецтва постмодернізму	5
1.2. Використання засобів комп'ютерної графіки у сфері дизайну.....	7
РОЗДІЛ 2 ВИКОРИСТАННЯ ВЕКТОРНОЇ ГРАФІКИ ПРИ СТВОРЕННІ ТВОРЧОЇ РОБОТИ	10
2.1. Ідейно-тематична характеристика творчої роботи.....	10
2.2. Виконання дипломної роботи засобами векторної графіки.....	12
ВИСНОВКИ	16
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ	18

ВСТУП

Актуальність теми дослідження зумовлена активною комп'ютеризацією сучасного світу, зокрема сфери мистецтва. Цифрові технології стають новим етапом розвитку образотворчого мистецтва у постмодерністському суспільстві.

Комп'ютерну графіку як мистецтво, вплив цифрової графіки на мистецтво, а також можливості та перспективи розвитку цифрового мистецтва загалом було досліджено у наукових роботах Ван Мені; Клімової Л.; Ляпичевої І.; Майовця А.; Попеску Є.; Храмової-Баранової О. тощо. У своїх роботах науковці наголошують на тому, що такий вид творчої діяльності є перспективним і продовжує активно розвиватись. Дослідники роблять висновки, що швидкий розвиток та доступність використання відкриває перед митцями нові можливості та техніки для реалізації творчого задуму. Наприклад, комп'ютерна графіка дозволяє виконувати як статичні, так і анімовані зображення. Крім того, художник має змогу редагувати зображення, вдаватися до комп'ютерної деталізації і накладання ефектів на готове зображення.

Крім того, виконання творчої роботи у традиційних станкових техніках може зайняти багато часу, на противагу цифровій графіці, що дає змогу, засобами редактору, швидко виправити деталь без переробки основної роботи. Таким чином, комп'ютерні технології модифікували структуру образотворчого мистецтва, сприяли його новій реалізації у створенні мистецького образу і відкрили великі можливості та перспективи для творчих експериментів.

Тому **темою дослідження** ми обрали **«Використання засобів комп'ютерної графіки при виконанні творчої роботи»**.

Мета – визначення особливостей застосування векторної графіки при виконанні творчої роботи.

Мета зумовила виконання таких **завдань**:

- визначити стан розробки проблеми використання комп'ютерної графіки у сфері дизайну;
- розглянути комп'ютерну графіку як вид сучасного мистецтва;
- встановити алгоритм створення творчої роботи засобами векторної графіки;
- розглянути інтерфейс і особливості використання графічного редактору Corel Draw;
- виконати творчу роботу у векторній графіці.

Об'єкт дослідження – Особливості комп'ютерної графіки як мистецтва.

Предмет дослідження: векторна графіка як засіб створення творчої роботи.

Структура роботи. Робота складається зі вступу, двох розділів, висновків і списку використаної літератури, що нарахував 20 позицій.

РОЗДІЛ 1

КОМП'ЮТЕРНА ГРАФІКА ЯК СУЧАСНИЙ ВИД ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА

1.1. Комп'ютерна графіка як особливий різновид мистецтва постмодернізму

Сучасний науково-технічний прогрес створює світову тенденцію до диджиталізації. Це пояснюється загальнодоступністю використання, що дозволяє інтегрувати комп'ютерні технології майже в усі сфери людського життя.

За національним стандартом України, комп'ютерна графіка – це сукупність методів і шляхів перетворення даних у графічне зображення і навпаки засобами комп'ютера [16]. У 1980–2000 роках розвиток персональних комп'ютерів і розповсюдження комерційного графічного програмного забезпечення стають причиною масового характеру застосування цифрових технологій в образотворчому мистецтві [12].

Ми можемо стверджувати, що комп'ютерна графіка є мистецтвом через наявність у ній основних ознак:

- Образність сприйняття – є засобом художньо-чуттєвого пізнання реальної дійсності;
- Естетичні цілі – продуктом є зображення або відео, що приносить естетичну насолоду спостерігачу;
- Суб'єктивність – митець створює унікальний художній образ, яким він його відчуває;
- Художня ідея – наявність творчого задуму, що реалізується засобами цифрової графіки.

Графіка належить до просторових мистецтв. Це специфічна творча робота, яку створено засобами комп'ютеру і яка має встановлений носій, що не потребує тимчасових компонентів [6].

Початком визнання комп'ютерної графіки як мистецтва вважають 1963 р., коли американець М. Нолл одержав перемогу на конкурсі програмістів «Computer and Automation», створивши картину засобами комп'ютера. У 1965 р., відбулася його перша цифрова виставка у Нью-Йорку [12].

Художня робота на комп'ютері – це швидкість створення графічного образу, нові можливості варіювати зображення, переміщувати його по робочій площині, збільшувати або зменшувати, вдосконалювати за допомогою спеціальних редакторів [6].

Однак, зауважимо, що такий вид мистецтва потребує використання спеціальних комп'ютерних програм, графічних редакторів. У створенні ілюстрацій митці надають перевагу векторним й растровим програмам. Зокрема, векторні програми «Corel Draw», «Illustrator», «Corel Painter», «Art Rage» інш. та растрові – «Adobe» та інш. Останнім часом популярності набуває використання засобів графічного планшету [10].

Цифрова графіка дозволяє використовувати велику кількість художніх засобів традиційного живопису, наприклад, кольору і світла. Крім того, як і у традиційному мистецтві, колір виступає складною системою, а світло – невіддільне від кольору [18]. Алгоритм створення цифрового або традиційного твору не має принципових відмінностей: процес вибору палітри, пензлів та форм, робота з ними, змішування кольорів, прописування шарів фарби (графічних слоїв).

Сучасна комп'ютерна графіка має два різні напрями: створення оригінальних зображень та обробка вже наявних. Найбільш популярним є другий напрям, який вимагає не так художніх навичок, як навичок володіння графічними редакторами. Типовим зразком такого твору є

колажна композиція, виконана з фотографічних фрагментів зображень і готових графічних елементів [7].

Творчість художників обох напрямків стає предметом особливої уваги на міжнародних конференціях і цифрових виставках. Наприклад, у 1988 р. у Утрехті (Нідерланди) пройшов перший Міжнародний симпозіум з електронного мистецтва. У тому ж році в Клівлендській галереї, Мідлсбороу, Великобританія, пройшла виставка «Мистецтво і комп'ютер». У 1992 р. було відкрито перший міжнародний фестиваль електронного мистецтва «Цифровий салон», Нью-Йорк, США [1].

Отже, хоча комп'ютерна графіка виникла досить недавно її швидкий розвиток дає змогу образотворчому мистецтву упроваджувати усе нові інноваційні підходи до художньої обробки дійсності. Таким чином, цифрові технології стають новим етапом розвитку образотворчого мистецтва у постмодерністському суспільстві.

1.2. Використання засобів комп'ютерної графіки у сфері дизайну

В епоху інтернету комп'ютерна графіка стала масовим явищем. Кожен художник, який випробовує себе в графічному мистецтві, привносить нові техніки та можливості реалізації творчого задуму.

Початок ХХІ ст. ознаменувався появою інтерактивної тривимірної графіки для Інтернет-сторінок та поширенням технологій створення віртуальної реальності. Хоча художники почали експериментувати з комп'ютерами ще у 1950-х роках, перше комп'ютерне арт-шоу «Computer Generated Pictures» пройшло в 1965 у галереї «Howard Wise» у Нью-Йорку [15, 18]. Там були представлені роботи Майкла Нола і Бели Джулезс. У своїй ранній творчості художник займався комперативним аналізом картини відомого художника і створеним засобами комп'ютера малюнком [14].

Перспектива створення цифрових зображень викликала зацікавленість у соціумі, і сприяло проведенню різноманітних творчих виставок комп'ютерних зображень у США і деяких країнах Європи.

Ще одна масштабна виставка цифрового мистецтва була проведена у Лондоні у 1969 р. в Інституті сучасного мистецтва. Переважна більшість робіт була представлена графічними і геометричними фігурами в різноманітних комбінаціях, що вважалося новаторством [16, 19].

Митці створюють роботи з ліній зі складними перетинаннями, об'ємних елементів, візерунків на екрані дисплею, а потім друкують отримані зображення. Здатність графіки швидко реагувати на актуальні події, виражати почуття та думки художника, розвиток техніки створюють умови для розвитку нових різновидів графіки [2].

Вершиною розвитку комп'ютерної графіки вважається «CGI-графіка». Це зображення, що створене за допомогою тривимірної графіки [12]. Останнім часом усе більшої популярності набувають художні образи, отримані за допомогою тривимірної комп'ютерної графіки (3D). Перевага такого зображення полягає в тому, що воно створює ілюзію об'єму, простору, подібного до реального [6]. Наприклад, цифровий художник з Нової Зеландії Стефан Морел працює у футуристичному напрямі. Для реалізації творчої ідеї автор використовує 3D графіку.

Щодо тематики комп'ютерного мистецтва, то перспективною у цифровому мистецтві є тема фантастики. Наприклад, польська художниця Марта Дахліг створює казкові картини з магічними персонажами. Естонський ілюстратор і графічний дизайнер Кулдар Лімент зображує у своїх роботах різноманітні магічні світи: підводні, космічні пейзажі, урбаністичні картини. Естонський художник надає перевагу у роботі графічним редакторам «Adobe»: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Flash, Adobe InDesign та інш.

Роботи Майка Винкельманна є різноманітними за тематикою і є цікавими з точки зору технології. Картину митець малює від білого фону,

використовуючи програми Cinema4D і Octane. Інколи він звертається до програм: Houdini, Worldmachine, 3DCoat, Daz3D, Fusion360, Moi3D. Однак, промальовку та останні штрихи Майк Винкельманн наносить засобами Photoshop, шляхом корекції кольору або обробки дрібних деталей [17].

Іншим досить популярним є портретний жанр. Сучасний цифровий художник Кристиан Тейфл працює у портретному жанрі, переважно це жіночі портрети. Портрети досить реалістичні, однак часто вони розбавляються природними або анімалістичними елементами, що наближує його роботи до сюрреалізму. Щодо програмного забезпечення художник використовує Photoshop та звертається до Corel Painter для імітації ефекту акварелі [5].

За кордоном комп'ютерна графіка також застосовується в мистецтві коміксу та в мистецтві плакату. Серед найвідоміших художників плакатистів, які працюють в комп'ютерній графіці, можна виділити американського художника Річарда Келлі, який у своїй творчості поєднує станкову графіку з комп'ютерною. Та художника Кена Тейлора, що засобами векторної графіки створює надзвичайно деталізовані композиції [14].

Одним з найпопулярніших напрямів Digital art також є цифрова художня обробка фотомистецтва засобами спеціальних комп'ютерних програм, зокрема «Adobe Photoshop». Багато сучасних digital художників, таких як Андреас Гурскі і Джеффа Уолл працюють у цьому напрямку [19].

Зак Монтойя створює ілюстрації та художні концепт-арти, концентруючись на грі з кольором. Він працює у тьмяних глибоких кольорових палітрах, що надає його творчості драматизму і суму. Автор вдається до прийому контрасту, використовуючи світлі тони у певних елементах робіт. В останніх своїх роботах художник прагне експериментувати й використовує кольори, що викликають у нього дискомфорт, зокрема це фіалковий колір [9].

Однак, зауважимо попри масовий характер та популяризації цифрового мистецтва при створенні цифрового графічного мистецтва художники враховують знання з класичного мистецтва.

Отже, digital мистецтво у наш час стає масовим явищем. Це пояснюється новими можливостями й полегшенням роботи художнику цифровими засобами. Найпродуктивнішою темою – є фантастика. Активно розвивається портретний та плакатний жанр. Досить розвиненим є створення концепт-артів та коміксів. Особливого ефекту художники досягають грою кольору та обробкою вже готовим зображень у графічних редакторах.

РОЗДІЛ 2

ВИКОРИСТАННЯ ВЕКТОРНОЇ ГРАФІКИ ПРИ СТВОРЕННІ ТВОРЧОЇ РОБОТИ

2.1. Ідейно-тематична характеристика творчої роботи

Для виконання практичної частини за основу було обрано концепцію інь-янь. «Інь» та «янь» – класична опозиція у китайській філософії. Вогонь як чоловіче активне начало, мужні сили природи – «ян»; вода пов'язана з темним, м'яким і пасивним жіночим началом – «інь». У роботі були дотримані принципи контрасту у формах (плавні лінії або гострі кути), та в образах (вогонь і вода).

Однак, особливістю протиставлення концептів є те, що вони є взаємопов'язаними: не існує добра без зла і навпаки. Крім того, не може існувати й абсолютного добра чи абсолютного зла. Таким чином, символи не так протиставляються один одному, як поєднуються у синтезі і символізують гармонію та життєдайність стихій, жіночого та чоловічого.

Аби більш точно реалізувати ідею китайської натурфілософії, для реалізації символіки «інь-янь» нами було обрано образи чотирьох стихій. Протидія стихій у природі та будь-яке їх зіткнення породжує або великі

руйнації або природні дива. Однак, знаходячись у природній єдності, вони породжують необхідні для життя умови. Таким чином, як і добро і зло, як «інь» та «янь» стихії одночасно знаходяться у єдності та протидії, що створює всесвітню гармонію. Цікавим є й той факт, що на кожну стихію знаходиться й антистихія, як вогонь і вода. А вплив певної стихії на іншу викликає у ній зміни: так вітер розпалює вогонь, а вода його заспокоює; вогонь перетворює воду на пар, а вітер на лід.

В образі стихій ми представили живих істот, що найбільш характерно виражають суть тої чи тої стихії. Живі істоти: риба, змія, орел та тигр, зображені по колу, що відсилає нас до життєвого колообігу. Кожен анімалістичний образ є сильним представником свого виду.

Аби підсилити ефект і підкреслити стихію до якої належить тварина ми використали засіб стилізації (короп стилізований хвилями, орел потоками вітру, тигра складають язика полум'я, а змія проривається крізь міцний ґрунт).

Стилізація образів відбувалась, шляхом проведення аналогії зі стихіями, асоціаціями, введення графічних елементів, що нагадують природний зразок-аналог. У нашій роботі ми використовували:

- Лінії різної довжини, для створення динаміки хвиль та полум'я;
- У стихіях води та повітря переважали плавні лінії, аби підкреслити м'якість стихій та холодність, у вогні та землі переважають гострі кути, що реалізують жорсткість та могутність стихії;
- Зміна силуету загальної форми чи окремих деталей тіла тварин (язики полум'я є частиною тигра і водять з його тіла);
- Свідоме порушення пропорцій, деформація тіла тварин;
- Перебільшення або зменшення розміру (усі тварини однакові за розміром, хоча реальний тигр значно більший за коропа або змію. Це зроблено аби підкреслити гармонію та рівнозначність змальованих стихій).

Як і у класичному китайському мистецтві ми передаємо простір і об'єм засобом лінії, не використовуючи прийоми світло-тіні. Згідно з традицією китайського живопису ми зберігаємо частину простору незаповненим.

Однією з найхарактерніших ознак китайської стилістики у нашій роботі є наявність алегорії. Тож, образи були обрані, згідно з китайською філософією та символікою.

Наприклад, короп, символізує життєстійкість, цілеспрямованість та завзятість і є об'єктом китайських національних легенд. Змієподібні істоти – невід'ємна частина культури Давнього Сходу. На протиположності європейській культурі, де змія – уособлення зла, диявола, у східній культурі це позитивний символ, що пов'язаний з родючістю, землею, жіночою родючою силою, водою, дощем – з одного боку, і домівкою, вогнем (особливо небесним), а також чоловічим запліднюючим початком – з іншого. Однак, найбільш загальноприйнятим значення є те, що змія – символ мудрості.

Тигр має подібний до вогняної стихії темперамент і є хижою твариною. У китайській культурі тигра вважають символом безстрашся та сміливості та асоціюється з воїнами, які використовували візерунки тигрів на зброї та їх шкірки для оздоблення броні, задля залякування ворогів. Тут можемо провести асоціацію від воїна до баталій, а звідти до вогню, та вогняної стихії загалом. І нарешті, орел, птах, що може літати близько до сонця, а тому є символом влади та могутності. Орел був символом володаря, бо мав гарний зір і був далекоглядний, крім того він літав вище за усіх у повітрі.

Кожна стихія, а з нею й тварина, що її уособлює є реалізацією «інь» або «янь». Так, вода (короп), та земля (зім'я) несуть у собі м'який, жіночий, стійкий «інь», а вогонь (тигр) і повітря (орел) реалізують концепт «янь», тверде, нескорене, нестійне чоловіче начало.

Отже, для реалізації філософії «інь» і «янь» було обрано природні стихії, що також одночасно знаходяться у стані взаємодії та протидії. Кожну стихію зображено в образі стилізованої тварини, що її уособлює. У роботі

було дотримано принципу контрасту як у формах (плавні лінії або гострі кути), в образах (вогонь і вода), та кольорах (холодні чи теплі).

2.2. Виконання дипломної роботи засобами векторної графіки

Практичну частину нашої роботи було виконано засобами векторної графіки. У векторній графіці основним найменшим компонентом зображення є лінія. У растровій графіці також є лінії, однак там вони представлені системою точок. Тож від довжини растрової лінії буде залежати й розмір готового об'єкта. У векторній графіці обсяг пам'яті, для зберігання лінії, не залежить від розміру лінії. Так, достатньо складні композиції мають невеликий обсяг. Питання масштабування вирішуються також легко. За потреби, зображення можна збільшувати до найменших деталей.

Все, що є у векторній ілюстрації, складається з ліній. Для такого типу графіки характерний загальний принцип образотворчого мистецтва: найпростіші об'єкти є базою для складніших. Тобто, усі елементи векторної графіки (трикутник, квадрат) будемо розглядати як сукупність ліній. Через такий підхід векторну графіку називають об'єктно-орієнтованою графікою.

Однак, зауважимо, що у застосуванні прийомів оформлення пріоритет має растрова графіка. Тому, якщо зображення, створене у векторному редакторі потребує додаткового оформлення, його можна раструвати і потім обробити у растровому редакторі.

Серед усіх редакторів для виконання робіт векторною графікою можемо виокремити три основні:

1. Adobe Illustrator
2. Corel Draw
3. Macromedia Freehand.

Усі подані редактори працюють за схожими принципами і подібні у користуванні. Рисування у програмах виконується в робочій області

засобами простих або складних векторних об'єктів. До примітивних графічних об'єктів належать: точка, лінія, прямокутник, квадрат, еліпс (коло), правильний багатокутник і трикутник. Як усі об'єкти, лінії та фігури, що з них складаються мають наступні властивості: форма, товщина, колір, структура (суцільна, пунктирна тощо). Замкнені лінії мають властивість заповнення. Внутрішня область замкнутого контуру ліній може бути залита кольором, текстурою або зображенням [11]. Такі фігури створюються наступними інструментами: Pen, Rectangle, Ellipse, Polygon, «вільна рука» тощо.

Зображення середньої складності складається з тисячі контурів. Високої складності – з тисячі базових об'єктів. Угрупування контурів складається в об'єднанні 2-х або більше контурів в одну групу. Групу можна трансформувати як одне ціле. Кожен контур, що складає групу, зберігає свої властивості, залишаючись у складі групи. Тому групу можна завжди розгрупувати й працювати з окремими контурами. Складений контур – особливий вид об'єктів векторної графіки, утворений у результаті операції комбінування вихідних контурів [8].

Основними операціями, які можна застосувати до векторних об'єктів різної складності є: переміщення, масштабування, копіювання, групування (розгрупування), блокування, повертання, зміна порядку, віддзеркалення, і зсув. Крім базових операцій, у ході створення творчої роботи, можуть додаватися спеціальні ефекти: прозорість, тінь, перетікання, прозорість, градієнт тощо.

Нашу роботу ми виконуємо, використовуючи графічну програму Corel Draw, 2019. Оскільки такий графічний редактор характеризується розвиненою системою керування й різноманітністю засобів налаштування інструментів, що надає кращі можливості для створення складних та якісних художніх композицій. Позитивним моментом, також є й вбудована система навчання та підказок та інтеграція з пакетом обробки растрової графіки Corel PhotoPaint, що значно полегшує роботу користувачеві.

Corel Draw має спеціальні засоби для точного позиціонування, вирівнювання та розподілу об'єктів відносно робочого аркуша та інших об'єктів, управління проектом в цілому, його окремими елементами та конкретними об'єктами [4].

Наочна робота із шарами і рівнями елементів здійснюється засобом Object Manager (Диспетчера об'єктів), що сприяє швидкій розробці кінцевого продукту. Іншим корисним засобом даного редактора є View Manager (Диспетчер видів), що дозволяє систематизувати відображення об'єкта при роботі з ними. Зручна система функцій інтерфейсу й атрибутів, дає можливість користувачеві налаштувати програму з урахуванням індивідуальних звичок і вимог [3]

Загалом, базові графічні інструменти Corel Draw дозволяють:

1. Виконувати різноманітні лінії, імітуючи ілюстрацію натуральним пером (плакатним пером, пензлем, аерографом, каліграфічним пером тощо), розмірні лінії, інтерактивні з'єднувальні лінії (прив'язуються до об'єктів та пересуваються разом із ними);
2. Налаштовувати параметри лінії контуру та керувати способами заливки об'єктів, із можливістю вибору з бази готових варіантів заповнювання, керування параметрами та локального редагування заливки, створення власних моделей заповнення;
3. Змінювати форму об'єктів шляхом модифікації їх вузлових точок, розбивати контури на складові частини, видаляти частини контурів та заливок об'єктів та вільно їх трансформувати (обертати, масштабувати, нахилити тощо);
4. Видозмінювати об'єкти за формою контуру, що їх огинає (шляхом пересування опорних точок об'єктів);
5. Здійснювати вичавлювання плоских об'єктів (відкритих або замкнених контурів) уздовж осі Z у растровому та векторному режимах для створення ілюзії тривимірного зображення;
6. Створювати ефекти перспективи та відкинутих тіней;

7. Використовувати різні лінзи (для перегляду об'єктів у режимі лупи), та засоби панорамного перегляду (пересування області видимості вздовж усього робочого поля) [4];

Отже, векторна графіка має переваги над растровою у створенні творчої роботи. Це пов'язано попри все з легкістю масштабування та пересування окремих елементів. За необхідності додаткового оформлення або редагування векторного зображення, можемо його раструвати. Для виконання своєї роботи ми обрали графічний редактор Coral Draw. Такий редактор має зручний інтерфейс та різноманітність налаштування засобів інструментів, що полегшує роботу у створенні векторних зображень.

ВИСНОВКИ

Попри те, що комп'ютерна графіка виникла досить недавно її швидкий розвиток дає змогу образотворчому мистецтву упроваджувати усе нові інноваційні підходи до художньої обробки дійсності. Наприклад, це дозволяє редагувати готову ілюстрацію, накладати на неї ефекти, імітувати різні художні інструменти, створювати анімовані або статичні зображення. У сучасному світі комп'ютерна графіка вже стала невід'ємною частиною мистецтва та масової культури і продовжує активно розвиватись.

Цифрова графіка має два перспективні напрями: створення оригінальних зображень та обробка вже наявних. Творчість художників обох напрямків стає об'єктом на міжнародних мистецьких виставках. У сфері digital art працюють художники різних країн та напрямків: А. Гурскі, Р. Келлі, З. Монтойя, Дж. Уолл та інші. Створення цифрового мистецтва вимагає від художника як володіння інформатикою, так і наявність знань з класичного мистецтва.

Найпродуктивнішою темою – є фантастика. Активно розвивається портретний та плакатний жанр. Досить розвиненим є створення концепт-артів та коміксів. Особливого ефекту художники досягають грою кольору та обробкою вже готовим зображень у графічних редакторах.

Створення творчої роботи засобами комп'ютерної графіки є сучасним синкретизмом традицій та новаторства у мистецтві, оскільки потребує не лише володіння спеціальними графічними програмами, а й класичними науками минулих століть: перспективою, кольороведенням, композицією тощо.

Мистецькі роботи та роботи творчого характеру створюють засобами векторної або растрової графіки. Векторна графіка має переваги над растровою у створенні творчої роботи. Це пов'язано попри все з легкістю масштабування та пересування окремих елементів.

Виконання цифрової ілюстрації потребує роботи з спеціальними редакторами. Серед усіх редакторів для виконання робіт векторною графікою можемо виокремити три основні: Adobe Illustrator; Corel Draw і Macromedia Freehand.

Усі подані редактори працюють за схожими принципами і подібні у користуванні. Для виконання своєї роботи ми обрали графічний редактор Corel Draw. Такий редактор має зручний інтерфейс та різноманітність налаштування засобів інструментів, що полегшує роботу у створенні векторних зображень.

Практична частина ґрунтується на філософії «інь-янь». Для реалізації задуму обрано стихії, уособленні стилізовані анімалістичними образами. У роботі було дотримано принципу контрасту у формах та кольорах аби підкреслити контраст «інь» та «янь».

Для реалізації творчого задуму у практичній частині було обрано стилізовану графіку. Для виконання своєї роботи ми обрали графічний редактор Corel Draw. Такий редактор має зручний інтерфейс та різноманітність налаштування засобів інструментів, що полегшує роботу у створенні векторних зображень.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Ван Мени Художественно-коммуникативные особенности современного плаката : новые концепции и тенденции развития в зарубежной практике : дис. кандидата искусствоведения : 17.00.06 / Ван Мени. – 2010. – 154 с.
2. Газнюк Л. М., Могильова С. В., М'яснікова Н. О., Салтан Н. М. Естетика : [навч. посібник] / Л. М. Газнюк, С. В. Могильова, Н. О. М'яснікова, Н. М. Салтан. – К. : «Кондор», 2011. – 124 с.
3. Глушаков С. В., Кнабе Г. А. Комп'ютерна графіка / С. В. Глушаков, Г. А. Кнабе. – Харків «ФОЛІО» . – 2006. – 511 с.
4. Дудка О.М. Комп'ютерна графіка. Навчальний посібник. 7-ме вид. – Івано-Франківськ : Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника: ЦІТ, 2010. – 54 с.
5. Изящная цифровая живопись от Кристиана Тейфела [Електронний ресурс] Источник: <https://zagge.ru/izyashhnaya-cifrovaya-zhivopis-ot-kristiana-tejfela/>
6. Каптерева Т. П. Искусство средневекового Востока / Т. П. Каптерева, Н. А. Виноградова. – М., 1989. – 239 с. – С. 137.
7. Климова Л. Художня культура. 11 клас : [Підручник для загальноосвітніх навчальних закладів: академічний рівень, профільний рівень] / Л. Климова. – К. : Літера ЛТД, 2011 . – 192 с.
8. Комп'ютерна графіка : конспект лекцій для студентів для студентів денної форми навчання за спеціальністю 5.05150103 «Комп'ютерна обробка текстової, графічної та образної інформації» з галузі знань «Видавничо-поліграфічна справа». – Запоріжжя : Запорізька державна інженерна академія, 2017. – 50 с
9. Комп'ютерна графіка : навчальний посібник : в 2-х кн.1. для студентів спеціальності 151 «Автоматизація та комп'ютерноінтегровані технології» / Укладачі : Тотосько О. В., Микитишин А. Г., Стухляк П. Д. –

Тернопіль : Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя, 2017 – 304 с.

10. Ляпичева И. Как развивалась цифровая живопись : 03.03.2014 [Електронний ресурс] / И. Ляпичева. – Режим доступу: <http://www.mobiledevice.ru/69455-computer-graphic-art-history-wacom-will.aspx>.

11. Майовець А. Комп'ютерна графіка й ілюстрування для дітей: художньо-стильові особливості (на прикладі випускників ЛНАМ) / А. Майовець // Вісник Львівської національної академії мистецтв. – Вип. 27. – С. 171–181.

12. Маценко В. Г. Комп'ютерна графіка : [навчальний посібник] / В. Г. Маценко. – Ч. : Рута, 2009. – 343 с.

13. Мовчан Т.; Майборода І. Використання ІКТ на уроках образотворчого мистецтва в початковій школі / Т. Мочан, І. Майборода // Педагогічні інновації: ідеї, реалії, перспективи. – Серія «Педагогіка». – 2016. – Вип. 2. – С. 95–99.

14. Нолл Майкл (Noll Michael) : [Електронний ресурс] Режим доступу: <http://www.citi.columbia.edu/amnoll/> 14

15. Попеску Є. Вплив комп'ютерної графіки на мистецтво / Є. Попеску // Перспективи розвитку сучасної науки. – Чернігів, 6–7 травня 2016. – С. 32–35.

16. Системи оброблення інформації. Комп'ютерна графіка. Терміни та визначення : ДСТУ 2939-94 : – [Чинний від 1996-01-01]. – К. : Держстандарт України, 1995. – 32 с. – (Національний стандарт України).

17. Фантастичні світи Майкла Вінкельмана : [Електронний ресурс] Режим доступу : <https://zagge.ru/fantasticheskie-miry-cifrovogo-xudozhnika-majka-vinkelmana/>.

18. Храмова-Баранова О. Л.; Горбатова Н.О. Становлення і розвиток цифрового мистецтва: перспективи на пряму / О.Л. Храмова-Баранова,

Н.О. Горбатова // Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури. – Випуск 25 . – 2015. – С. 127–133.

19. Храмова-Баранова О. Цифрове мистецтво як засіб комп'ютерної графіки в проектуванні художнього образу / О. Храмова-Баранова // Аркадіа. – 2015. – № 3. – С. 61–64.

20. Computer Art. History, Characteristics of Digital Imagery / What Is Computer Art? : [Електронний ресурс] Режим доступу : <http://www.visual-arts-cork.com/computer-art.htm>.