

Концепции плакатов для парка культуры и отдыха г. Витебска (рис. 3).



Рисунок 3 – Концепции плакатов с использованием природных и экологических элементов для парка культуры и отдыха г. Витебска

В настоящее время разработка рекламно-информационной поддержки для парка культуры и отдыха г. Витебска продолжается. Данный проект имеет конкретного заказчика, а рекламно-информационная поддержка поможет повысить конкурентоспособность и привлечь новых потенциальных посетителей. Рекламно-информационная поддержка своего рода визитная карточка для посетителя, которая побуждает к действию, сообщает полезную информацию, формирует положительный настрой, помогает быстро ориентироваться и т.д. Креативный подход заключается в разработке айдентики на базе современных тенденций в графическом дизайне одним из которых является использование природных и экологических элементов.

УДК 7.011

ДИДЖИТАЛ-АРТ

Дударева Д.Д., ст. преп., Геращенко Д.М., студ.

*Витебский государственный технологический университет,
г. Витебск, Республика Беларусь*

Реферат. В статье рассматриваются аспекты создания цифровых произведений искусства, основные направления диджитал арта, применение цифрового искусства в рекламе и дизайне.

Ключевые слова: цифровое искусство, реклама, дизайн, иллюстрация, мультимедиа.

Сегодня возможности для творчества и самовыражения поистине безграничны. Новые технологии позволяют создавать всё что угодно из чего угодно, из этого следует что самым перспективным и активно развивающимся направлением в искусстве становится диджитал-арт – создание электронных изображений с использованием компьютерных имитаций традиционных инструментов художника в цифровом виде. К цифровому искусству относят цифровую живопись и иллюстрацию, фотографию и скульптуру, 3D-графику, анимацию, видео, гейм-арт, интерактивные инсталляции и многое другое.

Из положительных сторон диджитал-арта можно выделить масштаб и тиражирование, качество изображения, неограниченная цветовая палитра, разнообразие инструментов, относительно небольшой вес файла, возможность внесения частых правок в работе. Из минусов следует отметить необходимость освоения специальных компьютерных программ, использование дополнительных устройств, таких как графический планшет, а также потенциальную угрозу для зрения при длительной работе за компьютером.

Диджитал-арт активно вошел в жизнь обычного человека с телевидением, интернет-

рекламой, компьютерными играми, мультимедийными презентациями предлагая большой выбор средств визуализации и создания эффектных изображений.

Для создания цифрового рисунка прежде всего многие отдают предпочтение графическому редактору Adobe Photoshop. Это самая популярная программа для рисования среди профессиональных CG художников (компьютерная 2D- и 3D-графика). Необходимый минимум для любителей и начинающих профессионалов включает настройки кистей, приемы колористики (смешивания красок), изучение возможных техник (например, «масло» или «акварель» и т.п.). Основные возможности Adobe Photoshop:

- улучшение качества изображения, устранение дефектов цветопередачи, удаление шумов;
- создание многослойного изображения с возможностью редактирования каждого в отдельности для передачи глубины цвета, работы со сложной графикой;
- монтирование фотографий и картинок, отдельных элементов в коллажи;
- восстановление старых изображений, сканов;
- работа с эскизами и цифровой скетчинг;
- большой выбор инструментов для обработки текста (шрифты, эффекты, фильтры);
- обработка 2D- и 3D-графики, добавление к ним текстур, работа с формами;
- работа с контуром;
- создание интересных графических элементов дизайна и цифровой иллюстрации;
- подготовка изображения к цифровому использованию и к печати;
- работа со стандартными форматами для растровых и векторных изображений;
- раскрашивание черно-белых файлов.

На втором месте стоит Adobe Illustrator, который способен работать в паре с Adobe Photoshop. Явным преимуществом этого редактора является работа с векторной графикой. Работа с примитивами и векторными формами, не теряющими своей четкости и качества в процессе масштабирования, делает этот программный продукт идеальным средством для создания изображений с ровными цветами и четко очерченными формами.

Еще один полюбившийся цифровыми художниками программный продукт — SAI, который является «младшим братом» Adobe Photoshop. Программа проста в использовании, отличается интуитивно понятным интерфейсом. Так же стоит отметить, что SAI имеет возможность работы с векторной графикой, что очень удобно для линейной графики в создании лайновых иллюстраций

Менее популярный аналог Photoshop – Krita, предназначенный для иллюстраторов, художников-концептуалистов из индустрии визуальных эффектов и других, работающих с растровой графикой. Программа предлагает, как традиционные, так и передовые методы рисования с помощью креативных инструментов, работающих на настольных и графических планшетах.

Для любителей продуктов компании Apple разработан свой программный продукт для рисования. Procreate – это популярное приложение для iPad, полюбившееся как профессионалам в мире дизайна, так и начинающим художникам с обширным функционалом.

Многие традиционные виды искусства стали цифровыми. Они существуют в совершенно новой среде, и присутствие физического искусства их, похоже, не смущает.

Одним из, пожалуй, самых популярных видов является цифровая живопись. Она зародилась в 1990-х годах, вобрав в себя несколько традиционных техник – масляную живопись, акварель и импасто. Разница между традиционной и цифровой живописью заключается в инструментах, которые они используют – кисти и краски VS компьютеры и планшеты. Процесс рисования на графическом планшете аналогичен традиционной живописи. На самом деле, есть определенные узнаваемые черты этого компьютерного искусства – например, механическое повторение одних и тех же элементов, что иногда приводит к некоторой абстрактности в художественном произведении. Цифровая живопись также включает в себя 3D-живопись, которая в последние годы становится все более популярной.

Скульптуры также могут быть созданы с использованием технологий. Как правило, они сначала моделируются с помощью программного обеспечения, а затем реализуются в виде физического объекта или отображаются на экранах. В этом случае технологии позволяют значительно улучшить работу художника за счет сложной геометрии и 3D-визуализации. Авторы получают больше инструментов для реализации всех своих идей.

Цифровые инсталляции чем-то похожи на скульптуры, но отличаются подходом к

зрителю. Часто такое искусство интерактивно, оно откликается на действия зрителя изменением. Технологии VR (виртуальная реальность) и AR (дополненная реальность) также используются для демонстрации цифровых инсталляций. Все эти технологии дороги и требуют значительных финансовых вложений для работы с ними, а также хороших знаний по геометрии и архитектурному планированию.

Видео-арт интересен тем, что может полностью, а не частично изменить нашу реальность. Такие художники работают со временем и местом и должны иметь хорошие навыки монтажа. Как правило, видео состоит из живого действия, анимации и трехмерных миров. Видео-арт – лучший способ погрузиться в реальность, поэтому он часто тесно взаимодействует с упомянутыми выше инсталляциями.

Искусство, основанное на использовании программного обеспечения, фокусируется на компьютерной инженерии, языке технологий и системах связи. В этой сфере автор создает коды, следуя своей идее, а готовое произведение частично зависит от работы компьютера и его программного обеспечения. Довольно интересный вид цифрового искусства, который в некотором роде развивается сам по себе.

Смешанная техника сочетает в себе различные виды цифрового искусства, чтобы создать совершенно новый опыт для зрителя. Например, произведение искусства может содержать элементы анимации, AR, VR, аудио и т. д.

Из наиболее востребованных на сегодняшний день направлений также можно выделить художественную и рекламную графику, которая стала популярной во многом благодаря телевидению. С помощью компьютера создаются рекламные ролики, мультфильмы, компьютерные игры, видеоуроки, видеопрезентации. Отличительной особенностью этих направлений является возможность создания реалистических изображений, трёхмерных объектов и анимированных картинок.

Еще одной распространённой формой цифрового искусства является пиксель арт – пиксельная графика, которая создаётся с помощью программного обеспечения для растровой графики, где изображения редактируются на уровне пикселей. В увеличенной части изображения отдельные пиксели отображаются в виде квадратов, и их легко увидеть. В цифровых изображениях пиксель – это отдельная точка в растровом изображении. Пиксели размещаются на регулярной двумерной сетке и часто представлены точками или квадратами. Эта графика используется в компьютерных и видеоиграх, а также многих игр для мобильных телефонов.

Из современных направлений выделяется компьютерная анимация – получение движущихся изображений на экране. Художник создаёт рисунки начального и конечного положения движущихся объектов; все промежуточные состояния рассчитывает и изображает компьютер, выполняя расчёты, опирающиеся на математическое описание данного вида движения. Такая анимация называется анимацией по ключевым кадрам. Также существуют другие виды компьютерной анимации: процедурная анимация, шейповая анимация, программируемая анимация и анимация, где художник сам отрисовывает все кадры вручную. Полученные рисунки, последовательно выводимые на экран с определённой частотой, создают иллюзию движения.

Ну и конечно в цифровом мире не обойтись без мультимедиа – технологии, совмещающие аудио и видеоряд и обеспечивающие интерактивное взаимодействие пользователя с компьютером. Наибольшее распространение системы мультимедиа получили в области обучения, рекламы, развлечений, игр и приложений.

Множество явлений цифрового искусства остаются не вполне изученными и осмысленными из-за их количества. Техническая доступность и относительная простота создания цифрового контента изменили и статус этих произведений, где может исчезнуть категория уникальности. Однако на сегодня мы видим активно развивающуюся индустрию диджитал арта, которая имеет мощный потенциал для развития.

Список использованных источников

1. Бондарева, Я. В. Цифровое искусство: методология изучения / Я. В. Бондарева, И. И. Орлова // Вестник ТвГУ. Серия «ФИЛОСОФИЯ». – Москва, 2020. № 1 (51). – С. 137–143.
2. Кириллова, И. Л. Искусство как одно из основных средств информационно-психологического воздействия на человека / И. Л. Кириллова, В. В. Кожуховский // Материалы докладов 50-й Международной научно-технической конференции преподавателей и студентов, посвященной Году науки: в 2 т. / УО «ВГТУ». – Витебск,

2017. – Т. 2. – С. 65–67.

3. Как попасть в цифровое искусство? Режим доступа : <https://v-art.digital/how-to-get-into-digital-art> . – Дата доступа : 19.04.2022.

УДК 004.92

ВЛИЯНИЕ ЭЛЬ ЛИСИЦКОГО НА СОВРЕМЕННЫЙ ДИЗАЙН В ИНФОРМАЦИОННЫХ ПЛАКАТАХ

Тарабуко Н.И., доц., Васькович А.А., студ.

*Витебский государственный технологический университет,
г. Витебск, Республика Беларусь*

Реферат. В статье рассмотрены актуальные аспекты и парадигма творчества Эль Лисицкого с точки зрения влияния на современный дизайн. Структуризация визуального контента в виде информационных плакатов по основным направлениям деятельности Лисицкого. Актуальная инфографика.

Ключевые слова: Эль Лисицкий, авангард, парадигма творчества, дизайн, тенденции и развитие, инфографика.

Тема творчества Эль Лисицкого актуальна для дизайнеров, художников и широкого круга людей, интересующимся искусством. Эль Лисицкий – один из крупнейших мастеров европейского и русского авангарда, теоретик искусства, инженер-архитектор, художник-конструктор, иллюстратор, мастер фотомонтажа, дизайнер. Значимым этапом для мирового искусства и дизайна является творческий период Эль Лисицкого в Витебске, его сотрудничество с Казимиром Малевичем, участие в создании программной деятельности группы «УНОВИС» в Витебском народном художественном училище, разработка нового визуального языка в типографике, плакате и выставочном дизайне. Лисицкий – как сторонник супрематизма активно работал над переходом этого направления в сферу архитектуры, и его проекты на несколько десятилетий опередили свое время. На фоне известных провокаторов русского авангарда Эль Лисицкий кажется человеком скромным и интеллигентным, однако масштаб его личности оказался весьма значительным и влиятельным. Всю жизнь он много работал, преподавал и дружил не только с российскими художниками, но и знаменитыми иностранцами. Лисицкий обладал искусством изобретать новое, синтезировать и скрещивать различные стили, искусство, в котором аналитический ум живет рядом с романтизмом. В проекте информационных плакатов по творчеству Лисицкого выделены 4 основные темы. Это, в первую очередь, искусство книги, искусство проунов, архитектура и выставочный дизайн. Структуризация и наглядное представление этих направлений деятельности Лисицкого в стиле инфографики дает возможность увидеть их ясными, четкими и понятными как в искусствоведческих, так и учебных целях.

Искусство книги. Книгами Лисицкий занимался всю жизнь – с 1917 по 1940 годы. В 1923 году в журнале *Merz* он опубликовал манифест, где утверждал принципы новой книги, слова которой воспринимаются глазами, а не на слух, выразительные средства экономятся, и от слов внимание переходит к буквам. В таком принципе оформлено его знаменитое и эталонное издание сборника Маяковского «Для голоса»: справа на страницах были прорезаны, как буквы в телефонной книге, названия стихотворений – чтобы читатель мог с легкостью найти себе нужное. Как таковую полиграфическую работу Лисицкого принято делить на три этапа: первый связан с иллюстрацией книг на идише и изданиями Культур-Лиги и Еврейского отделения Наркомпроса, затем отдельный этап отводится конструктивистским изданиям 1920-х и, наконец, наиболее новаторским его фотокнигам 1930-х [1]. Создание новой книги для Лисицкого было равноценно созданию нового мира. Конечно, на его работе в области книжной графики сказалось и то, что Лисицкий, по образованию архитектор, рассматривал книгу, в первую очередь, как пространственный объект, чья организация сопоставима с организацией здания. Каждый разворот книги подобен отдельной комнате, причем книгу с одинаково организованными разворотами можно уподобить лабиринту, в котором легко заблудиться, поскольку здесь отсутствуют четкие зрительные ориентиры (недаром для того, чтобы найти нужную страницу в подобной книге, приходится пользоваться закладкой). Лисицкий стремился заинтересовать читателя,