



УДК 004.925

ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ЗАСОБІВ РАСТРОВОЇ ГРАФІКИ В СУЧАСНОМУ ЦИФРОВОМУ МИСТЕЦТВІ ТА ДИЗАЙНІ

Студ. С.П. Борщова, гр. БДі 2-13
Науковий керівник доц. О.О. Сафронова
Київський національний університет технологій та дизайну

Мета і завдання дослідження – визначити особливості використання засобів растрової графіки в сучасному цифровому мистецтві та дизайні, оцінити їх з точки зору зручності та потенціалу використання для сучасних дизайнерів і студентів творчих напрямків.

Об'єкт дослідження – художні техніки на основі растрової графіки; особливості використання цифрових графічних інструментів, програмне обладнання, переваги та недоліки порівняно з традиційними засобами.

Методи та засоби дослідження – аналіз літературних джерел за тематикою дослідження, узагальнення досвіду використання засобів растрової графіки в сучасних художніх цифрових техніках з метою оцінки можливостей їх використання в художньому мистецтві і дизайні.

Наукова новизна та практичне значення отриманих результатів. Узагальнено сучасний стан розвитку цифрового мистецтва, розширено погляди на можливості використання растрової графіки в дизайн-проекуванні.

Результати дослідження. Сучасний світ – це епоха технологій, тому все більшу роль у ньому набувають цифрові методи дизайну. Навіть художні зображення, до яких можна віднести також ескізи та начерки у дизайн-проекуванні, можливо отримувати за допомогою цифрових технологій.

Першим кроком для оцінки потенціалу використання художніх засобів растрової графіки має бути її порівняння з традиційними аналогами. Відомо, що вони є обмежені можливостями матеріалів. Наприклад, акварель є легкою та прозорою, проте не може перекриватися світлішими кольорами зверху; гуаш має білила, проте її темні кольори світлішають при висиханні; а олійна фарба може перекриватися як світлими, так і темними фарбами, проте з часом покривається тріщинами. У той же час, зображення, створені за допомогою комп'ютерної графіки, позбавлені всіх цих недоліків – легко налаштовується колір та якість, відображення не погіршується з часом, проте залежить від налаштувань монітору користувача. В той же час, для повноцінного користування цифровими художніми техніками обов'язковим є наявність додаткового обладнання – графічного планшета – що аналізує та відтворює рухи користувача за допомогою стилусу, і переводить їх на екран. Слід вказати, що ринок графічних планшетів є досить вузько направленим та монополізованим, а тому якісне професійне обладнання коштує великих грошей, а бюджетні аналоги мають свої недоліки у використанні. Наприклад, при відсутності зображення на власному екрані планшета через передачу сигналу до монітору втрачається точність рухів і плавність ліній, якої можна було б досягти при роботі з традиційними техніками.

Растрова графіка має свої особливості, а отже потребує додаткових знань при роботі з нею. На даний час у нашій країні ще не існує навчальних закладів, де студентам навчають роботі з цифровими художніми засобами. Це стосується як шкіл, так і ВНЗ, і навіть приватних навчальних центрів. Отримати потрібну інформацію можна, зареєструвавшись до онлайн-школи або займаючись самоосвітою. Як платні



курси, так і безкоштовна інформація у всесвітній павутині існують на російській, англійській та інших мовах.

З розвитком інформаційних технологій з'явилися і набули розвитку різні види цифрових технік малювання. Деякі з них повторюють стилі традиційного мистецтва, у той час, як інші є новим втіленням мистецтва. Так, наприклад, всім відомий пейзаж, чи портрет, а також сюрреалістичні зображення зустрічаються і в цифровому мистецтві, а ось, наприклад, фан-арт чи концепт-арт можуть бути незвичні навіть для мистецтвознавців. Іншими стилями є ілюстрація, фентезі, абстрактний, поп-арт, sci-fi, космічний, пін-арт, повсякденне життя (за поділом від Deviantart.com). Розглянемо детальніше деякі з цих технік:

Фан-арт (від англ. fan – шанувальник та art – мистецтво) – різновид творчості шанувальників популярних витворів мистецтва. Твір, що базується на деякій оригінальній творчості (література, кіно, ігри тощо) та використовує ідеї його сюжету та (чи) персонажів. Цей вид творчості хоч і копіює вже існуючі витвори мистецтва, проте не вважається плагіатом.

Концепт-арт (від англ. concept – основне поняття та art – мистецтво) – включає в себе основні візуальні форми та ескізи, що у сучасному світі використовуються на етапі створення будь-яких творчих проєктів (кіно, ігри тощо). Хоча технологія концепт-арту є частиною створення іншого виду образотворчого мистецтва, вона може вважатися самостійним видом мистецтва через свою художню виразність.

Серед програмного забезпечення, найбільшої популярності набули Adobe Photoshop та Paint Tool SAI. Перша має більші функціональні можливості, багато додаткових інструментів (примітиви, текст, засоби векторної графіки, ретуші, тощо). Серед недоліків можна назвати перенавантаження комп'ютера при обробці великих зображень з високою якістю. Paint Tool SAI – програма, створена спеціально для художнього малювання, проста в користуванні та не перенавантажує комп'ютер навіть за великої кількості відкритих файлів чи робочих шарів. Забезпечує просту, інтуїтивно зрозумілу роботу з кольором – змішувати фарби можна одразу на полотні, не витрачаючи час на кольорову лінійку. Недоліком є недостатність пензлів та відсутність багатьох додаткових інструментів.

Так само, як сучасні дизайнери створюють креслення не на папері, а у спеціальних програмах типу ArchiCAD, демонстраційні ескізи можуть бути створені за допомогою технологій растрової графіки. Такий підхід не тільки прискорює процес у зрівнянні з традиційними програмами трьохвимірної графіки (можна поєднувати креслення, малювання та техніку колажу), але й дозволяє зробити зображення більш виразними, яскравими, презентабельними, а також відкриває нові можливості для створення фінальних демонстраційних зображень.

Висновки. Художні засоби растрової графіки можуть бути успішно використані сучасними дизайнерами різних галузей для створення своїх зображень, ескізів та демонстраційних матеріалів. Цифрові технології дозволяють робити все швидко та з можливістю будь-яких корекцій. До того ж, вивчаючи та користуючись цими методами, дизайнери розширюють своє портфоліо та здобувають нових навичок та методів для відтворення та показу своїх ідей клієнтам.

Ключові слова: цифрові технології, растрова графіка, художні техніки.