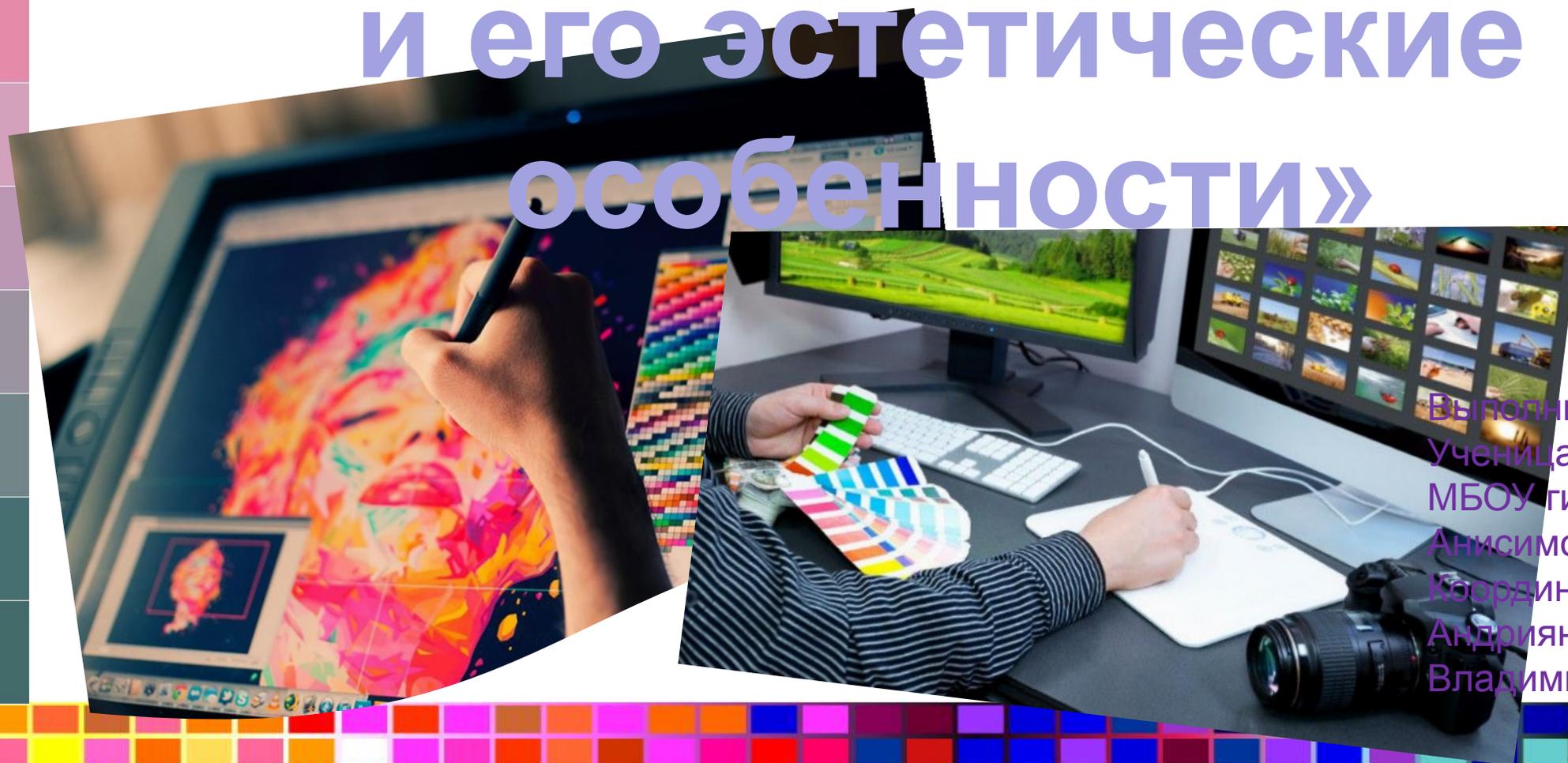
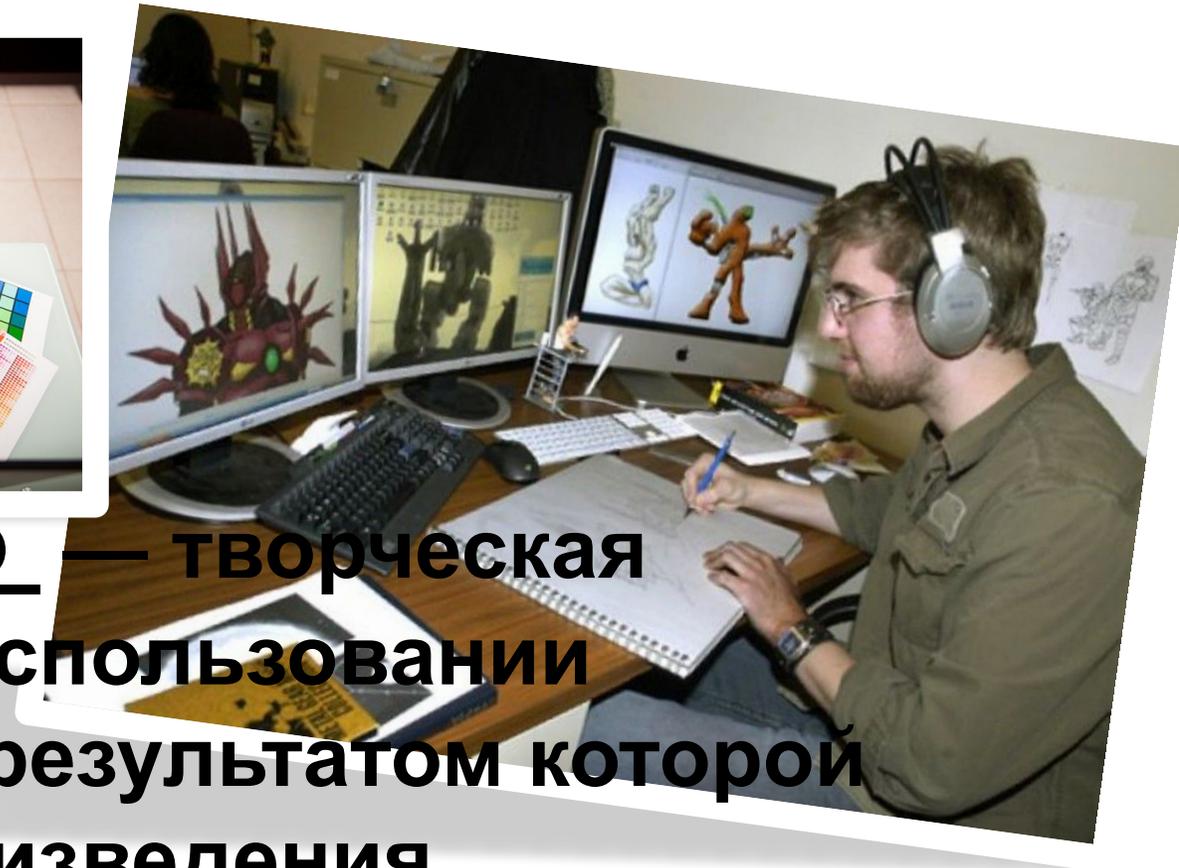


# Проект на тему «Компьютерное искусство и его эстетические особенности»



Выполнила:  
Ученица 9 а класса  
МБОУ гимназии № 3  
Анисимова Татьяна  
Координатор проекта:  
Андрянова Наталия  
Владимировна

# Что же такое КОМПЬЮТЕРНОЕ



**Компьютерное искусство** — творческая деятельность, основанная на использовании информационных технологий, результатом которой являются художественные произведения в цифровой форме.

# Важно знать



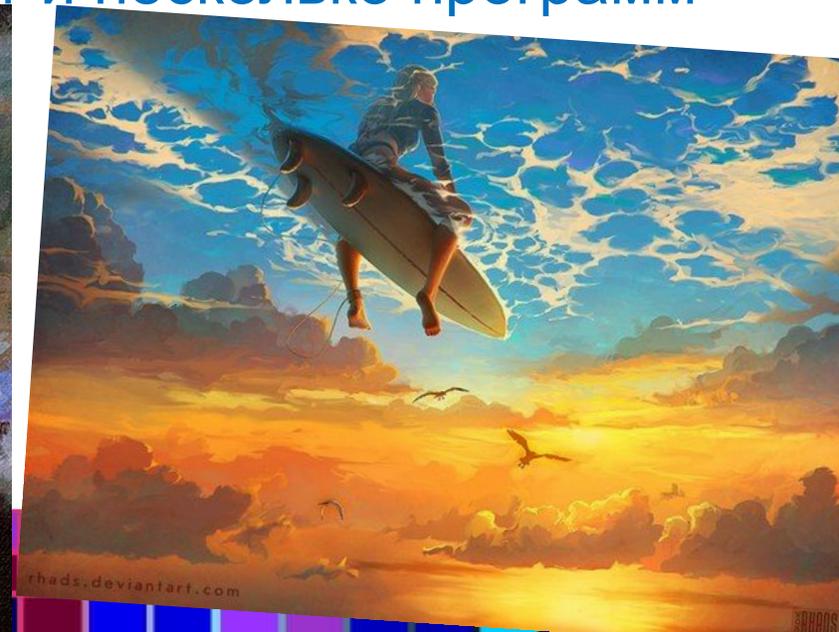
На данный момент понятие «компьютерное искусство» включает в себя как произведения традиционного искусства, перенесённые в новую среду, на цифровую основу, имитирующую первоначальный материальный носитель, так и принципиально новые виды художественных произведений, основной средой существования которых является компьютерная среда.

# КОМПЬЮТЕРНОЕ ИСКУССТВО

- Цифровая живопись
- Цифровая фотография
- Гипертекстовая литература
- Сетевое искусство (нет-арт)
- Интерактивные инсталляции
- Гейм-арт
- Хактивизм
- ASCII art
- Пиксель-арт
- Chiptune

# Цифровая живопись

**Цифровая живопись** — создание электронных изображений, осуществляемое не путём рендеринга компьютерных моделей, а за счёт использования человеком компьютерных имитаций традиционных инструментов художника. В конце XX — начале XXI веков цифровая живопись бурно развивается и занимает прочные позиции в оформлении книг/плакатов, преобладает в индустрии компьютерных игр и современном кино, популярна в любительском творчестве. Для того чтобы создавать цифровые работы любого уровня, необходимо иметь персональный компьютер достаточной мощности, графический планшет и несколько программ для компьютерной живописи.



# Цифровая фотография

Цифровая фотография — технология фотографии, использующая вместо светочувствительных материалов преобразование света светочувствительной матрицей и получение цифрового файла, используемого для дальнейшей обработки и печати. Обработка полученных файлов изображения производится на компьютере.

Помимо собственно цифрового оборудования, в сферу цифровой фотографии включены:

- Аналоговые компоненты цифровых аппаратов;
- Теле- и видеокамеры;
- Некоторые исторические модели фототехники.

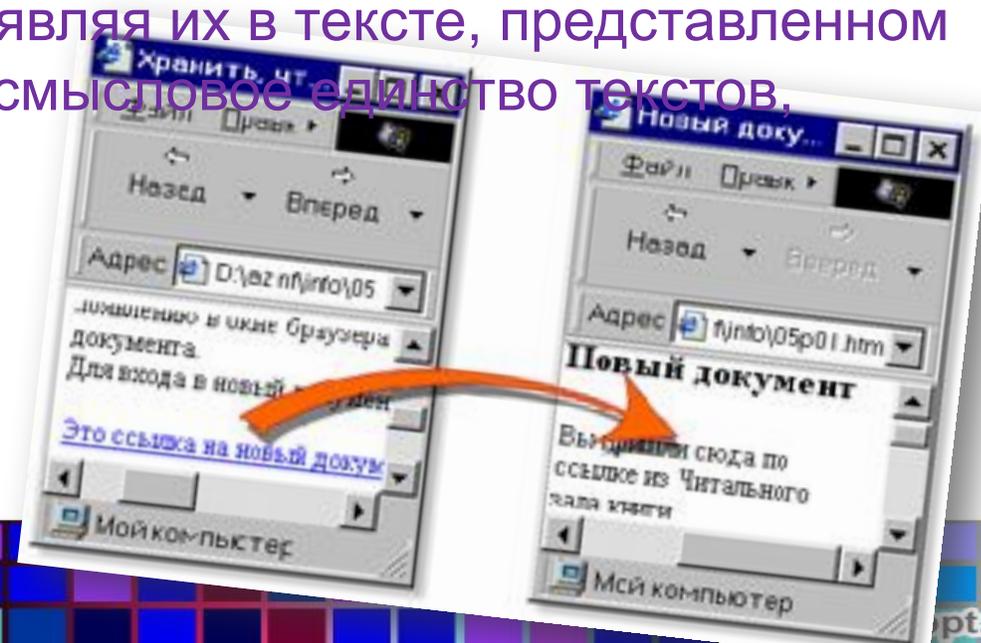
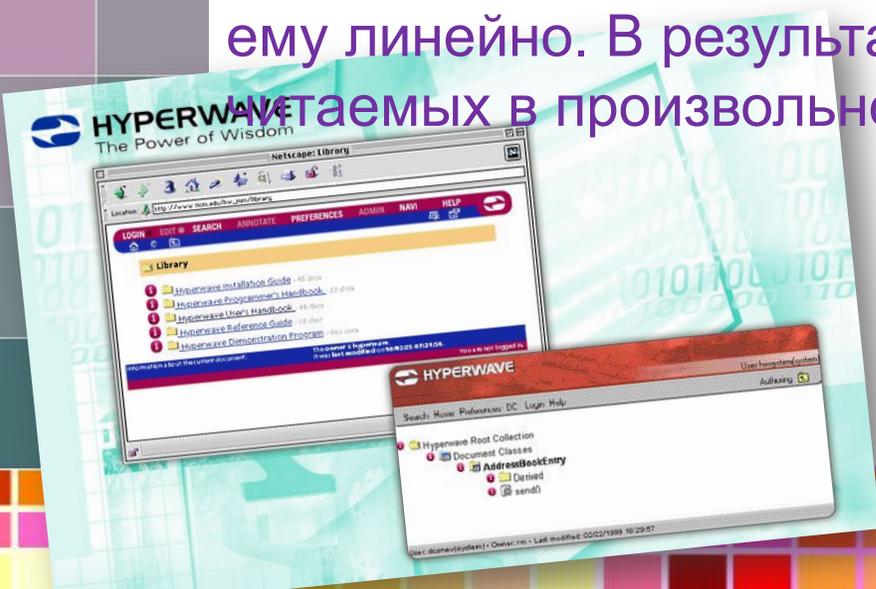


© Andy D Kemp 2010



# Гипертекстовая литература

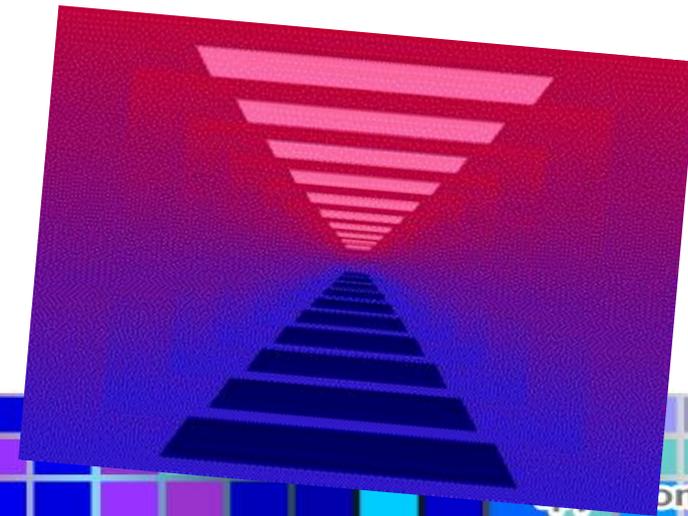
**Гипертекст** — термин, обозначающий систему из текстовых страниц, имеющих перекрёстные ссылки. В литературоведении гипертекст — это книга, имеющая внутренние ссылки, т. е. ссылки с одной части на другую. В литературоведении гипертекст понимается как соответствующую выходу на первый план в жизни человека и общества электронно-коммуникационного окружения форму организации текста, при которой его смысловые единицы представлены не в традиционной, линейной последовательности, а в режиме одновременности восприятия и мышления. В этом случае сам читатель должен соотносить и объединять их, в том числе выявляя их в тексте, представленном ему линейно. В результате обнаруживается смысловое единство текстов, читаемых в произвольном порядке.



# Нет-арт(сетевое искусство)

Нет-арт — вид медиа искусства, которое используется в качестве основного средства выражения среды глобальной сети Интернет. Чаще всего нет-арт существует в виде веб-страницы, которая не несет функциональной нагрузки. Куратор и один из авторов манифеста российского нет-арта А. Шульгин предлагает следующую классификацию произведений сетевого искусства по форме и характеру замысла:

- Рассказывание историй
- Отчет о путешествии
- Интерактивные проекты
- Сеть как эстетический объект: визуальные аспекты гипертекста, модемного соединения, браузера.



# Хактивизм

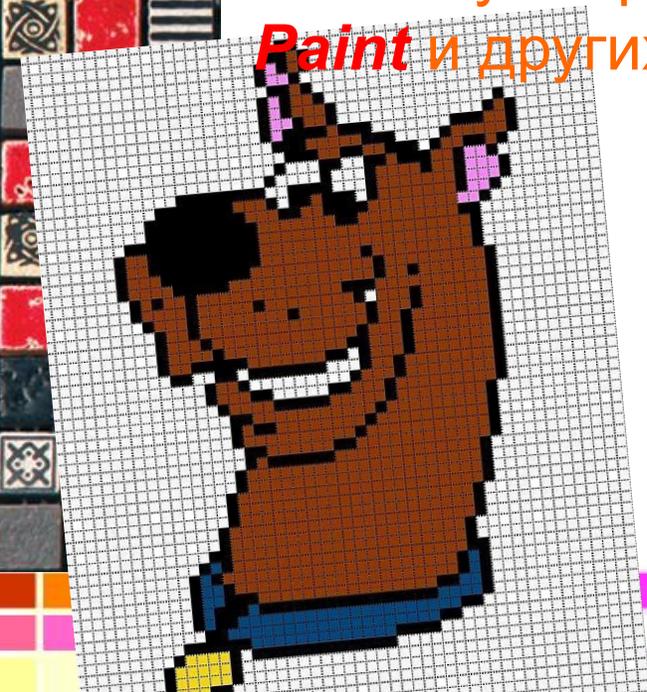
Хактивизм — использование компьютеров и компьютерных сетей для продвижения политических идей, свободы слова, защиты прав человека и обеспечения свободы информации.

Не следует путать **хактивизм** и **кибертерроризм**: несмотря на кажущееся сходство методов и целей, они различаются по ряду параметров. Оба явления позиционируются как способ выражения протеста в Интернет-пространстве. Методы хактивистов направлены на *затруднение* работы организаций в киберпространстве, не на выведение систем из строя и нарушение доступа обычных граждан к информации. Их цель - выражение мнения, протеста, политических идей.



# Пиксель-арт

**Пиксельная графика** — форма цифрового изображения, созданного на компьютере с помощью растрового графического редактора, где изображение редактируется на уровне пикселей, а разрешение изображения настолько мало, что отдельные пиксели чётко видны. Пиксельная графика использует лишь простейшие инструменты растровых графических редакторов, такие как «карандаш», «прямая» или «заливка». Поэтому встречаются шедевры пиксельной графики, сделанные в **Microsoft Paint** и других неполнофункциональных редакторах.



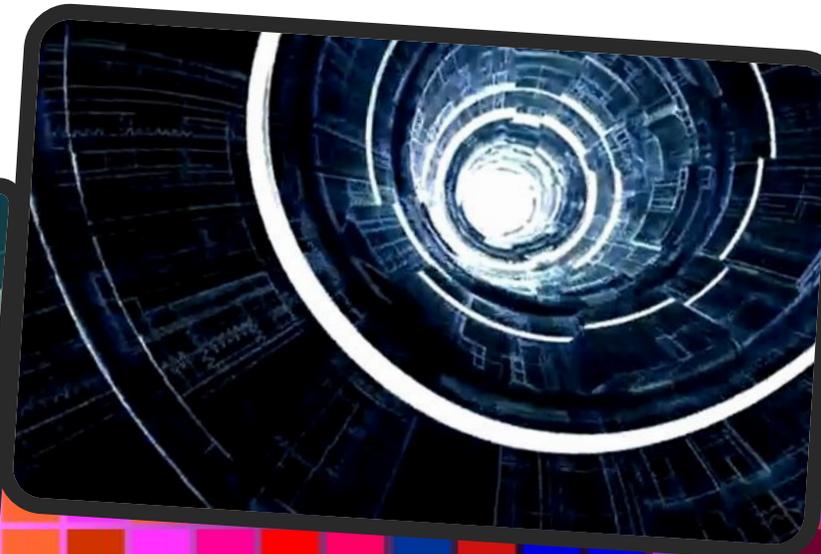
# Демосцена

Демосцена — киберкультура, зародившаяся в конце 1970-х годов вместе с распространением первых домашних компьютеров.

Направление компьютерного искусства, главной особенностью которого является выстраивание сюжетного видеоряда, создаваемого в реальном времени компьютером, по принципу работы компьютерных игр. Таким образом, **демо** является симбиозом программирования и искусства.

Разновидностями демосцены являются:

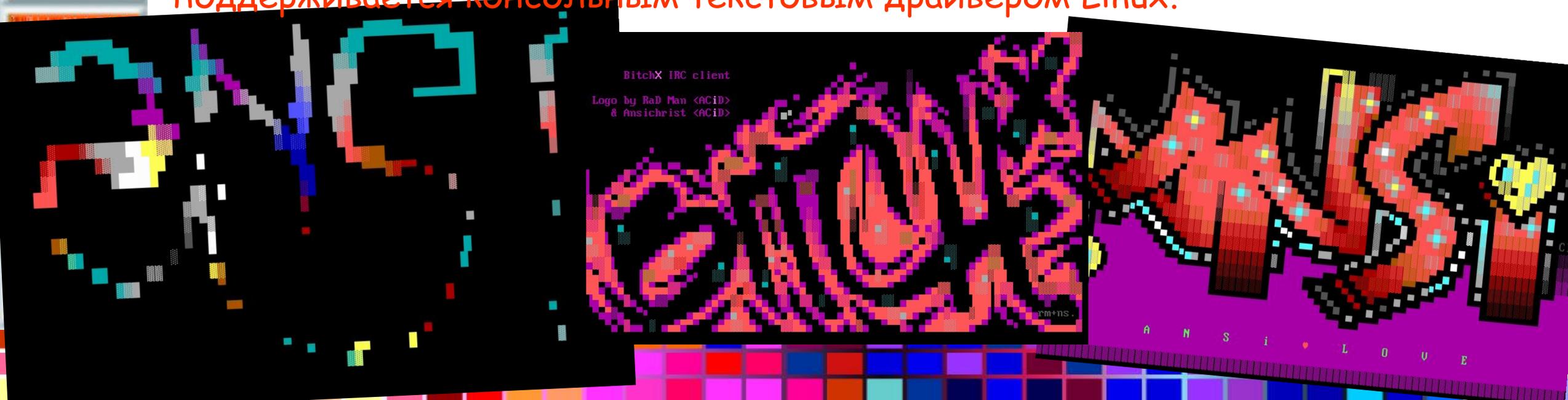
- Трекерная музыка
- Пиксельная графика
- ASCII art
- ANSI art





# ANSI art

**ANSI-графика** — расширение ASCII-графики. Этот вид цифровой графики создаёт картинку из символов, но использует не только символы, предлагаемые кодировкой ASCII, а все 224 печатных символа, 16 цветов шрифта и 8 фоновых цветов. Исчезновение BBS и DOS резко уменьшило популярность ANSI-графики. Среды DOS под Windows NT не используют ANSI.SYS; даже просмотр ANSI-графики в среде Windows NT требует специальных программ. Однако, графика ANSI по-прежнему поддерживается консольным текстовым драйвером Linux.





Спасибо  
за  
внимание!

