

Мультикультурно-образовательный и научный портал Российской Федерации  
Центр инновационного и акционного образования образовательных учреждений  
Школа №14 имени Заслуженного учителя Российской Федерации  
А.М. Кузнецова

## ПРОЕКТ: «Цифровая трансформация живописи»

**Выполнила:**

Учащаяся 11 класса «Г»

Выгузова Татьяна

**Научный руководитель:**

Хитрова Надежда Владимировна

Должность: учитель информатики и ИКТ

# Введение

- 1. Цель проекта:** Выяснить, может ли компьютерное искусство вытеснить традиционную живопись
- 2. Актуальность:** В современном мире компьютерная графика активно развивается и является неотъемлемой частью при создании книг, компьютерных игр, а также в киноиндустрии. Главными причинами популяризации цифрового искусства являются доступность программного обеспечения и высокая скорость выполнения работы. Компьютерная живопись становится все более распространенной, выходя за рамки профессиональной среды.

# Живопись

— вид изобразительного искусства, связанный с передачей зрительных образов посредством нанесения красок на жёсткую или гибкую поверхность.



# Основные техники живописи



- Акварель
- Гуашь
- Масло
- Фреска
- Тушь
- Пастель

# Первая волна появления графических редакторов 1960-1970 гг.

В 1961 году программист С. Рассел возглавил проект по созданию первой компьютерной игры с графикой. Создание игры «Spacewar» заняло около 200 часов.

В 1968 году была создана компьютерная математическая модель движения кошки. Машина БЭСМ-4, выполняя написанную программу решения дифференциальных уравнений, рисовала мультфильм, который для своего времени являлся прорывом. Для визуализации использовался алфавитно-цифровой принтер.



# Вторая волна появления графических редакторов 1980-2005 гг.

## Растровые редакторы

- **Adobe Photoshop**  
Год основания: 1988  
Лидер рынка в области коммерческих средств редактирования растровых изображений;
- **Paint.NET**  
Год основания: 2004  
Бесплатный растровый графический редактор рисунков и фотографий для Windows;

## Векторные редакторы

- **CorelDRAW**  
Год основания: 2000  
Программное обеспечение для работы с графической информацией;
- **Adobe Illustrator CS5**  
Год основания: 1987  
Графический редактор, разработанный и распространяемый фирмой Adobe System.



# Достоинства графических редакторов

- Большая скорость работы
- Любой подходящий инструмент (кисть, перо, шпатель и т.д.) можно выбрать в один клик
- Наличие уникальных инструментов, таких как работа со слоями, фильтры, эффекты, настройка шумов и т.д.
- Возможности делать реалистичную имитацию изобразительных техник, природных материалов и красок



# Недостатки графических редакторов

- Трудность освоения сложных и многофункциональных программ
- Ухудшение зрения при длительной работе за компьютером
- Для работы с некоторыми графическими редакторами требуются мощные компьютеры





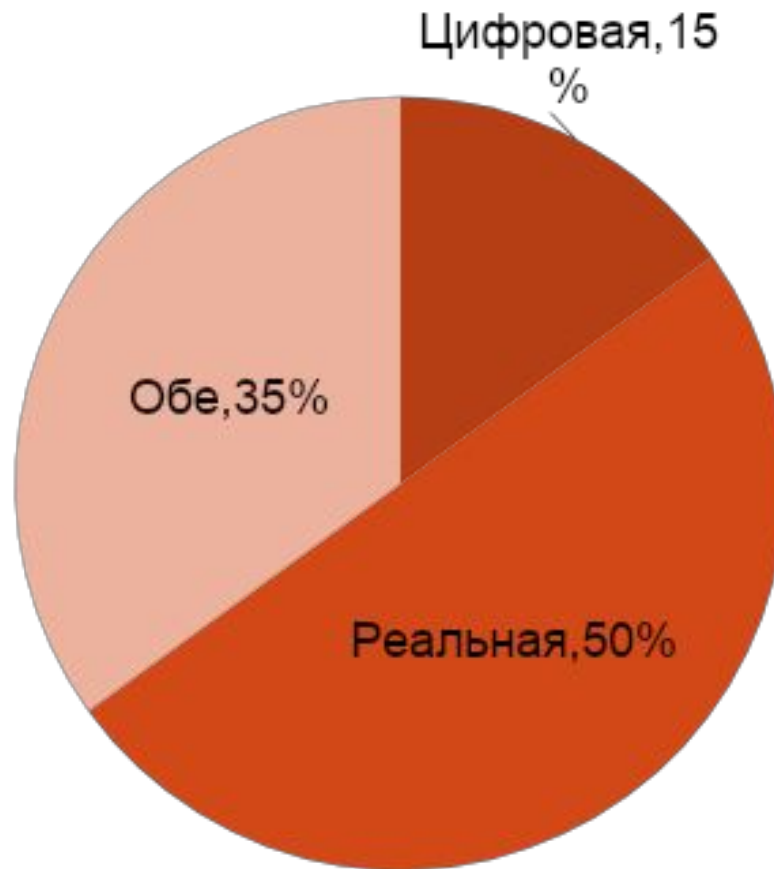
# Социологическое исследование

## Задачи исследования:

- Исследовать, какому виду живописи современный человек отдаёт предпочтение;
- Определить значимость традиционной и цифровой живописи для современного общества;
- Выяснить, может ли цифровая живопись заменить традиционную во всех сферах деятельности



# Какая живопись Вам нравится больше?



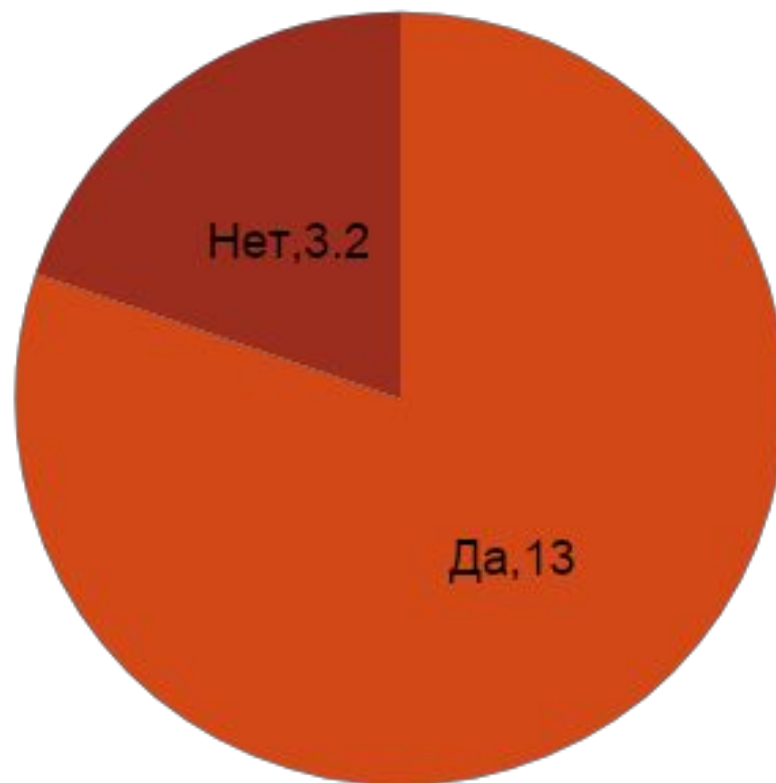
Вам достаточно увидеть цифровую копию картины или же вы предпочитаете любоваться ею в живую?



Если бы Вам предложили нарисовать рисунок, что бы Вы выбрали?



# Цифровая живопись - это искусство?



## Заключение

Итак, цифровая живопись требует меньше времени, её можно скорректировать, скопировать, изменить размер в любое удобное время. Картина, выполненная по заказу в традиционном стиле, будет уникальна и эксклюзивна. Какой из вариантов Вы выберете, зависит только от Ваших финансовых возможностей и личных предпочтений. Главное, что тяга к прекрасному есть в каждом из нас, и мы стремимся к новым удивительным открытиям.