

Урок №2. Ілюстрація. Цифрове мистецтво

Ілюстрація — зображення, що супроводжує текст літературного твору, газетної статті тощо з метою полегшення для читача візуалізації змісту. До винаходу книгодрукування рукописні книги ілюструвалися художниками вручну. Перша техніка ілюстрацій, що з'явилася після винаходу книгодрукування, був дереворит. У 16–17 століттях були розроблені методи гравюру і офортів. У 18 столітті з'явилася літографія, значно підвищивши якість зображень.

Окремим різновидом ілюстрацій є

- технічні малюнки,
- діаграми,
- схеми,
- графіки.

Комп'ютерне мистецтво або цифрове мистецтво (англ. Digital art) —

напрямок медіа-мистецтва, заснований на використанні комп'ютеру, інформаційних технологій, як основи для художнього твору. Нині поняття комп'ютерного мистецтва включає в себе як твори традиційного мистецтва, перенесені в нове середовище, на цифрову основу, яка імітує первісний матеріальний носій (цифрова фотографія), так і принципово нові види художніх творів, основним середовищем існування яких є комп'ютерне середовище. Під його визначення вписується і цифровий живопис (малюнок створюється від початку до кінця на комп'ютері), і демосцена, pixel art, гіпертекстова література та ін.

Цифрове мистецтво — напрямок в медіамистецтві, твори якого створюються і представляються за допомогою сучасних інформаційно-комунікаційних або медіа технологій, результатом якого є художні твори в цифровій формі. Цифрове мистецтво існує одночасно в області мистецтва і в області технології. Відповідно, і мова понять, якими оперує цей вид мистецтва, ділиться на дві групи. Першу можна позначити як художню, її термінологія прийшла з галузі образотворчого мистецтва. Це такі поняття, як стиль, простір, середа, композиція, пропорції, пластика, ритм, колір, світло, контраст, нюанс, фактура.

Друга група понять — технічна — прийшла в дизайн з області техніки і технологій. Медіа мистецтво, або медіа арт використовує в якості художнього поля сучасні комунікативні технології — такі, як Інтернет і будь-який інший вид і формат передачі сигналу по дротах або через ефір. Мультимедіа, медійне мистецтво, медіакультура — це терміни і поняття інформаційної епохи, що з'явилися в самому кінці XX в. Мультимедіа (від латинського multy — множинний і media — середовище, засіб) дослівно означає «багато середовищ» або «безліч засобів». До «мультимедіа» існував термін «мультиплікація» — вид кіномистецтва.

Твори цифрового мистецтва за ступенем інтерактивності розділяють на інтерактивні та неінтерактивні. До популярних інтерактивних творів належать: веб-ресурси,

мультимедійні підручники, мультимедійні презентації, комп'ютерні ігри, інтерактивні галереї, музичні ролики тощо. До неінтерактивних відносять рекламні та соціальні ролики, мультимедійні інсталяції, анімаційні проекції та ін.

До прикладних видів мультимедійного продукту можна віднести мультимедійні додатки, з якими безпосередньо працює звичайний користувач мультимедійного комп'ютера. В першу чергу це комп'ютерні ігри. Також сюди можна віднести мультимедіа-енциклопедії, відео і аудіоплеєри, програми для створення презентацій і багато інших. Мультимедійні ігри — такі ігри, в яких гравець взаємодіє з віртуальним середовищем, побудованим комп'ютером.

Візуальна комунікація — зв'язок шляхом засобів візуалізації, що визначається як передача ідей та інформації у формах, які можна прочитати або розглянути. Візуальна комунікація частково або повністю покладається на зір, і в основному представлена або виражена двовимірними зображеннями. Вона включає в себе: знак, типографіку, графіку, графічний дизайн, ілюстрацію, промисловий дизайн, рекламу, цифрову анімацію та електронні ресурси.