

## ОСНОВНЫЕ СПЕЦИАЛИЗАЦИИ ЦИФРОВЫХ ХУДОЖНИКОВ

Д.П. Глушук, С.А. Михолап  
Витебск, ВГУ имени П.М. Машерова

Поскольку компьютерная графика представляет собой совокупность множества различных направлений, стоит определить те специализации, обучение по которым весьма востребовано в области цифрового искусства. Это представляется актуальным ввиду того, что профессиональное становление цифрового художника во всех областях современного искусства достаточно затруднительно.

Целью данного исследования является определить основные специализации художника в области двумерной компьютерной графики, востребованные индустрией цифрового искусства в настоящее время.

**Материал и методы.** В процессе исследования был выполнен анализ публикаций в области цифрового искусства и работ профессиональных цифровых художников (Д. Дубинский, А. Чебоха, А. Лескинен и др.).

**Результаты и их обсуждение.** В настоящее время наряду с понятием «художник компьютерной графики» довольно часто используется относительно новое – цифровой художник. Цифровой художник создаёт свои работы полностью на компьютере, используя при этом графический планшет и высокотехнологичные функции графических программ (работа со слоями и текстурами, генерация паттернов и шумов, использование различных кистей, эффектов, фильтров, плагинов, и т.д.) [1].

Одним из ключевых направлений цифрового рисунка является *концепт-арт*, который так же содержит в себе свои подразделения. Концепт-арт создается на начальных этапах работы над проектом (игрой, фильмом, мультфильмом, комиксом) для того, чтобы запечатлеть первоначальную идею, найти нужный визуальный образ и использовать его в финальном продукте. Его особенность заключается в том, что перед тем как найти итоговый результат выполняется множество вариантов, большинство из которых, по итогу, даже не войдут в производство.

Концепт-арт включает в себя следующие области:

- *концепт-арт окружения.* Дизайнер окружения разрабатывает пейзажи, интерьеры и экстерьеры, в которых читается их история и задается определенная атмосфера. В обучении по такому направлению акцент делается на перспективе и понимании работы света и цвета в окружении, а так же полезны будут знания в области архитектуры;
- *художники по костюмам.* Такие художники востребованы в основном в киноиндустрии. Их задача состоит в том чтобы передать историю, особенности и характер персонажа через его одежду;
- *концепт-арт персонажей.* В данном случае художник разрабатывает дизайн персонажа, причем такой, который смог бы запомниться зрителю не потеряв при этом своей логики и практичности. При обучении по направлению акцент делается на знание анатомии и основ дизайна.

Так же одной из основных специализаций цифрового художника является *иллюстрация*. Это самостоятельное, законченное произведение со своим сюжетом и продуманной композицией, как правило, достаточно детализированное и сложное. Иллюстрации можно встретить в рекламе, в журналах, книгах, на загрузочных экранах внутри игры. Для иллюстрации важны технические навыки рисования: понимание анатомии, перспективы, света, цвета, композиции, а дизайн отходит на второй план [2].

*Анимация* – это создание динамического изображения. Анимация применима в игровой и киноиндустрии. На создание анимации обычно уходит весьма много времени и над одним анимационным роликом может трудиться множество художников. Для анимации будут полезны навыки анатомии, перспективы и композиции.

*Сториборд* или раскадровка – это первичный вариант того как будет выглядеть будущий проект, будь то фильм или комикс. В серии рисунков от художника требуется передать необходимую атмосферу при помощи ракурса и композиции кадра. В таком случае как правило происходит визуализация мысли режиссера или сценариста в художественной форме, что служит инструкцией для операторов или художников. Для таких художников первой необходимостью является знание композиции и перспективы.

*Комикс* представляет собой рисованную историю, рассказ в картинках. Он сочетает в себе черты таких видов искусства, как литература и изобразительное искусство. Работа над комиксами очень многогранна, особенно в больших студиях. При создании комикса несколько художников разделяют обязанности, кто-то делает раскадровки, кто-то делает лайн (контур), а потом колорист раскашивает его. Для создания комикса в одиночку, понадобится большой комплекс навыков, сочетающий в себе знания анатомии, перспективы, освещения, цвета.

*Создание игрового контента.* В отдельную категорию можно выделить создание контента для казуальных игр, ведь у этого направления есть свои особенности и художнику необходимы определенные навыки, чтобы быть успешным в этой сфере. Казуальный стиль рисунка отличается яркими цветами и авторской стилизацией, часто игровые объекты рисуются в изометрической проекции. В этом направлении художник должен уметь рисовать все понемногу: персонажей, окружения, объекты (т.н. пропсы), иконки, иногда интерфейс. В отечественной сфере разработки игр на настоящий момент это является наиболее востребованным направлением, и большинство компаний ищут в качестве сотрудников художников, умеющих работать в казуальной стилистике [3].

Так же существует множество специализаций цифровых художников, которые отвечают за технические составляющие проекта, например: художники визуальных эффектов, цветовых ключей, интерфейсов и многого другого.

**Заключение.** Как было рассмотрено выше, цифровое искусство достаточно многогранно, так же как и области, в которых работают цифровые художники. При этом по каждой специализации и направлению имеется ряд особенностей, которые стоит учитывать в процессе обучения. Это создаст условия для оптимизации подготовки и позволит «вооружить» знаниями и умениями, которые действительно будут востребованы в профессиональной сфере.

В настоящее время существует множество интересных и востребованных специализаций и каждый художник компьютерной графики сможет найти что-либо по вкусу и построить карьеру в той или иной индустрии.

1. Цифровой художник (Digital artist / Illustrator) // Британская высшая школа дизайна [Электронный ресурс]. – 2022. – Режим доступа: [https://britishdesign.ru/creative-pro/tsifrovoy\\_khudozhnik\\_digital\\_artist\\_illustrator](https://britishdesign.ru/creative-pro/tsifrovoy_khudozhnik_digital_artist_illustrator). – Дата доступа: 08.12.2021.
2. Рабчук, Н. Что такое цифровое искусство? / What is Digital Art? / Н.Рабчук // Virtual Museum of Digital Art [Электронный ресурс]. – 2019. – Режим доступа: <https://museumofdigital.art/chto-takoe-digital-art>. – Дата доступа: 18.01.2022.
3. Специализации цифровых художников // Digital Painting Classes | CG рисунок | ART DPC [Электронный ресурс]. – 2018. – Режим доступа: <https://vk.com/@digitalpaintingclasses-specializacii-cifrovyyh-hudozhnikov>. – Дата доступа: 19.12.2021.

## **ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ СЦЕНИЧЕСКОГО ПРОСТРАНСТВА КУКОЛЬНОГО СПЕКТАКЛЯ «ЛЯЛЬКИ ЦІМА ТАЛЕРА, АБО ПРАДАДЗЕНЫ СМЕХ»**

*Т.В. Горолевич  
Витебск, ВГУ имени П.М. Машерова*

Искусство сценографии кукольных театров является частью материальной, духовной и художественной составляющей культуры Беларуси. Над созданием художественного образа спектакля, выявлении его глубины и эстетических качеств работает в кукольном театре – художник-постановщик (сценограф). Ярким примером удачной организации сценического пространства в Белорусском театре «Лялька» является постановка 2019 г. «Ляльки Ціма Талера, або Прададзены смех» – лауреат Национальной театральной премии Республики Беларусь в трёх номинациях (адаптация текста О. Прусак, режиссер-постановщик М. Климчук, сценография, куклы и костюмы Д. Горолевич) [1].

Цель: анализ художественных особенностей сценографии Д. Горолевича на примере работы над спектаклем «Ляльки Ціма Талера, або прададзены смех».

**Материал и методы.** Материалами послужили эскизы и сценография спектакля. В исследовании использованы сравнительно-сопоставительный и аналитический методы.

**Результаты и их обсуждение.** В мистической истории «Ляльки Ціма Талера, або Прададзены смех» зритель знакомится с главным героем мальчиком Тимом, который продал свой смех в обмен на возможность выигрывать любые пари. Но при этом Тим утрачивает часть себя, эта сделка не приносит ему ни радости, ни счастья. Тим Талер начинает искать способ