

ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ ҒЫЛЫМ ЖӘНЕ ЖОҒАРЫ БІЛІМ МИНИСТРЛІГІ

«Л.Н. ГУМИЛЕВ АТЫНДАҒЫ ЕУРАЗИЯ ҰЛТТЫҚ УНИВЕРСИТЕТІ» КЕАҚ

**Студенттер мен жас ғалымдардың
«GYLYM JÁNE BILIM - 2023»
XVIII Халықаралық ғылыми конференциясының
БАЯНДАМАЛАР ЖИНАҒЫ**

**СБОРНИК МАТЕРИАЛОВ
XVIII Международной научной конференции
студентов и молодых ученых
«GYLYM JÁNE BILIM - 2023»**

**PROCEEDINGS
of the XVIII International Scientific Conference
for students and young scholars
«GYLYM JÁNE BILIM - 2023»**

**2023
Астана**

УДК 001+37
ББК 72+74
G99

«GYLYM JÁNE BILIM – 2023» студенттер мен жас ғалымдардың XVIII Халықаралық ғылыми конференциясы = XVIII Международная научная конференция студентов и молодых ученых «GYLYM JÁNE BILIM – 2023» = The XVIII International Scientific Conference for students and young scholars «GYLYM JÁNE BILIM – 2023». – Астана: – 6865 б. - қазақша, орысша, ағылшынша.

ISBN 978-601-337-871-8

Жинаққа студенттердің, магистранттардың, докторанттардың және жас ғалымдардың жаратылыстану-техникалық және гуманитарлық ғылымдардың өзекті мәселелері бойынша баяндамалары енгізілген.

The proceedings are the papers of students, undergraduates, doctoral students and young researchers on topical issues of natural and technical sciences and humanities.

В сборник вошли доклады студентов, магистрантов, докторантов и молодых ученых по актуальным вопросам естественно-технических и гуманитарных наук.

УДК 001+37
ББК 72+74

ISBN 978-601-337-871-8

©Л.Н. Гумилев атындағы Еуразия ұлттық университеті, 2023

Также, стоит отметить, что при покупке экологически чистых игрушек важно искать продукты, которые были сертифицированы авторитетными организациями, такими как Глобальный стандарт органического текстиля (GOTS) или Лесной попечительский совет (FSC), чтобы иметь гарантию и быть уверенным, что выбранные игрушки соответствуют строгим экологическим и этическим стандартам.

В заключение следует подчеркнуть, что эко-игрушки являются важным аспектом в заботе о природе, в продвижении экологически устойчивых методов в индустрии игрушек, а также в безопасности здоровья наших детей и их обучения заботе об окружающей среде.

Список использованных источников

1. Баранникова Н.А. Игрушки из экологически чистых материалов в дошкольном и начальном общем образовании. // Интерактивное образование. – 2017. [электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <https://interactiv.su/2017/06/26/%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%83%>
2. Основные требования к безопасности детских игрушек. // Ушаковское муниципальное образование. – 2018. [электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <http://ushakovskoe-mo.ru/news/media/2018/6/15/osnovnyie-trebovaniya-k-bezopasnosti-detskih-igrushek/>
3. Эко-игрушки: преимущества и польза. – 2019. [электронный ресурс] – Режим доступа: URL: https://abumba.ru/news/eco_igrushki_preimushestvo_y_polza/

УДК 72.023

ЦИФРОВАЯ ЖИВОПИСЬ КАК НОВЫЙ ВИД ИСКУССТВА

Алмасбаева Айсулу Жумабековна

moonsulu87@mail.ru

Магистрант 1-курса ЕНУ им. Л. Н. Гумилёва
специальности «Дизайн», Астана, Казахстан

Научный руководитель – Бегимбай К. М., к.п.н., и.о.профессор

Цифровая живопись - это творческий процесс создания изображений с помощью компьютерных технологий и программного обеспечения для рисования и редактирования графики. Это может быть как создание цифровых копий классических картин, так и создание оригинальных произведений искусства.

Как сказал английский художник, Дэвид Хокни - "Цифровое искусство позволяет художникам использовать технологию для создания произведений, которые ранее были невозможны." У цифровой живописи есть свои преимущества.

Во-первых, графические редакторы, планшеты, кисти для цифровой живописи доступны любому.

Во-вторых, нет необходимости натягивать холсты, искать в продаже краски нужного оттенка, вдыхать не всегда приятные запахи и руки у цифрового художника всегда остаются чистыми.

В-третьих, техника позволяет сохранять этапы работы. Это означает, что неудачные действия легко и просто отменить.

В четвертых, можно свободно менять пропорции и композицию, экспериментировать с цветом.

Однако, цифровые инструменты — это не волшебная палочка, и сами они шедевр не создадут. Качество цифровой живописи по-прежнему зависит от мастерства и таланта.

Техника цифровой живописи востребована в разных жанрах: в концепт-арте, иллюстрации, портрете, пейзаже.

Конец XX - начало XXI века — эпоха компьютерных технологий, период технических открытий и информатизации. Все технические изобретения на протяжении всей истории человечества находили непосредственное отражение в художественной культуре, в частности в изобразительном искусстве. Каждая новая эпоха порождала новый вид искусства, где происходила трансформация, расширение и углубление выразительных средств и художественных критериев в искусстве, а также происходило слияние, взаимодействие и синтез искусств. Компьютерные технологии стали неотъемлемой частью культуры постмодерна. Инновация определяется в единстве содержания и формы, более того, инновация содержания не может быть без обновления формы, а обновление формы связано с новыми технологиями. "В истории каждого вида искусства бывают критические моменты, когда оно стремится к эффектам, которые могут быть достигнуты без особых трудностей только при изменении технического стандарта, то есть в новой форме искусства", - писал В. Бенджамин более ста лет назад, одним из первых осознавший роль технологии, используемые для создания, воспроизведения и распространения изображений, при развитии искусства. Появление новых художественных форм, развитие компьютерных технологий и компьютерной графики значительно расширили сферу традиционного изобразительного искусства, способствуя формированию и развитию компьютерного визуального искусства. Искусство постепенно "освобождается" от своей материальной составляющей, дематериализуется, превращаясь в электронное или цифровое экранное изображение-символ. Будучи помещенным в виртуальную компьютерную или телевизионную среду, памятник традиционного искусства теряет определенные свойства и приобретает иную специфику благодаря своему "виртуальному" существованию.

В виртуальном искусстве форма меняется, теряя свою классическую определенность, использование техники морфинга как способа превращения одного объекта в другой путем постепенной непрерывной деформации, становление текучей плазмы в результате плавных преобразований, неструктурированная форма устраняет такие категории, как красивое и уродливое. Бесформенность виртуального артефакта также свидетельствует о значительных трансформациях эстетического восприятия. Не случайно в центре внимания художников и теоретиков оказывается восприятие, а не артефакт, процесс, а не результат совместного творчества. С помощью компьютерной графики создается цифровое изображение, которое может быть изменено в любое время и с ним можно выполнять различные манипуляции, сохраняя при этом различные варианты, что ранее было невозможно сделать в традиционных формах изобразительного искусства. Компьютерное искусство - это творческая деятельность, основанная на использовании информационных (компьютерных) технологий, результатом которой являются произведения искусства в цифровой форме. Хотя этот термин может быть применен к произведениям искусства, первоначально созданным с использованием других носителей или отсканированным, он всегда относится к произведениям искусства, которые были изменены с помощью компьютерных программ. На данный момент понятие "компьютерное искусство" включает в себя как произведения традиционного искусства, перенесенные в новую среду, на цифровой основе, имитирующие оригинальный материальный носитель (когда, например, за основу берется отсканированная или цифровая фотография), так и созданные изначально с использованием компьютера, и принципиально новые виды произведений искусства, основным средством существования которых является компьютерная среда. Отличительной чертой компьютерного искусства от традиционных форм визуального искусства является техничность и алгоритмизация творческого процесса. Компьютер работает одновременно как носитель и инструмент. Изображение и пространство создаются с помощью программного обеспечения, освобождающего художника от физических носителей, обеспечивая динамику виртуальной среды. Одним из видов компьютерного искусства

является цифровая живопись. Работать с инструментами и материалами цифровой живописи намного проще, чем с традиционными, "цифровые краски" не пахнут, художнику не нужно ждать, пока мазки высохнут на холсте, и в конце письма в руках художника не будет грязных кистей. Вы можете создать цифровую живопись в любом графическом редакторе, начинающие художники используют самые простые программы для цифровой живописи.

Основными графическими редакторами для цифровой живописи являются Adobe Photoshop и Corel Painter. Corel Painter - это программа, созданная для компьютерных художников, и многие художники используют ее в качестве своего основного художественного инструмента. Эта программа содержит большую базу данных кистей, их около четырехсот: кисти, имитирующие каллиграфические ручки, мелки, уголь, цветные карандаши и фломастеры, а также кисти, которые позволяют наносить наиболее совершенные, точные и чувствительные к давлению и текстуре выбранной поверхности штрихи на виртуальную холст. Вы также можете найти в базе данных кисти, имитирующие масляную живопись, рисование жидкими чернилами, нанесение краски мастихином или губкой, разбрызгивание брызг и т.д. Программа предоставляет функцию для создания собственных кистей и тонкой настройки существующих кистей с учетом конкретных задач, определения цветов для каждой щетинки и позволяет рисовать разноцветными мазками. Техника для художника — это тот набор целесообразных приемов и способов реализации полноценного живописного образа, без которого это практически невозможно. Без техники художник связан, с помощью техники он вдохновляется. Одной из техник цифровой живописи является акварель. Слово "акварель" звучит одинаково на многих языках. Акварель — это техника рисования, которая предполагает работу с красками на водной основе. Главной особенностью акварельных красок является прозрачность и легкая текстура. Пейзажисты любили использовать акварель в своих работах: прозрачность и воздушность акварелей позволяли им рисовать воздух, играть со светом и тенью, рисовать пейзажи. Акварель - это, без сомнения, сложная и тонкая техника станковой живописи. Цифровая акварель проще и удобнее в работе, давайте попробуем сравнить традиционную акварель с цифровой акварелью и определить преимущества и недостатки цифровой акварели.. Живопись размытой акварелью, выполненная поверх рисунка пишущей ручкой, была основным выбором азиатских мастеров-художников на протяжении веков. Слои "Акварель" в графическом редакторе Corel Painter позволяют добавлять акварель к любому компьютерному рисунку или отсканированному изображению без какого-либо размазывания красок и без перекрытия исходного изображения красками. Акварель по сырому принципу в традиционной акварели заключается в том, что художник начинает писать уже на листе, предварительно смоченном водой. Степень влажности листа зависит от творческой задумки художника, но обычно они приступают к работе, когда вода на бумаге перестает "блестеть" на свету. Также учитывается, насколько влажна кисть, кисть может быть влажной или сухой, поэтому вы можете писать двумя способами, например "мокрым по мокрому" и "сухим по мокрому". Преимущества мокрого оборудования. Техника gaw позволяет получать прозрачные цветовые оттенки с мягкими переходами. Сложность техники gaw заключается в текучести акварели, при нанесении мазков таким способом художник зависит от капризов растекающейся по мокрой бумаге краски и в процессе творчества конечный результат может получиться совершенно другим не по замыслу художника, более того, корректируя отдельные фрагменты не затронув остальную часть, это практически невозможно, потому что переписанный раздел создаст дисгармонию с общей структурой остальной части исследования (1.1). При исправлении акварельный набросок теряет свою легкость и воздушность, появляется грязь и небрежность.



Рис 1.1

Многие художники начали обращаться к цифровой живописи, создавая натюрморты, пейзажи и портреты. Не являясь материальным носителем, компьютерные технологии предоставляют художнику широкий спектр возможностей для работы в традиционных или авангардных направлениях, иметь индивидуальный творческий почерк, основанный на выборе используемых эффектов. Если вы представляете себе погружение кисти в фотографию или картину перламутровым цветом традиционными средствами, это невозможно, но компьютерные технологии предоставляют такую возможность.

Есть ластик, карандаш, щетки, расчески и различные оригинальные инструменты, чтобы сделать картины в двух или трех измерениях. Графический планшет позволяет художнику работать с относительно точными движениями руки и передавать в соответствии с различными моделями, давлением, наклоном, скоростью и т. Д.

Существует много цифровых программ для рисования, таких как Corel Painter, Artrage, MyPaint, Open Canvas и другие менее специализированные, которые вполне подходят для этой задачи. Adobe Photoshop, Corel Paint Shop Pro, GIMP или Krita, которые дают художникам близкую среду от классической художник: холст, множество инструментов для рисования, смешивание палитр и множество цветов и материалов (1.2).

Стоит отметить, что отечественные художники не отстают от своих зарубежных коллег. Во многом это связано с тем, что цифровое искусство напрямую связано со всемирной паутиной, в которой стираются международные границы, и люди из разных уголков мира могут напрямую контактировать друг с другом и получать бесценный опыт. За последнее десятилетие был сделан огромный шаг в воспитании подрастающего поколения, за это время группы энтузиастов создали веб-сайты и сообщества, помогающие разобраться в тонкостях цифровой графики и живописи, а также были открыты курсы и школы (SmirnovSchool). На YouTube вы можете найти каналы, специализирующиеся на мастер-классах и интервью с выдающимися представителями течения (CGSpeak). Цифровая живопись - это новая веха в истории визуального искусства. С развитием компьютерных технологий изобразительное искусство получило новую форму развития и вышло на другой уровень - виртуальный. Начиная с имитации традиционных техник, в настоящее время цифровое искусство способно предложить свои собственные специфические, уникальные методы создания изображений. Однако, несмотря на свое быстрое развитие, этот процесс все еще плохо изучен и требует более тщательного рассмотрения.

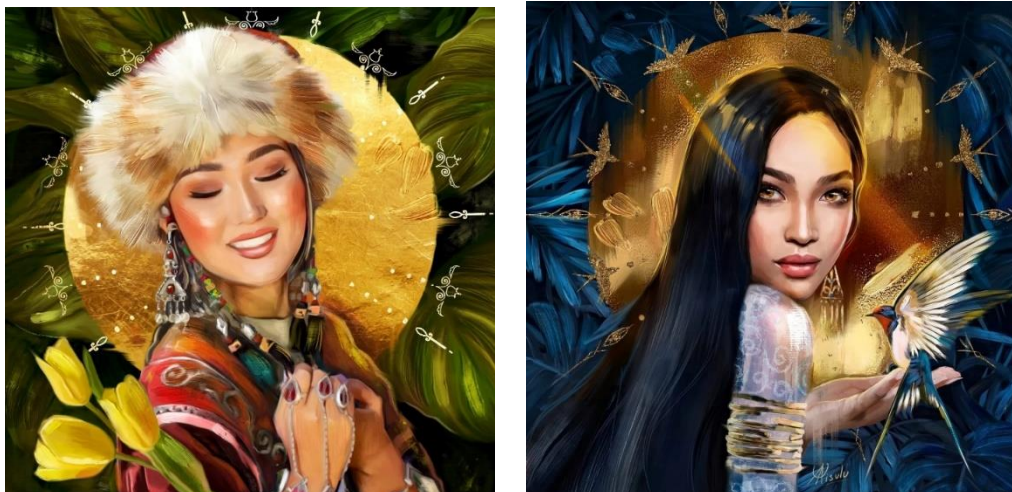


Рис 1.2

Как сказал Марко Брамбилла, американский режиссёр, клипмейкер и художник - "Цифровое искусство предоставляет бесконечные возможности для экспериментирования и создания новых форм искусства." Нам цифровым художникам дано много возможностей раскрывать свой талант и мы должны идти в ногу со временем и изучать новые программы и приложения и создавать прекрасные работы.

Список использованных источников

1. Белозеров О.И., Селина А.М. Является ли цифровая живопись заменой современному искусству? // Академия. 2019. № 2(41). С. 12-16.
2. Воложанина Е. Проблематика цифровой живописи // Архитектура и дизайн. 2019. № 1. С. 9-13.
3. Лепская Н.А. Художник и компьютер. М.: Когито-Центр, 2013. 172 с.
4. Шавлыгин Д.О., Обморокова А.М. Интеграция цифрового искусства в традиционная художественная среда // Вестник Южно-Уральского государственного университета. Социальные и гуманитарные науки. 2015. Том 15. № 4. С. 100-105.
5. Шульдова С.Г. Компьютерная графика. Минск: РИПО, 2020. 299
6. Бенджамин В. Производство искусства в эпоху его технической воспроизводимости. — М., 1996. Ревякин П. П. Техника акварельной живописи. Москва 1959
7. Турлун Л. Н. Место компьютерной графики в виртуальном искусстве // Молодой ученый. - 2011. — № 1. — с. 269-271.
8. Турлун Л. Н. Имитация традиционной живописи и графики средствами компьютерной графики // В мире научных открытий. 2012. № 4.3. С. 272-281.
9. Шокорова Л. В., Турлун Л.Н. Традиционный орнамент в контексте современных технологий в мире научных открытий. 2014. № 1.2 (49). С. 1184-1193.