

УНИВЕРСИТЕТ Фотография? Живопись? Компьютер?



«Подтверждение вздора». 2004 г. CG. 60 x 60 см.
Холст

та, которую знаешь). В 2D-программах реализован весь набор инструментов художника (карандаш, уголь, пастель, акварель, гуашь, масло, темпера, кисти, мастихины, аэрограф, даже собственные пальцы и все остальное). И писать или рисовать можно на чем угодно — на бумаге, холсте, да хоть на воде! И все это, разумеется, на экране монитора.

А с 3D-инструментом еще интересней. В программе трехмерной графики можно построить что угодно или кого угодно, поставить в какой угодно ракурс, фантастически или реалистически поставить свет и отсчитать в разные слои по отдельности: цвет, тень, прозрачность, глубину и так далее. А потом, вернувшись в Photoshop, собрать многослойное творение, колдуя со смещением слоев, коррекцией цвета и тона, добываясь того волшебного предрассветного мига, когда все получилось и не стыдно краснеть! И это, читатель, счастье!

Тут из коридора могут крикнуть, что, мол, надо жизнь этому посвящать хотя бы одну!

Это правильно. Это так, к счастью или к сожалению. Это уж кому как повезет.

Отдельное место в компьютерном графическом творчестве занимает фотография. Скажу, нарываясь на дискуссию, что отличий классической фотографии (живописи, скульптуры, etc.) от цифровой (компьютерной) нет. Ну какая разница, скажем, между «Войной и миром», написанным пером или в Word. Никакой! Качество текста зависит не от этого. Хотя разница в том, что человек, писавший пером, меньше смотрел телевизор, больше читал книг. Результат достигался несколько медленней. Зато и требований к «продукту» было больше.

А что компьютер? Набор готовых решений, доступных каждому. Plug-in'ы — те же штампы. И душа, которой должно трудиться, просто нажимает кнопку, кликает мышью, и... ура, шедевр, в кассу!

«Отдельное место в компьютерном графическом творчестве занимает фотография. Скажу, нарываясь на дискуссию, что отличий классической фотографии от цифровой нет»