

Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Гуманитарный институт
Кафедра информационных технологий в креативных и культурных индустриях

УТВЕРЖДАЮ
И. о. заведующего кафедрой
_____ А. В. Усачёв
подпись
« ____ » _____ 2021 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

09.03.03.14 Прикладная информатика в области искусств и гуманитарных наук

Цифровое анимирование произведений Казимира Малевича

Руководитель

подпись, дата

профессор, д-р филос.
наук

Р. П. Мусат

Выпускник

подпись, дата

К. В. Мартенц

Красноярск 2021

Продолжение титульного листа БР по теме Цифровое анимирование произведений Казимира Малевича

Нормоконтролер

подпись, дата

Е. Р. Брюханова

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	4
1 Цифровая анимация: особенности технологии.....	7
1.1 Цифровые технологии в искусстве	7
1.2 Понятие цифрового анимирования и его виды.....	11
1.3 Цифровое анимирование художественных произведений	24
2 Анализ программного обеспечения для создания цифровой анимации	28
2.1 Анализ программных продуктов.....	28
2.2 Обоснование выбора программного обеспечения Adobe After Effects для создания цифровой анимации.....	39
3 Цифровое анимирование произведений Казимира Малевича	41
3.1 Художественная специфика произведений.....	41
3.2 Выбор произведений для цифровой анимации	43
3.3 Создание цифровой анимации произведений Казимира Малевича	49
Заключение	58
Список использованных источников	60

ВВЕДЕНИЕ

С активным развитием цифровых технологий в новом столетии живопись в искусстве получила новое выражение. Цифровое анимирование живописи как новая форма визуального искусства стало одним из основных направлений в современном искусстве и может широко использоваться сегодня в разных культурных программах. В то же время различные формы цифровой анимации как нового культурного феномена в последние годы не только демонстрируют свои уникальные характеристики цифрового искусства, более важно, что это представление новой эры в развитии художественных идей и инноваций.

Цифровой художественный контент охватывает сегодня разные формы пространства: от двумерного до трехмерного и четырехмерного, от дизайна рекламы и видов нового искусства до кино- и телевизионного производства. Искусство цифровой живописи формирует свой язык для визуального выражения и разнообразные формы, несущие собственную художественную ценность.

Следует отметить, что теоретическое осмысление цифровых конструкций в искусстве осуществляется преимущественно на уровне технических процессов. В то время как теоретическое осмысление цифрового искусства находится на начальных этапах.

Цифровое искусство живописи отличается от традиционных форм искусства тем, что сочетает науку, технику и искусство, синтез которых представляет уже новые художественные особенности. С точки зрения технологических и стилевых изменений модернизация нового искусства влияет на эстетическую направленность общественных интересов и создает условия для формирования особого восприятия в процессе: интерактивного взаимодействия зрителя с произведением.

Анимационная живопись является частью цифрового искусства. Но следует отметить, что искусство цифровой анимации – это форма, которая возникла относительно недавно и стремительно развивается. Одним из

направлений цифрового искусства является трансформация произведений традиционной живописи в анимационную форму, которая выводит зрителя на новый интерактивный уровень восприятия и позволяет решить проблему понимания через погружение. Поэтому цифровая анимация является актуальной формой представления живописи.

В искусстве существует проблема зрительского восприятия и понимания супрематических произведений К. Малевича. Цифровая анимация позволит выйти на новый виртуальный уровень интерактивности как этапа стирания границ между произведением и зрителем при восприятии, и по-новому понять для себя символику содержания супрематизма.

В процессе создания цифровой анимации по произведениям К. Малевича важно выявить способы анимационного воспроизведения художественных образов и определить возможности программного обеспечения.

Объект исследования: Технологии создания цифровой анимации в искусстве.

Предмет исследования: Цифровая анимация как способ представления художественных произведений Казимира Малевича.

Цель: Создать цифровую анимацию на основе художественных произведений Казимира Малевича.

Основные задачи:

- 1) выявить специфику цифровой анимации и как способа воспроизведения художественных образов;
- 2) проанализировать возможности программного обеспечения для создания цифровой анимации;
- 3) создать цифровую анимацию на основе произведений Казимира Малевича.

Практическое применение:

- 1) в качестве самостоятельных мультимедийных выставок;
- 2) в качестве интерактивного дополнения к традиционным выставкам;

3) в качестве самостоятельного электронного ресурса для онлайн ознакомления.

Структура работы:

Выпускная квалификационная работа состоит из введения, трех глав, списка литературы, содержит 37 рисунков, 1 таблицу. Список литературы включает 25 наименований. Общий объем работы – 62 страницы.

Содержание дипломной работы:

Первая глава посвящена изучению современных технологий, применяемых в искусстве и музейной деятельности, рассмотрению понятия цифрового анимирования и его видов. Проанализированы существующие мультимедийные выставки художественных произведений.

Во второй главе производится анализ и выбор программного обеспечения для цифровой анимации.

В третьей главе осуществляется отбор четырех художественных произведений К. Малевича, материалов с искусствоведческим анализом о картинах и самом направлении супрематизм, а также описывается процесс создания цифровой анимации.

Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Гуманитарный институт

Кафедра информационных технологий в креативных и культурных индустриях

УТВЕРЖДАЮ

И. о. заведующего кафедрой

 А. В. Усачёв

подпись

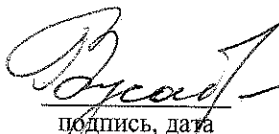
« 30 » 06 2021 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

09.03.03.14 Прикладная информатика в области искусств и гуманитарных наук

Цифровое анимирование произведений Казимира Малевича

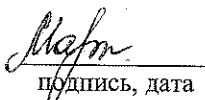
Руководитель


подпись, дата

профессор, д-р филос.
наук

Р. П. Мусат

Выпускник



подпись, дата

К. В. Мартенц

Красноярск 2021

Продолжение титульного листа БР по теме Цифровое анимирование
произведений Казимира Малевича

Нормоконтролер

 01.07.2021
подпись, дата

Е. Р. Брюханова