

**Задание.** Создайте текстовый документ **Компьютерное искусство**. Заголовок выровняйте по центру. Для всех абзацев текста установите следующие параметры:

- отступ слева – 0 см;
- отступ справа – 0 см;
- отступ первой строки – 1 см;
- выравнивание – по ширине;
- интервал перед абзацем – 0 пт;
- интервал после абзаца – 0 пт;
- междустрочный интервал – одинарный.

## КОМПЬЮТЕРНОЕ ИСКУССТВО

В повседневной жизни мы часто сталкиваемся с произведениями компьютерного искусства. Однако обращаем ли мы внимание на то, как точно прорисован персонаж в компьютерной игре? Замечаем ли необычное здание или ландшафт в современном художественном фильме? А ведь всё это художник создаёт с помощью компьютерной техники.

*Компьютерное искусство* – вид искусства, произведения которого создаются и демонстрируются с помощью компьютерных технологий.

Художественное произведение, созданное на компьютере, – это тоже произведение искусства! В его основу положены математические законы и понятия, например, пропорции. Но если при создании произведений традиционных видов искусства эти параметры задаёт сам автор, то в современном искусстве для этого часто используются техника и формулы.

Так, постепенно из цифр, букв, а потом и пикселей началось рождение компьютерных видов искусства – *графики, анимации, музыки*.

*Компьютерная графика* открыла перед мастерами искусства новые горизонты. Она широко используется в кинематографе, телевидении, рекламе, компьютерных играх, презентациях.

Первый мультфильм, созданный при помощи трёхмерной компьютерной графики, – «История игрушек». В 1995 году ожившие игрушки в трёхмерном изображении произвели на зрителя неизгладимое впечатление.