

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ**  
**ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**  
**Факультет культури і мистецтв**  
**Кафедра образотворчого мистецтва і дизайну**

**ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРАФІКИ У ПРОЦЕСІ**  
**СТВОРЕННЯ ТЕМАТИЧНОЇ КОМПОЗИЦІЇ**

**Кваліфікаційна робота (проект)**  
Пояснювальна записка  
На здобуття ступеня вищої освіти “бакалавр”

Виконала: здобувачка 13-421 групи  
Спеціальності 023 Образотворче  
мистецтво, декоративне мистецтво,  
реставрація  
Освітньо-професійної програми  
Образотворче мистецтво,  
декоративне мистецтво, реставрація  
Гурська Анна Андріївна  
Науковий керівник: к.мист., ст.викл,  
Гуляєва Ольга Володимирівна  
Рецензент:, к.п.н., доцент Пильник  
Руслан Олексійович

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП.....</b>	<b>4</b>
<b>РОЗДІЛ 1. Тенденції розвитку комп'ютерної графіки в мистецтві.....</b>	<b>6</b>
1.1. Розвиток цифрового живопису, його переваги та недоліки.....	6
1.2. Засоби виразності у комп'ютерній графіці.....	8
<b>РОЗДІЛ 2. Процес створення композиції з використанням комп'ютерної графіки.....</b>	<b>11</b>
2.1. Тематична композиція у творчості відомих митців.....	11
2.2. Етапи створення тематичної композиції за допомогою програми Adobe Photoshop.....	15
<b>ВИСНОВОК.....</b>	<b>21</b>
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....</b>	<b>23</b>
<b>ДОДАТКИ</b>	

## ВСТУП

**Актуальність теми.** У сучасному світі мистецтва комп'ютерна графіка стала не просто новим етапом у художній еволюції, а справжньою революцією у світі творчості. Цей захопливий шлях, який об'єднав у собі традиції та інновації, змушує нас переосмислити весь спектр художніх можливостей. У цьому контексті комп'ютерна графіка стає не лише інструментом, але й новою мовою творчості. Наприклад, у сфері тематичної композиції комп'ютерна графіка відкриває безмежні можливості для візуалізації ідей, концепцій та емоцій. Завдяки цифровим інструментам художники можуть творити світи, недоступні в реальному житті, поєднуючи реальні та фантастичні елементи, експериментуючи з композицією, кольором, світлом та фактурою.

У світі технологічних новацій, коли комп'ютер стає палітрою художника, а алгоритми – його пензлями, розгляд художнього твору через призму комп'ютерної графіки стає цікавим викликом. В наш час все більше художників та дизайнерів звертаються до цього інструменту для втілення своїх ідей. Питання розвитку комп'ютерної графіки у мистецтві розглядали: С. Гончаренко, О. Кузьменко, Н. Сидоренко та інші. Але послідовність створення живописної композиції засобами графічних програм все ще залишається, на нашу думку, не достатньо освітленим питанням. Тому темою нашого кваліфікаційного проєкту ми обрали: “Використання комп'ютерної графіки у процесі створення тематичної композиції”.

**Мета дослідження:** створити тематичну композицію засобами графічного редактора Adobe Photoshop.

Для досягнення мети поставлені такі завдання:

- вивчити літературні джерела з тематики кваліфікаційного проєкту;
- висвітлити послідовність розвитку сучасного цифрового живопису та його особливості;

- розглянути засоби виразності у комп'ютерній графіці;
- проаналізувати тематичні композиції у творчості відомих митців;
- вивчити етапи створення тематичної композиції за допомогою програми Adobe Photoshop.

**Об'єктом дослідження** є цифрова тематична композиція та її розвиток у сучасному художньому процесі.

**Предметом дослідження** є процес створення тематичної композиції засобами комп'ютерної графіки.

**Структура роботи:** кваліфікаційний проєкт складається з практичної частини та пояснювальної записки, що містить вступ, два розділи, висновки, список використаних джерел та додатки.

## РОЗДІЛ 1.

### ТЕНДЕНЦІЇ РОЗВИТКУ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРАФІКИ В МИСТЕЦТВІ

#### 1.1. Розвиток цифрового живопису, його переваги та недоліки

Цифровий живопис – це вид мистецтва, в якому традиційні техніки живопису, такі як акварель, олія, гуаш, імітуються за допомогою комп'ютера, графічного планшета, стилуса та програмного забезпечення. Початки комп'ютерної графіки сягають 1950-х років, коли перші експерименти з зображенням на екрані були проведені в наукових лабораторіях. У 1960-х роках комп'ютерна графіка стала частиною медіамистецтва, а також застосовувалася в анімації, кіно, архітектурі, дизайні та інших сферах. У 1961 році програміст С. Рассел очолив проєкт зі створення першої комп'ютерної гри з використанням графіки. Він розробив гру Spacewar, на створення якої пішло близько 200 годин. Вона була зроблена на PDP-1. У 1963 році американський вчений Іван Сазерленд розробив програмне забезпечення Sketchpad. Це дозволило користувачам малювати точки, лінії та кола за допомогою цифрового пера. Програма підтримувала базові операції з примітивами, наприклад, переміщення та копіювання. Фактично, це був перший векторний редактор, реалізований на комп'ютері. У 1970-х роках комп'ютерна графіка стала більш доступною завдяки появі персональних комп'ютерів. Також розвивалася технологія векторної графіки, яка дозволяла створювати зображення за допомогою математичних формул, що описували лінії, криві, контури та заливки. Векторна графіка мала перевагу перед растровою графікою в тому, що вона не втрачала якості при масштабуванні.

У 1980-х роках цифрова графіка стала частиною постмодерністського мистецтва, яке характеризувалося змішуванням стилів, жанрів. Вона дозволяла художникам імітувати, пародіювати традиційні техніки живопису. В цей час комп'ютерне мистецтво розвивалося паралельно з іншими напрямками постмодернізму.

У 1990-х роках комп'ютерна графіка стала масово доступною завдяки розповсюдженню інтернету. Вона дозволяла художникам створювати свої роботи швидко, легко та дешево, а також ділитися ними з широкою аудиторією. цифрова графіка також давала можливість художникам досягати високого рівня реалізму, деталізації, використовуючи різні фільтри, шари, маски, кисті, градієнти та інші інструменти.

В 2000-х роках вона стала інтегрованою з іншими формами мистецтва, такими як відеоарт, інсталяція, перформанс, та ін. Прикладом може бути “Проект про погоду” Олафура Еліассона: масштабна інсталяція, яка використовує штучний туман та сонячне світло для створення атмосфери заходу сонця, чи “Матриця” В. Вачовського: фільм, який використовує CGI та інші візуальні ефекти для створення віртуального світу. Після 2010 року за допомогою цифрової графіки художники почали створювати нові форми мистецтва, такі як віртуальна реальність, доповнена реальність, артгеймінг та інше. Наприклад, “Meet Vincent” (2019): Цей AR-досвід дозволяє глядачам взаємодіяти з віртуальним образом Вінсента Ван Гога та дізнатися про його життя та творчість. Митці отримали можливість висловлювати своє ставлення до сучасних проблем, таких як екологія, політика, ідентичність, культура та інше [8].

Сучасний цифровий живопис має багато переваг перед традиційним живописом, таких як:

- *Доступність та економічність.* Художники мають можливість не витрачати гроші на дорогі матеріали, такі як фарби, пензлі, полотно, рами та інше. Вони також можуть легко зберігати, редагувати, копіювати, передавати та друкувати свої роботи в цифровому форматі;
- *Швидкість та зручність.* Митцям не треба чекати, поки фарба висохне, або турбуватися про помилки, які важко виправити. Вони вільні працювати в будь-якому місці та часі, маючи при собі лише комп'ютер та графічний планшет;

- *Ширша творчість та експериментальність.* Творцям доступний величезний асортимент цифрових інструментів, фільтрів, ефектів, стилів та інших можливостей, які дозволяють їм виражати свою індивідуальність. Вони мають змогу комбінувати цифровий живопис з іншими формами мистецтва, такими як фотографія, відео, анімація, скульптура, інсталяція та інше [6].

Сучасний цифровий живопис також має деякі недоліки, такі як:

- *Більша складність та вимогливість.* Художникам потрібно володіти не тільки художніми, але й технічними навичками, щоб користуватися комп'ютерними програмами.

- *Велика конкуренція та критика.* Митцям важче виділитися серед безлічі інших цифрових художників, які пропонують свої роботи в інтернеті, соціальних мережах, онлайн-галереях та ін. Вони також зазнають більше критики та неприйняття від традиціоналістів, які вважають цифровий живопис несправжнім, штучним або легким мистецтвом [9].

Сучасний цифровий живопис – це мистецтво, яке постійно розвивається та адаптується до сучасності. Він відкриває нові горизонти для творчих людей, які хочуть створювати оригінальні, емоційні та дивовижні зображення. Він також ставить перед ними нові виклики, які потребують від них більшої майстерності, креативності та професіоналізму.

## **1.2. Засоби виразності у комп'ютерній графіці**

Комп'ютерна графіка володіє широким спектром засобів виразності, що дозволяють художникам втілювати найрізноманітніші задуми. Колір є одним з найважливіших засобів виразності в комп'ютерній графіці. Він використовується для: створення композиції, передачі емоцій, акцентування уваги на певних елементах зображення, створення відчуття простору та глибини, імітації різних матеріалів. Adobe Photoshop пропонує широкий спектр інструментів для роботи з кольором, які дозволяють художникам досягти бажаного результату. На панелі інструментів, наприклад, є піпетка,

що використовується для відбору кольору із зображення. Кольорове коло відкриває вікно з різними способами вибору кольорової гами, також є спеціальний пензль для малювання різними відтінками. Вибір інструментів для роботи з кольором залежить від поставленого завдання [11].

Форма є основою будь-якого зображення. Вона використовується для створення композиції, передачі руху, емоцій. Для створення форми в Adobe Photoshop є різноманітні пензлі. Залежно від типу пензля, можна генерувати різні текстури та ефекти, імітувати природні форми листя та хмари, створювати абстрактні візерунки.

Лінія – це один з найважливіших елементів візуальної мови. Існує кілька видів ліній, такі як прямі, криві, вертикальні, горизонтальні, та діагональні. Можна по різному працювати з ними, не однаково натискати та штрихувати. Фактура – це візуальні та тактильні якості поверхні об'єкта. Вона може бути використана для відтворення та підкреслення реалістичності у предметах, опрацювання форми. Імітацію фактури в Adobe Photoshop, допомагають зробити різні інструменти, зокрема різні пензлі[10].

Важливо зазначити, що засоби виразності в комп'ютерній графіці нерозривно пов'язані між собою. Їх ефективне використання залежить від задуму художника, його майстерності та знання програмного забезпечення. Наприклад, у цифровій картині Седріка Пейраверне “I Keep Anger” (Додаток А, мал. А.1) використовуються такі засоби виразності як тонува пляма та мазок, які чудово передають форму і настрій. У графічній картині Крейга Маллінса “Портрет дівчини” (Додаток А, мал. А.2) помітною є техніка «сфумато», основним виразним засобом якої є кольорова пляма без чітких контурів, що передає ефект м'якого розсіяного світла і надає зображенню загадковості та таємничості. У роботі цього ж автора, «Портрет дівчини в полі» (Додаток А, мал. А.3) добре видно, як використовується текстура для імітації олійних фарб. Отже, в творчому напрямку комп'ютерної графіки художники мають свободу експериментувати з різними засобами виразності, щоб знайти свій унікальний стиль.



## РОЗДІЛ 2.

### ПРОЦЕС СТВОРЕННЯ КОМПОЗИЦІЇ З ВИКОРИСТАННЯМ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРАФІКИ

#### 2.1. Тематична композиція у творчості відомих митців

Тематична композиція – це потужний інструмент, який використовується художниками протягом століть для донесення до глядача складних ідей, емоцій та історій. Завдяки ретельному добору елементів та їх розташуванню, художник може створити композицію, яка буде не лише візуально привабливою, але й нести в собі глибокий сенс.

Одним з видатних митців, що у своїй творчості зверталися до тематичної композиції є Микола Пимоненко – видатний український художник, основоположник українського жанрового живопису. Його роботи зображують побут українського села кінця 19 – початку 20 століття, красу природи та духовність українського народу. Пимоненко створив близько 2000 картин, більшість з яких – жанрові картини на теми українського села. Його роботи відрізняються етнографічною точністю, психологічною глибиною та емоційною виразністю.

Микола Пимоненко прагнув до точного зображення українського побуту та звичаїв. Його картини розкривають внутрішній світ персонажів, їхні думки та почуття. Роботи автора часто емоційні, вони передають всю гаму людських почуттів – від радості та любові до смутку та трагедії. Він ретельно промальовує костюми, зброю, інтер'єр та інші атрибути, які доповнюють образ українського села. Наприклад: “Українська ніч” (Додаток А, мал. А.5): одна з найвідоміших картин Пимоненка, яка зображує українське село вночі. “Проводи на Січ”(Додаток А, мал. А.6): емоційна картина, яка зображує прощання козака з сім'єю [1].

Пимоненко збагатив український жанровий живопис новими стилістичними та технічними прийомами. Він створив галерею образів українського села, яка дає уявлення про життя українців. Митець починав

роботу над картиною з ескізів. Він робив багато замальовок, щоб знайти найкращу композицію та виразність натури. Потім Пимоненко переносив ескіз на полотно. Він використовував тонкі пензлі, щоб ретельно промальовувати всі деталі. Кольори в його картинах яскраві та насичені. У цього автора, багато картин з зображенням українського життя, для нашої роботи корисно надихнулися та також вивчили їхній одяг того часу.

Ще одним відомим митцем, що працював з тематичною картиною є Едуард Мане. Розглянемо одну з картин митця – Бар в “Фолі-Бержер” (додаток А, мал. А.7). На ній зображено бар, один з найвідоміших кабаре Парижа кінця 19 століття. Це місце було улюбленим для Мане, який шукав тут натхнення та контраст з розміреним побутом. На картині зображена барменка, яка стоїть за барною стійкою, оточена веселим натовпом відвідувачів. Її відображення в дзеркалі веде уявну розмову з чоловіком. Натовп веселих людей символізує безтурботне життя. Самотня барменка, занурена в думки, символізує контраст з бурхливим життям, що розвивається навколо неї [7]. Картина “Бар в “Фолі-Бержер” – це не просто зображення кафе-концерту. Це глибокий роздум про контрасти життя, про самотність та ілюзії. Дзеркало на картині символізує минуле, а те, що відбувається в барі — сьогодення. На передньому плані – натюрморт з фруктами, трояндами та вином. Картина показує взаємодію часу та простору. Едуард Мане був вражений хворобою та прикутий до ліжка, тому картина – це його спроба втекти від неминучого [12].

Далі ми розглянемо композиції Седрика Пейраверна – концепт-художника з Ліона (Франція), який здобув широке визнання за свої цікаві цифрові картини в жанрі фентезі. Його роботи вражають уяву глядачів багатством деталей, динамізмом та емоційністю. Окрім фентезійних творів, Пейраверн також створює багато портретів, які вирізняються психологічною глибиною та проникливістю [13]. Саме портрети цього художника привернули нашу увагу, коли ми робили ескізи для нашої творчої частини проєкту.

У своєму інтерв'ю CGSociety Седрік Пейраверне розповідав, що незамінні для його роботи інструменти це руки, голова та інстинкт. Він намагається працювати якомога простіше, не використовуючи багато ефектів. Перш ніж перейти до графічного малюнку, він багато займався живописом, це допомогло йому розвинути художній смак та навчило по-іншому ставитися до інструментів в комп'ютерній графіці [14].

Його картини відрізняються похмурою атмосферою, готичними мотивами та драматичними сюжетами. Також роботи вражають реалізмом зображення фантастичних істот та світів. Він приділяє велику увагу деталям, промальовуючи костюми, зброю, архітектуру та інші елементи своїх картин. Роботи Пейраверне емоційні, вони передають всю гаму людських почуттів, але в перевазі саме сумні роботи. Наприклад, “Mister W” (додаток А, мал. А.8) – цікавий портрет художника, трохи фантастичний, через кажанів, але опрацювання дуже деталізоване, “Love Death and Robots – Beyond the Aquila Rift – Ep07”(додаток А, мал. 9) – це портрет молодої дівчини, де холодний відтінок шкіри та текстура привертає увагу до цієї роботи.

Пейраверне використовує графічний планшет та спеціальні програмні інструменти. Він починає роботу над картиною з ескізів. Потім переносить його на цифрове полотно. Кольори в його картинах часто темні, насичені. Художник майстерно використовує контраст, щоб зробити свої роботи динамічними, цікавими, емоційними. Аналізуючи портрети Седрика Пейраверна не можливо не замилуватися його майстерністю. Вражає не лише деталізація, але й те, скільки часу та зусиль художник приділяє кожній роботі.

Крейг Маллінс – цей американський художник вважається одним з тих, хто вивів комп'ютерну графіку на рівень класичного живопису. Серед його робіт можна знайти скетчі, концепт-арт, ілюстрації та роботи в техніці олійного малюнку, зокрема тематичні композиції. Він створив концепти та ілюстрації для багатьох голлівудських фільмів та популярних відеоігор – Форрест Гамп, Halo, Інтерв'ю з вампіром, Bioshock 2, Аполлон 13, Age of

Empires 3, Парк Юрського періоду, Fallout 3. Характерний стиль автора – великі мазки й висока деталізація. Його роботи здаються виконаними олією або акрилом. Маллінс відмінно володіє традиційними техніками малювання. “Цифрове малювання та традиційне припускає два абсолютно різних підходи до малювання, які розрізняються не тільки інструментарієм, але та ходом думки”, – зазначає сам Крейг Маллінс [15].

Митець починає роботу з всебічного вивчення того, що він збирається намалювати. Він опрацьовує головні об'єкти, а все інше малює у вільній манері, рухаючись від простого до складного. Роботи Крейга Маллінаса дають можливість ознайомитися з його творчістю у історичному стилі. Його картини вражають не лише рівнем деталізації, але й глибиною дослідження теми.

Отже, тематична композиція є популярним жанром, який у наш час набув поширення, зокрема і у цифровому живописі. Цікавими для нас стали роботи таких сучасних художників як Крейг Меллінс та Седрік Пейраверне, але роботи таких митців минулого як Микола Пимоненко та Едгар Дега є не менш вражаючими та будуть прикладами для наслідування ще для багатьох поколінь митців.

## **2.2. Етапи створення тематичної композиції за допомогою програми Adobe Photoshop**

Процес створення композиції (цифрового живопису) з використанням комп'ютерної графіки, дуже схожий на звичайне створення живописного малюнка, ми розділили його на наступні етапи:

- *Вибір теми, ідеї, стилю та мети художнього твору.* На цьому етапі ми визначили, що хочемо зобразити, яким чином, з якою метою. Також зробили дослідження, зібрали референси, інформацію та інші матеріали, які допомогли у роботі.

- *Створення ескізів, начерків.* На цьому етапі створили перші варіанти своєї композиції, використовуючи різні техніки, такі як лінійний, тоновий,

кольоровий, контурний. Також використали різні принципи, правило третин, контраст, пропорції, баланс та акценти. На цьому етапі ми зробили декілька варіантів композиції.

- *Розробка (побудова) та деталізація композиції.* На цьому етапі працювали над композицією, додаючи деталі, текстури, світло, тіні, рефлекси, атмосферу, настрої та інші елементи.

- *Узагальнення.* На цьому етапі картина набуває закінченого вигляду. Виділяли головне та узагальнювали другорядне [11].

Наша ідея полягає у популяризації національної ідентичності через традиційні елементи українського одягу, символіку та орнаментику. У нашій творчій роботі ми показали молоду дівчину в традиційному вбранні. Український народний костюм складається з різних елементів, які мають свою символіку, функцію, стиль та регіональні особливості. До найпоширеніших елементів народного костюма у дівчат належать: сорочка, запаска, жупан, обруч, намітка, коралі, стрічки, вишиванка та інші.

Традиційно основним елементом одягу у дівчат була сорочка, яка могла бути білою або кольоровою, з різними видами вишивки та орнаменту. Вишивка несла в собі певне значення, залежно від кольору, форми та розташування. Наприклад, червоний колір символізував життя, любов, красу, синій – чистоту, небо, воду, зелений – природу, родючість, жовтий – сонце, здоров'я, білий – невинність, добро. Орнаменти були різні, наприклад, ромб означав землю, квадрат – вогонь, коло — сонце, хрест – захист, квітка – красу, дерево – родовід, птах – душу, змія – мудрість, ріг – достаток тощо. Вишивка розміщувалася на найбільш важливих частинах сорочки: комірі, манжетах, плечах, грудях, спині, поясі, щоб захищати людину від злих сил та принести їй щастя.

Верхнім одягом українських дівчат були жупан, кожух, свита. Жупан був довгою сукнею з рукавами, пошитою з сукна або шовку, яка застібалася спереду на гудзики або гачки. Головними уборами українських дівчат були вінок, хустка, очіпок, намітка. Вінок був символом дівоцтва та носився на

свята або весілля. Вінок складався з живих або штучних квітів, стрічок, бісеру, монет. Хустка була широко розповсюдженим вбранням голови, яка могла бути білою, чорною, кольоровою, з орнаментом або без. Очіпок був обов'язковим головним убором заміжніх жінок, який мав різні форми й розміри. Очіпок, який одягала молода на весіллі, виконував певну магічну функцію та був символом щастя та плодючості в сім'ї. Намітка була довгою хусткою, який накидали на голову та плечі, або зав'язували під підборіддям [5].

У нашій роботі ми також звертаємося до зображення традиційних українських квітів. Квіти мали важливу роль у народному побуті, святкуванні, обрядах, лікуванні та захисті. Деякі з найпоширеніших та найважливіших квітів, які вважаються символами України, є:

- Мак – символізує красу, молодість, життя, кров, жертву, героїзм, пам'ять. Маки часто зображуються на полотнах, вишивках, кераміці, вінках, букетах. Маки також пов'язані зі святом Івана Купала, коли їх кидали у вогонь або воду, щоб ворожити на кохання або долю.
- Сонях – символізує сонце, світло, тепло, радість, вірність, успіх, силу. Соняхи часто зображуються на полотнах, вишивках, кераміці, вінках, букетах. Соняхи також пов'язані зі святом Спаса, коли їх освячували в церкві або збирали на полі, щоб зберегти врожай або зцілити хвороби.
- Мальва – символізує мудрість, віру, надію, любов, доброту, чуйність, терпіння. Мальви часто зображуються на полотнах, вишивках, кераміці, вінках, букетах. Мальви також пов'язані зі святом Покрови, коли їх приносили до храму або дарували близьким, щоб попросити захисту або подякувати за ласку.
- Барвінок – символізує життя, безсмертя, кохання, вірність, красу, дівочість, шлюб, родину. Барвінок часто зображується на полотнах, вишивках, кераміці, вінках, букетах. Барвінок також пов'язаний зі святом Весни, коли їм прикрашали оселю або одяг, щоб принести щастя, плодючість, здоров'я [4].

Малювання та живопис у Photoshop дає безліч інструментів для того щоб досягти поставленої мети. У нас була можливість налаштувати наші пензелі так, щоб отримати бажаний ефект, чи то прозорість, чи то текстура, чи то величина. Також ластик, допоміг прибрати що завгодно без будь-яких слідів, якщо це було потрібно. Використання референсів є невід'ємну частину при виконанні нашої роботи, вони допомогли зробити максимально добре, також візуально вивчити тему. Графічний планшет зробив цифрове малювання приємнішим, оскільки він дає змогу точніше керувати пензлем, ніж мишкою, та дає відчуття малювання на папері.

Процес створення цифрового живопису у такий спосіб включає кілька кроків, спочатку відкрити програму та створити новий документ з потрібним розміром та взяти будь-який пензлик. А далі весь процес збігається з реальним, такі ж правила роботи над картиною.

Завдяки Photoshop, у нашому випадку, ми змогли використати різноманітні пензлі та кольори без будь-яких обмежень. Цифровий живопис має деякі переваги перед традиційними методами малювання. Він зменшує безлад, економить час та дозволяє легко вносити зміни.

## ВИСНОВОК

**Комп'ютерна графіка має величезний потенціал для полегшення процесу пізнання та творчості.** Цифровий живопис – це захоплюючий вид мистецтва, що динамічно розвивається і поєднує в собі принципи традиційного мистецтва з можливостями сучасних технологій. Завдяки комп'ютерам і спеціальним програмам художники можуть створювати вражаючі роботи, використовуючи найрізноманітніші пензлі, техніки та стилі. Важливо пам'ятати, що цифровий живопис не замінює традиційні методи, а лише доповнює їх. Для створення якісних робіт у цьому стилі потрібні знання та досвід. Цей напрямок має великий потенціал для розвитку та, безсумнівно, буде продовжувати розвиватися та вдосконалюватися.

Ми розглянули технічні аспекти використання графічних програм у художньому процесі, висвітлили, як художники використовують пензлі, інструменти та техніки, доступні в цифрових програмах, для створення своїх робіт. Проаналізували можливості використання графічних програм для створення графічних картин, зокрема імітації традиційних технік, таких як олійний живопис. Виявили, що цифровий живопис дозволяє легко модифікувати, редагувати та повторювати роботи, а також ділитися ними з аудиторією в онлайн-середовищі. Окрім вивчення теоретичних аспектів, ми створили тематичну роботу, використовуючи засоби виразності програми Adobe Photoshop та традиційну живописну техніку. Цей практичний досвід дав нам глибше розуміння нюансів та складнощів цифрового живопису та уявлення про творчий потенціал цієї сфери.

Таким чином, цифровий живопис – це вид мистецтва, що динамічно розвивається та має великий потенціал. Він поєднує в собі свободу творчості з практичними можливостями сучасних технологій.



## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

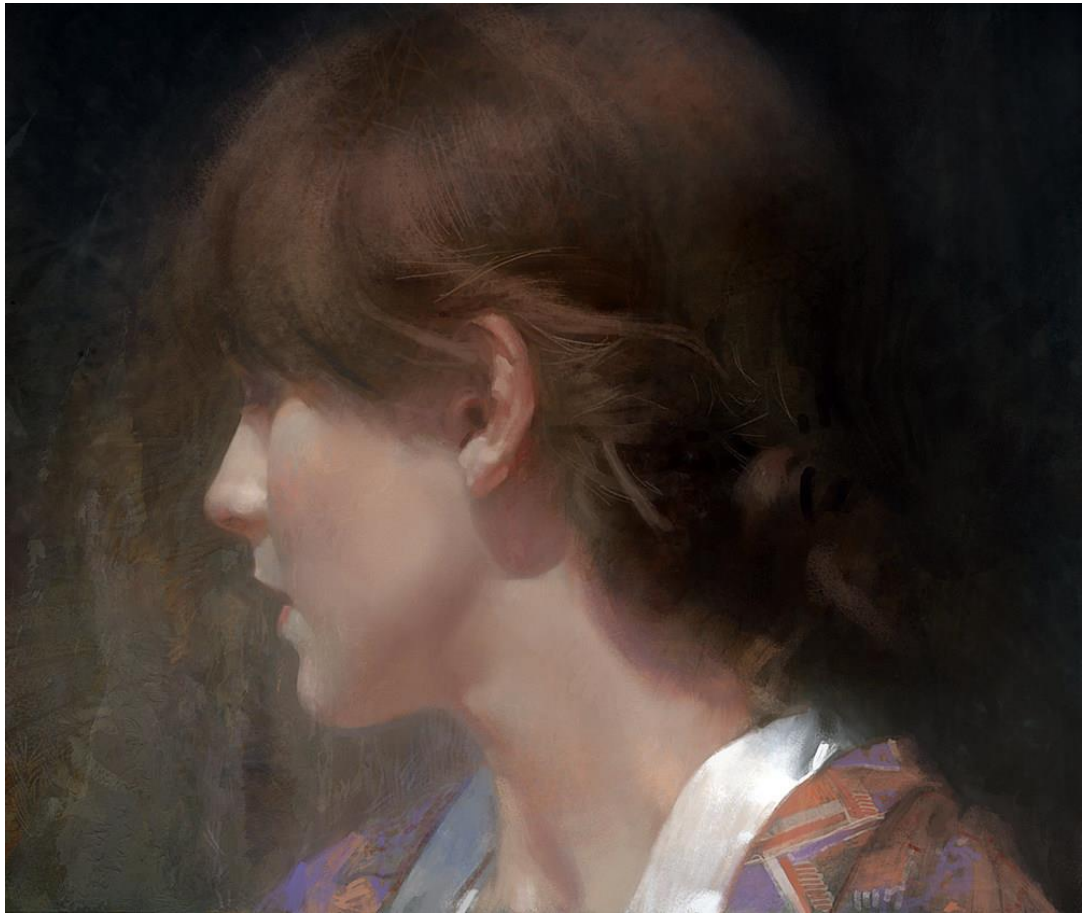
1. Баб'як Г. Микола Пимоненко – співець української краси // Студентський науковий вісник Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка. 2014. Вип. 35. С. 124–127
2. Брюханова Г. В. Використання комп'ютерних графічних пакетів в опануванні мистецьких дисциплін студентами напрямів образотворчого мистецтва та дизайну // Сучасні стратегії університетської освіти: якісний вимір. Київ. 2012. С.554-561
3. Городецький В. І. Комп'ютерні технології в мистецькій освіті. Івано-Франкіськ : Симфонія форте, 2018. 48 с.
4. Лотоцька В. М. Сакральність мотивів рослинного світу в українському пластичному мистецтві // Народознавчі зошити, 2016. № 6. С. 1423-1427. URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/NaZo\\_2016\\_6\\_21](http://nbuv.gov.ua/UJRN/NaZo_2016_6_21)
5. Ніколаєва Т. Український костюм. Надія на ренесанс / НАН України, Ін-т мистецтвознав., фольклору та етнографії ім. М. Рильського К. : Дніпро, 2005. 320 с.
6. Романенко Н. Г. Цифрові технології в дизайн-проектванні: нові підходи та можливості // Візуальне мистецтво у контексті сучасних культурних практик. Матеріали VIII Всеукраїнської науково-практичної конференції (23–24 листопада 2023 року). Черкаси: “Вертикаль”, видавець ФОП Кандич СГ, 2023. С. 97
7. Савина А. Ю. Поняття "металітература" у теоретико-літературному дискурсі //Вчені записки Таврійського національного університету імені Ві Вернадського. Серія: Філологія. Журналістика. 2021. Т. 32. №. 71. С. 189-190

8. Тарасенко А. Історія розвитку комп'ютерної графіки. : метод. рек. до курсу “Комп'ютерна графіка” для студ. 2 курсу худож.-граф. ф-ту “Південноукр. нац. пед. ун-т ім. К. Д. Ушинського”. Одеса, 2018. 37 с
9. Топал А. С., Лисенко А. В. Цифровий живопис //Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. 2012. №. 3. С. 26-28
10. Федорук В. Живопис у навчально-творчому процесі: аспект побудови освітлення кольороформи //Вісник Львівської національної академії мистецтв. Львів. 2011. С. 131-149
11. Школьна О., Черніченко К. Ефективність використання Adobe Photoshop у цифровому мистецтві // Молодий вчений. 2021. №. 11 (99). С. 131-133.
12. Artifex. Едуард Мане “Бар Фолі-Бержер” (Як читати мистецтво). URL: <https://youtu.be/Z4e0inonJWA?t=498>
13. Rodriguez Agudelo A. M. Concept Art en Videojuegos como Enfoque Didáctico de las Artes Visuales. 2021
14. Skillbox. 12 концепт-художників з кіно і геймдіва, які надихнуть вас змінити професію. URL: <https://skillbox.ru/media/gamedev/12-kontseptkhudozhnikov-iz-kino-i-geymdeva-kotorye-vdokhnovyat-vas-smenit-professiyu/>.
15. Smirnov School. Крейг Маллінс. URL: <https://dtf.ru/gamedev/203365-kreyg-mallins-krestnyy-otec-cifrovogorisunka>.
16. Welcome to the Photoshop User Guide . URL: <https://helpx.adobe.com/photoshop/user-guide.html>.

## **ДОДАТКИ**

### **Додаток А**

Мал. А.1: Седрік Пейраверне “I Keep Anger (Я Стримую Гнів)”

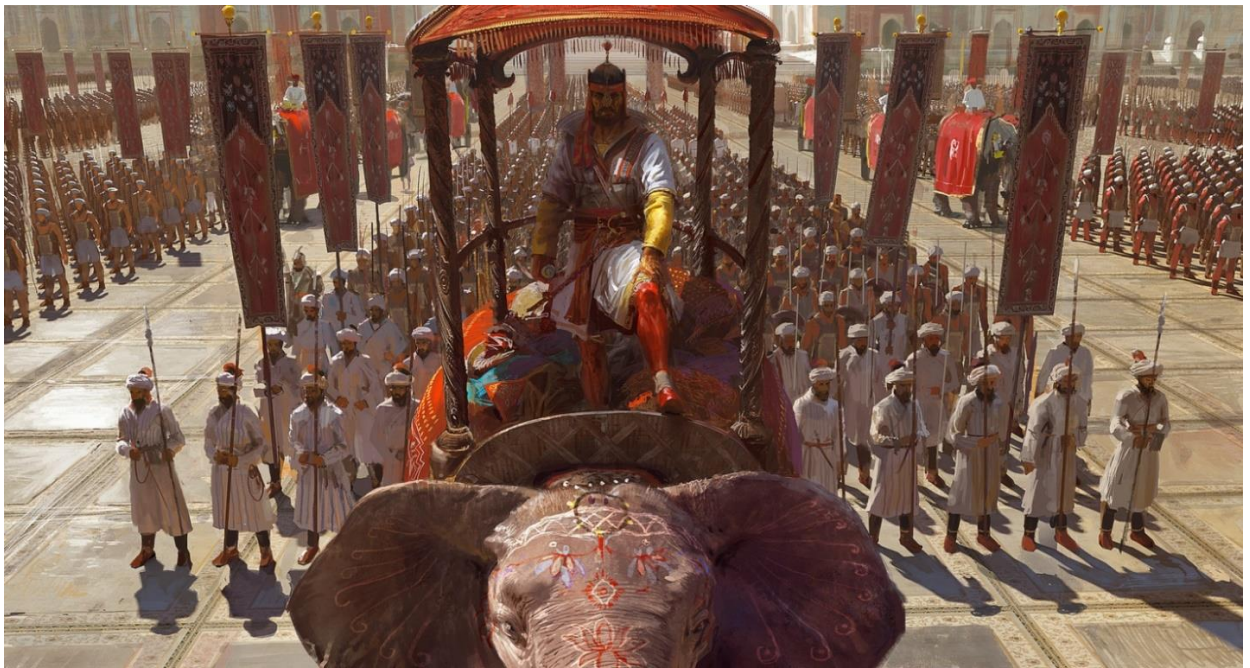


Мал. А.2: Крейг Маллінс “Портрет дівчини”



Мал. А.3: Крейг Маллінс “Портрет дівчини в полі”





Мал. А.4: Крейг Маллінс концепт-арт для серії “Age of Empires III the Asian Dynasties”.



Мал. А.5:Микола Пимоненко “Українська ніч”.





Мал. А.6: Микола Пимоненко “Проводи на Січ”.



Мал. А.7: Едуард Мане “Бар в “Фолі-Бержер”

Мал. А.8: Седрік Пейраверне, етапи роботи “Mister.W”.



Мал. А.9: Седрік Пейраверне концепт-арт “Love Death and Robots — Beyond the Aquila Rift - Ep07”

