

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

**ВИКОНАННЯ СЕРІЇ ПЕЙЗАЖІВ ЗАСОБАМИ
КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРАФІКИ**

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

Войчик Марина Геннадіївна

Науковий керівник: к.п.н., доцент Ракович В. В.

Рецензентка: к.п.н., доцентка Алтухова А. В.

Івано-Франківськ – 2025

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. РОЗВИТОК ПЕЙЗАЖНОГО ЖАНРУ ТА ЙОГО АДАПТАЦІЯ У ЦИФРОВОМУ МИСТЕЦТВІ	5
1.1 Історія пейзажного жанру в образотворчому мистецтві.....	5
1.2 Вплив цифрових технологій на створення пейзажів	9
РОЗДІЛ 2. ТЕХНОЛОГІЯ СТВОРЕННЯ СЕРІЇ ПЕЙЗАЖІВ З МОТИВАМИ САКРАЛЬНОЇ АРХІТЕКТУРИ ЗАСОБАМИ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРАФІКИ	12
2.1 Розробка концепції та підбір референсів для серії пейзажів.....	12
2.2 Етапи створення цифрової серії пейзажів	14
ВИСНОВКИ	20
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	22

ВСТУП

Актуальність теми. Комп'ютерні технології значно впливають на розвиток сучасного мистецтва, відкриваючи нові горизонти для творчих експериментів. Використання засобів комп'ютерної графіки для створення пейзажів дозволяє художникам поєднувати традиційні принципи образотворчого мистецтва із можливостями цифрових інструментів. Пейзажний жанр, який має багатовікову історію, зберігає свою актуальність у сучасному цифровому мистецтві. Це пов'язано як із його естетичною цінністю, так і з важливою роллю у формуванні художніх навичок.

Створення серії пейзажів комп'ютерними засобами є не лише технологічним, але й глибоко творчо-художнім процесом, що відкриває нові можливості для самовираження та розвитку сучасного мистецтва. У цифрову епоху графічні інструменти стали важливим елементом роботи художників, дозволяючи їм поєднувати традиційні прийоми з інноваційними методами. Це сприяє формуванню унікальних стилів та втіленню найсміливіших ідей, що раніше здавалися неможливими.

Завдяки цифровим інструментам художник отримує можливість імітувати традиційні матеріали, експериментувати з техніками та стилями, створювати роботи для друку, цифрових платформ і веб-дизайну. Особливе місце займають пейзажі з мотивами сакральної архітектури, які сприяють популяризації історичних пам'яток та збереженню культурної спадщини. Створення таких робіт у цифровому форматі забезпечує не лише високу якість виконання, але й широкий спектр їх використання в сучасному мистецтві.

Тема кваліфікаційної роботи «Виконання серії пейзажів засобами комп'ютерної графіки» спрямована на демонстрацію взаємозв'язку між традиційним пейзажним жанром та можливостями комп'ютерної графіки, що підкреслює її внесок у розвиток образотворчого мистецтва.

Мета дослідження: розробити та реалізувати методику створення серії пейзажів за допомогою комп'ютерних засобів.

- провести аналіз наукових джерел з обраної теми;
- висвітлити розвиток пейзажного жанру в образотворчому мистецтві;
- дослідити переваги цифрових засобів у порівнянні з традиційними техніками;
- розробити послідовність створення цифрової серії пейзажів.

Об'єктом дослідження є пейзаж як жанр образотворчого мистецтва.

Предметом дослідження є процес створення серії пейзажів із використанням засобів комп'ютерної графіки.

Методи дослідження:

- аналіз наукових джерел та літератури;
- дослідження технічних аспектів створення цифрових пейзажів;
- практичне виконання серії пейзажів у цифровому форматі.

Структура роботи: вступ, два розділи, чотири підрозділи, висновки, список використаних джерел.

РОЗДІЛ 1

РОЗВИТОК ПЕЙЗАЖНОГО ЖАНРУ ТА ЙОГО АДАПТАЦІЯ У ЦИФРОВОМУ МИСТЕЦТВІ

1.1 Історія пейзажного жанру в образотворчому мистецтві

Пейзажний живопис є достатньо поширеним жанром у мистецтві, присутнім у багатьох культурах і художніх традиціях з довгою та усталеною історією. Пейзаж в образотворчому мистецтві є жанром, що зображує природу в яку входять такі елементи, як гори, долини, водойми, поля, ліси та узбережжя, а також можуть включати в себе елементи архітектури створені людиною, і частково присутність самих людей [11].

В 1300-х роках на Заході зроджується епоха Відродження. Тоді мистецтво все ще брало за увагу конкретно біблійні, міфологічні та історичні теми, тому дуже мало прикладів висвітлення саме чистого жанру пейзажу можна знайти епоху Ренесансу. Однак важливо пам'ятати, що наука у цей час почала стрімко розвиватися, наприклад математичні досягнення в техніці живопису, зроблені в епоху Відродження, допомогли досягнути глибини у просторі пейзажного живопису [18]. Таким чином з'являється уявлення, розуміння перспективи та пропорцій при зображенні пейзажу. Не дивлячись на те, що пейзажні мотиви були зображені у мистецтві ще в ранніх античних і класичних періодів, пейзаж як самостійний жанр сформувався у західній частині лише в XVI столітті [11]. Наприклад, картина Альбрехта Альтдорфера «Пейзаж з пішохідним мостом», яка датується початком XVI століття, вважається першим справжнім пейзажем в історії західного мистецтва [14].

Необхідно зазначити, що в XVII столітті живописний пейзаж продовжує свою трансформацію. Художні твори такі, як класичний пейзаж, були натхненні греко-римським ідеалом «Аркадії», терміном, який має походження від однойменної грецької провінції, яка позначала ідилічне бачення чистого пейзажу. Мистецькі твори не відповідали тоді ще реальності, митці зображували сцени, які повністю являли собою художню уяву, яка передавала відчуття гармонії. Елементи в композиції – дерева, скелі та істоти були гармонійно розміщені, щоб підкреслити баланс та красу світу природи [15].

Якщо казати про класичний пейзаж, то його вдосконалювали такі французькі художники як Ніколя Пуссен і Клод Лоррен. Обидва митця провели більшу частину своєї кар'єри в Римі, шукаючи натхнення в красі римських сільських пейзажах. Пуссен, який у ранні роки присвятив свій талант на історичному живописі, згодом почав усвідомлювати, що пейзажі можуть виражати такі ж не менш сильні емоції, ніж людські драми, зображені на історичних картинах. І тоді Ніколя Пуссен наполегливо працював у цей момент, щоб возвеличити пейзаж до вищого статусу. Наприклад його картина «Пейзаж зі спокоєм» (1650–1651) є прекрасним зразком класичного пейзажу. На цій картині зображено звичайне сільське життя, де люди пасуть скот. Ця картина не спрямована на ілюстрацію історичний сюжету, а тільки викликає приємні враження завдяки прекрасному колориту та контрастності природних ефектів [12].

З появою імпресіоністів в середині 1800-х років, природа зображувалася не так реалістична та чітко, як в класичному пейзажі. Але такі твори все одно дуже приваблюють колекціонерів, наприклад такі художники, як Моне, Ренуар і Сезанн, представили нове бачення на світ природи [13]. Як зазначає у своїй науковій роботі Кулик Л. С. : «Для композиційного рішення картин імпресіоністів характерна динамічність побудови, асиметрія, усічення фігур та предметів краями полотна. Не

деталізуючи зображення художники передавали враження від натури, емоційний стан, виявляючи особливості оточуючої дійсності» [4, с. 348].

Наприкінці XIX ст. Клод Моне починає створювати декілька робіт присвячених серії Вокзал Сен-Лазар (1877), захоплено передаючи технічні й архітектурні нововведення свого часу – паротяг і клуби диму, що здіймаються під скляний дах перону. Ця архітектурна новація привернула увагу й таких художників, як Едуарда Мане, який зобразив її у картині «Залізна дорога» (1874), а також Гюстава Кайботта у творах «Міст Європи» (1876) та «На мосту Європи» (1876–1880) [7].

Аналізуючи історію застосування цифрових технологій у візуалізації творів образотворчого мистецтва можна сказати, що їх популярність починає стрімко зростати в середині XX ст. завдяки новим технологічним та комунікаційним досягненням. Зокрема варто розглянути, що віртуальність є новітнім проявом сучасних досягнень науки і техніки, а це в першу чергу є ключовою особливістю цифрового мистецтва, що формує новий світ, доступним завдяки розвитку технологій [9, с. 107].

У сучасні часи середини XX століття мистецтво починає зміщуватися в бік концептуальних і абстрактних форм, а пейзажний живопис почав повертатися лише в результаті відродження фігуративного мистецтва наприкінці XX століття, уступивши місце сучасному «міському пейзажу», який зображував урбанізацію та динаміку життя новітніх місць. Наприклад, у своїй картині «Недільний день у парку» Річард Естес зобразив людей, що Приймають сонячні ванни у Центральному парку Нью-Йорка, на тлі міського горизонту. Ця картина створена на основі 17 різних фотографій, і виглядає гіперреалістично, або настільки точно та деталізовано, що її майже не відрізнити від реальної фотографії [18]. Це максимально вражає такою енергійною атмосферою міста.

Сучасний індустріальний пейзаж характеризується різноманітними творчими концепціями, глибоким оригінальним підходом до вибору сюжету й спробу його відтворення. Індустріальна тематика більше не розглядається лише як «прикмета часу» в природному ландшафті, а наближається ближче до самостійного художнього значення. Зацікавленість художника не ґрунтується виключно на нових сюжетах чи документальних зображеннях заводів, електростанцій і промислових комплексів, так як з'являється палке бажання пізнання духу технічного середовища, яке створила людина [4, с. 348].

В сучасний час багато митців продовжують зображувати міський пейзаж. У своїх картинах вони відображають ритм, рух, архітектурні особливості та новітню техніку сучасного міста. Художні твори націлені протистояти проти бездушності стандартної міської. Видиме середовище розділяється для митців на два протилежних світи. Один – сповнений красою та духовністю, цей світ втілений у витонченій архітектурі, тоді як інший – холодний, стандартний і позбавлений індивідуальності, якого художники уникають у своїй творчості. У цей час митці реагують на місто по-особливому: замість того, щоб викликати миттєве емоційне враження, як у імпресіоністи, вони починають прагнути глибшого проникнення в сутність урбаністичного середовища, відбираючи мотиви, що відповідають внутрішньому баченню [4, с. 348–349].

Отже, розвиток пейзажного живопису зазнав значних змін у процесі еволюції мистецтва, демонструючи зміну художніх стилів, технічних можливостей та світогляду суспільства. Аналізуючи історичний розвиток цього жанру, ми можемо так краще усвідомити його особливості при виконанні нашого проєкту.

1.2 Вплив цифрових технологій на створення пейзажів

На сьогодні комп'ютерні технології цілком вважаються важливою творчою технікою у сучасному мистецтві. Слід звернути увагу, що наше уявлення над створенням мистецтва починає поступово змінюватися. Завдяки цифровим технологіям у художників з'явилося більше можливостей для творчих експериментів на цифровому полотні. Сучасні художники більше не обмежені у своїх можливостях – їм доступний широкий спектр інструментів, які можуть імітувати художні традиційні матеріали. Завдяки великій кількості додатків, які розроблені для творчості такі, як Procreate, Adobe Creative Suite, Adobe Photoshop та інші, початківці можуть створювати складні художні роботи, не покидаючи свій дім. В Інтернет просторі з'являються платформи на кшталт Behance і DeviantArt, які допомагають митцям об'єднатися, даючи можливість їм ділитися своєю творчістю в електронному форматі та співпрацювати незважаючи на місце проживання [10]. Зараз можливість продемонструвати та розповсюдити своє мистецтво в мережі Інтернет може більшість художників. Сучасні пейзажисти можуть створювати свої власні сторінки на різних платформах та активно збирати та спілкуватися зі своєю аудиторією, не покладаючись на традиційні галереї чи фізичні покази [16].

Навіть не дивлячись на те, що почалася стрімка еволюція технологій, пейзаж як жанр у мистецтві, продовжує викликати щирі емоції та надихати на створення нового [10]. Тепер митці можуть використовувати нові цифрові інструменти, за допомогою яких вони показують свій новий оригінальний підхід на теперішні сучасні інтерпретації світу. Але не дивлячись на те, що відбуваються сучасні зміни у мистецтві, художники можуть чудово адаптуватися до теперішнього часу, поєднуючи традиційні техніки малювання з комп'ютерними засобами вираження. Таким чином ми можемо

побачити, що здобути у минулому знання про пейзаж продовжують активно використовуватися у сьогоденні [17].

Дослідження показують, що цифрові технології стали незамінним інструментом у сучасному мистецтві, зокрема у створенні пейзажів. Комп'ютерні засоби дають можливість митцям та дизайнерам не лише зображувати природу, міста та частково людей, а й дають можливість експериментувати, створюючи нові, навіть фантастичні образи, які раніше було неможливо досягти завдяки традиційним методам малювання. Цифровізація інтенсивною мірою входить у мистецький простір, міняючи не лише спосіб залучення уваги до мистецького контенту, а і даючи нові можливості для принципово нового досвіду взаємодії з мистецтвом [9, с. 109].

Цифрові технології мають переваги у тому, що вони дозволяють значно скоротити час, необхідний для створення зображень. Програмне забезпечення пропонує широкий спектр інструментів для роботи з малюнком. Тепер є можливість використовувати різноманітні ефекти, текстури та фільтри для досягнення бажаного результату без необхідності виконувати складні технічні етапи вручну під час створення пейзажу. Художники отримують свободу дій змінюючи освітлення, перспективу та композиційне рішення на екрані. Це полегшує роботу, ніж працюючи з фізичною фарбою та полотні, яка може після висихання змінювати свої кольорові властивості. Тому деякі сучасні митці завдяки цифровим технологіям започаткували нові способи творчого вираження та відкрили нові двері для художників-пейзажистів, щоб поділитися своїми здобутками [16].

Не лише художники працюють з комп'ютерними засобами для створення пейзажів. Сучасні інструменти досить активно використовують архітектори, урбаністи та ландшафтні дизайнери для моделювання природних та міських пейзажів. Додатки для візуалізації та моделювання ландшафтів допомагають створювати детальні моделі

реальних чи вигаданих композицій, що допомагає в подальшому плануванні створювати міські простори, удосконалювати ландшафтний дизайн та навіть архітектурні проєкти де необхідно поєднувати природні та штучні елементи.

Особливо зараз можна помітити як штучний інтелект люди поступово починають використовувати як інструмент, який дозволяє генерування зображення пейзажів. ШІ здатен допомогти та надихнути у створенні вражаючих природних елементів. Проте слід зазначити, що розділяти цифрове та традиційне мистецтво не завжди є логічною дією, оскільки одне трансформується в інше і по-своєму впливає на життя людини та суспільства [9, с. 109]. На сьогоднішній день візуальне мистецтво не прагне вдосконалювати суспільство через естетичний вплив, якщо його порівнювати з традиційним образотворчим мистецтвом. Воно базується на конструктивності, змінюється під впливом трансформацій у системах візуального та розумового сприйняття та впливає на аудиторію миттєво, що також може викликати незабутні враження [6, с. 143].

На основі дослідженого матеріалу можна зробити висновки, що цифрові технології не тільки підвищують ефективність творчого процесу, але й дозволяють створювати нові художні ідеї, збагачуючи мистецтво пейзажу та ландшафтного дизайну. Вони пропонують митцям та дизайнерам новітні інструменти, які здатні на імітацію традиційних художніх матеріалів для більш глибокого дослідження пейзажу та його взаємодії з комп'ютерною графікою, що сприяє еволюції інноваційних підходів у створенні пейзажних композицій.

РОЗДІЛ 2

ТЕХНОЛОГІЯ СТВОРЕННЯ СЕРІЇ ПЕЙЗАЖІВ З МОТИВАМИ САКРАЛЬНОЇ АРХІТЕКТУРИ ЗАСОБАМИ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРАФІКИ

2.1 Розробка концепції та підбір референсів для серії пейзажів

Для початку ми визначаємо основну тему, що буде висвітлювати у нашій серії пейзажів. Чудовим варіантом може стати зображення архітектури, тому що вона може бути унікальною у кожному місті, є свідком історії та може викликати у глядача захоплення. Місто Херсон має багатий культурно-історичний спадок, який включає важливі архітектурні пам'ятки, що мають сакральне значення, зокрема храми, монастирі та інші релігійні споруди. Візуалізація цих культурних споруд у формі цифрового живопису дозволить нам не тільки зберегти історичну спадщину, але й дасть нам можливість популяризувати архітектуру міста та її символічне значення у сучасному контексті.

Розробка серії пейзажів передбачає поєднання мистецьких та історико-культурних аспектів. Для серії створення пейзажів було обрано декілька достатньо відомих сакральних споруд Херсона: Свято-Катерининський собор, Греко-Софійський храм, церква Святої Мучениці Олександри, церква Всіх Святих, Свято-Духівський кафедральний собор та Василіанський монастир Святого Володимира.

Місто впродовж усієї своєї історії зазнало різні етапи розвитку, що відображається в архітектурному вигляді його сакральних об'єктів. Слід зауважити, що з вибраних споруд слід виділити, що вони виконані в стилях бароко, класицизму, неокласицизму, а також поєднують традиційні елементи з сучасними архітектурними тенденціями. Перед початком роботи нам необхідно перейти до підбору референсів, завдяки яким можна буде спиратися для створення унікальної серії пейзажів. Це

можуть бути як фотографії, так і сучасні зображення сакральних об'єктів. Референсами можуть слугувати також роботи інших митців, що малюють архітектурний живопис.

У процесі створення серії пейзажів із елементами сакральної архітектури Херсона ми спираємося на творчі підходи та стилістичні особливості таких художників, як Петров Георгій Петрович та Олександр Олександрович Степаненко. Їхні роботи слугують важливим джерелом натхнення для інтерпретації архітектурних мотивів та передачі атмосфери міського середовища у взаємозв'язку з природним ландшафтом. Наприклад, Георгій Петров (1927–2014) – український живописець та аквареліст, відомий своїми пейзажами, які відображають глибоке почуття та витончене сприйняття світу. Його картина «Катерининський собор XVIII» (1978) з серії «Пам'ятники культури та історії Херсонщини» зображує визначну сакральну споруду виконану в стилі раннього класицизму [8]. Можна пригадати роботи й Олександра Олександровича Степаненка, він прикладає чималу увагу до зображення церковної архітектури Херсона, наприклад «Всіхсвятська церква» (2023), «Греко-Софіївська церква» (2024), «Минаючи Катерининський собор (Біля храму)» (2019) [5]. У всіх цих картинах митець майстерно відтворює історичні пам'ятки міста. Приємно знати, що краса і дух рідного міста назавжди залишиться у його творах. Як каже сам Олександр Олександрович: «На жаль, олійними фарбами я не малював. У мене незакінчені дві роботи до цього часу так і стоять, бо фарби мало і сохне довго. Я працював тільки аквареллю. Акварель – це складніше, але швидше. Це моя рідна техніка, улюблена. За цей період я зробив 36 акварельних робіт – херсонський міський пейзаж, особливо старий Херсон» [2]. Обидва художника через свої роботи передають любов до Херсона, відображаючи його унікальність та зберігаючи культурну спадщину міста для майбутніх поколінь.

Створення концепції серії пейзажів сакральної архітектури Херсона включає в себе не тільки звичайне зображення архітектурних об'єктів, а й глибоке усвідомлення їх духовного та культурного контексту. Важливо звернути увагу не лише зовнішню конструкцію будівель, але й на символіку, яку вони несуть, тому що сакральна архітектура часто є відображенням глибоких релігійних та культурних цінностей міста.

При створенні роботи маємо дотримуватися певної та гармонійної стилістики, звернути увагу на передачу не тільки візуальних характеристик сакральних будівель, але й їх колориту, який здатний вплинути на глядача. Для цього нам слід на початку продумати композиційні рішення, освітлення, кольорові акценти, а також взаємодію з природним середовищем. Визначення головної теми і референсів дозволить створити унікальні твори, які не лише висвітлюють та популяризують архітектурну красу Херсона в сучасності, але й дають зберегти культурну спадщину міста.

Отже, ми дійшли до висновку, що нам вдалося розглянути процес розробки концепції серії пейзажів та критерії відбору референсів сакральної архітектури міста Херсон. Ми змогли виділити ключові ідеї, стильові особливості та джерела натхнення, що сприяють цілісності художнього задуму. Звернули увагу на гармонійно відібрані та поєднанні композиційні пошуки, кольорові і тематичні рішення, які відповідають загальній концепції нашого проєкту.

2.2 Етапи створення цифрової серії пейзажів

На сьогодні створення цифрової серії пейзажів сакральної архітектури Херсона є складним багатоетапним процесом, що включає дослідження, концептуальну розробку, візуальне планування та виконання самої роботи завдяки комп'ютерним засобам. Ці твори

покликані відобразити архітектурну та духовну цінність храмів міста, поєднуючи традиційні принципи живопису з можливостями цифрових технологій. Процес створення такої серії можна умовно поділити на декілька етапів.

Робота розпочинається з першого етапу де відбулося ознайомлення з сакральною архітектурою Херсона. Аналіз фотографій церковних споруд та процес дослідження робіт художників, що працювали з подібною тематикою. Наприклад, Георгію Петрову вдалося зробити великий художній внесок для розвитку сучасного живопису. Характер пейзажів творця найбільш яскраво та послідовно розкривають його твори 70-80-х років. Вони відрізняються ясністю та безпосередністю композиції, складаються з достовірними пейзажними мотивами та точною передачею різних станів природи. Особливий інтерес привертають міські краєвиди маловідомих куточків Херсона [1]. Не менш чудовим прикладом для натхнення для нас є картини Олександра Олександровича Степаненко. З відомих його робіт можна також розглянути такі твори, як «Херсон. Катерининський собор.» (2014), тут зображено собор в теплу осінню погоду, він чудово передає пропорції, форми архітектури додаючи гру світла та тіні, щоб підкреслити об'ємність споруди. У картині «Херсон. Церква святої Олександри.» (2020) художник ретельно зображує церкву, акцентуючи увагу на її архітектурних особливостях [5]. Після успішного виконання аналізу стало набагато легше визначити композиційну орієнтацію майбутніх пейзажів. Так як проєкт передбачає серію пейзажів, важливо зберегти цілісність. Тому єдиний стиль і техніка слугує підтримкою візуальної узгодженості між роботами. Слід зауважити, що спільні сюжетні мотиви – це може бути використання одних і тих самих композиційних елементів або певної колірної гармонії. На основі зібраних матеріалів була сформована концепція серії, яка визначила колористичну гаму. Туди входить вибір палітри для передачі настрою робіт.

Другий етап включає у себе пошук композиційного рішення серії пейзажів. Тут відбулося визначення ракурсів, розташування архітектурних об'єктів на сучасному цифровому полотні, взаємозв'язок з природним й іншим міським середовищем. Ми попрацювали над створенням ескізів. На цій стадії було виконано декілька начерків кожної з обраних сакральних пам'яток для кращого пошуку композиції та уникнення у майбутнього глобальних помилок. Процес компоновання будівель відбувся у додатку Adobe Photoshop. Нам дається можливість на цифровому форматі так само визначити архітектурні форми, як і на звичайних традиційних поверхнях. Для цього ми працювали використовуючи графічний планшет та перо від нього. Adobe Photoshop налічує в собі достатньо велику кількість цифрових пензлів, які відрізняються текстурою, напрямом та іншими характеристиками. За потреби, ми можемо пошукати додаткові пензлі, які у вільному доступі знаходяться на художніх інтернет сайтах. Такі пензлі є не гіршою альтернативою традиційним матеріалам, так як мають можливість імітувати текстуру справжнього олівця чи фарби. Їх особливість у тому, що ми можемо підлаштовувати характеристики пензля для своєї зручності. Туди входить чутливість натиску, щільність пензля та його розміри. Завдяки цій можливості художник може користуватися одним пензлем використовуючи кожен раз оригінальні підходи, це створює унікальність при виконанні роботи, і в додаток створює комфортні умови для зображення малюнка. До того ж можна так само сказати про комп'ютерне полотно на якому ми працюємо та беремо за основу. Можна налаштувати ширину та висоту полотна так, як того вимагає проєкт. Також згадаємо, що полотно у Adobe Photoshop містить у собі шари, які слугують як допоміжні можливості при виконанні творчого процесу. Їх можна переміщувати, змінювати їх кількість, регулювати їх щільність та прозорість [3]. Тепер, коли ми дослідили можливості та особливості додатка Adobe Photoshop, ми перейшли до виконання

начерків. Легкими та швидкими рухами по планшету намітили наші перші силуети сакральних споруд. Експериментували на цьому етапі та вирішили розподіл освітлення для уявлення нашого майбутнього кінцевого результату. При виконанні кольорових ескізів зробили вибір кольорової палітри, яка буде відповідати духовному контексту сакральних об'єктів. Нами була обрана стримана палітра, зокрема вона не є багатокольоровою, завдяки певному кольору ми передаємо атмосферу урочистості, спокою, духовної величі.

Після виконання основних завдань другого етапу, ми почали третій етап, який складається з вже з повної конструктивної побудови на великому форматі. Ми намітили загальні великі маси, використовуючи прийом обрубковки. Досягли створення базових форм та контурів. Це буде опорою для визначення силуетів сакральних споруд і навколишнього середовища. Потім після цього попрацювали над конструкцією використовуючи допоміжні лінії, точки та правила лінійної перспективи, для передачі правильного і точного зображення архітектури.

Як тільки третій етап роботи успішно завершили, ми перейшли до четвертого етапу де робота починається зі великими світло-тіньовими та кольоровими відношеннями. Наша робота має стриману палітру, ближче до монохромного характеру, тому більший акцент приділяється формі та об'єму споруд. Але не забуваємо про повітряну перспективу. Передній план має більш контрастні, насичені тіні та чітке зображення церкви, тоді як дальній – створює ефект розсіювання або розмиття з меншою інтенсивністю контрасту та меншою увагою на зайві деталі.

Завершивши четвертий етап, поступово починається п'ятий, а саме – деталізація. Слід пам'ятати, що ми працюємо від загального до часткового. Робота з деталями є вже майже завершальною стадією. Ми додали точні акценти та відпрацювали дрібні елементи, які роблять наші пейзажі більш переконливими. Деталізація повинна бути більш

вираженою в головних зонах композиції, тоді як задній план ми залишили узагальненим для передачі простору та глибини. Робота тривала над проробкою текстури кожної церкви, промальовуванням чітких елементів, які є складовою кожного храму. Але не забуваємо, що не можна перевантажити пейзаж деталями, особливо в фонових частинах, щоб композиція залишалася читабельною.

Кінцевим кроком у нашій роботі було узагальнення. Тут відбулася фінальна обробка та коригування наших створених робіт. Зображення ретельно підлягали детальній обробці. Сюди входить корегування та налаштування кольору, освітлення, контрасту а також подальша проробка дрібних деталей. Таким чином ми змогли досягнути реалістичності та емоційного впливу, передаючи глибину малюнків. Важливо пам'ятати, що кожен етап є дуже важливим при виконанні роботи, це допоможе досягти у пейзажах не лише відображення краси архітектурних елементів будівель, а й створити незабутні враження духовної значущості міста Херсон. Завершивши та наближаючись до фінального результату роботи, наша серія готова до демонстрації. Роботу можна презентувати як друк або цифрову презентацію. Такий вибір формату буде найкращим рішенням для представлення робіт. Було додано короткий опис до кожного пейзажу для пояснення художньої концепції.

Отже, ми можемо зробити висновки, що створення цифрової серії пейзажів сакральної архітектури Херсона складається з багатьох послідовних етапів, що поєднує історичне дослідження, художній підхід та цифрові технології. Виконання серії пейзажів засобами комп'ютерної графіки сакральної архітектури Херсона є складним процесом. Використання сучасних методів дозволяє не лише передати неймовірну красу сакральної архітектури, а й розкрити їхню духовну та важливість у контексті пейзажного жанру. Кожен етап – від збору інформації до фінальної обробки – має важливе значення для досягнення бажаного

результату. Ми ретельно вивчили архітектурні особливості херсонських храмів, їх контекст, є основою для розробки концепції. Використання референсів дозволяє точно відтворити задуману серію та створити гармонію між кожною роботою. Завдяки цифровому додатку такому як Adobe Photoshop ми не лише зберегти історичні пам'ятки, а й представити їх у новому художньому світлі, що допомагає принести новітній художній вклад у розвиток образотворчого мистецтва та конкретно жанру пейзаж. Тому цифрові серії пейзажів сакральної архітектури не тільки є мистецьким вираженням, а й важливим елементом збереження культурної спадщини.

ВИСНОВКИ

Отже, у процесі створення серії пейзажів засобами комп'ютерної графіки із зображенням сакральної архітектури міста Херсон, нами було виконано низку наукових та практичних завдань. По-перше, було досліджено велику кількість літератури та наукових джерел з наданої теми. Це дозволило розглянути особливості історичного шляху пейзажного жанру від давнини до сучасності. Ми з'ясували, що пейзаж мав зародження ще з давніх часів і продовжує свою еволюцію до сьогодення. Люди удосконалюють цей жанр та складається новітнє бачення, оригінальний художній підхід завдяки цифровим інструментам.

Варто зауважити, що ми також висвітлили вплив цифрових технологій на подальший розвиток пейзажного жанру, їх переваги, технічні аспекти. Зокрема ми розглянули як цифрові пензлі імітують чудово властивості традиційних художніх матеріалів.

Нам вдалося опрацювати усі етапи створення творчої частини кваліфікаційної роботи, а саме: під час роботи нами були підібрані референси сакральної архітектури, ми розглянули роботи митців, які зображували міські херсонські краєвиди та виконали підготовчі начерки для пошуку найкращої композиції, щоб у подальшому отримати приблизне бачення фінального результату нашого проєкту та уникнути великих помилок при створенні самої серії. Ми ознайомилися з особливостями комп'ютерної графіки для створення серії пейзажів сакральної архітектури на цифровому полотні. Були використані цифрові пензлі, які чудово здатні імітувати всім звичні традиційні художні матеріали. При опрацюванні ми врахували конструктивну побудову, лінійну перспективу, щоб в точності передати правильну конструкцію церковних споруд. Було опрацьовано етап світло-тіньових відношень, а саме ми показали об'єм та глибину зображення, передаючи вже певну атмосферу нашої творчої роботи працюючи у стриманій палітрі. Робота

велася від загального до часткового, тому після того, як ми зобразили великі тонові рішення, ми поступово перейшли до етапу деталізації. Деталізація необхідна для вдосконалення передачі точності нашої художньої серії. На фінальній стадії ми завершуємо узагальнюючи нашу роботу, а саме дивимося свіжим поглядом на наші напрацювання та корегуємо малі недоліки у малюнках. Отриманий результат ми можемо продемонструвати у цифровому форматі та роздрукувати.

Після того, як ми завершили розробку послідовності виконання серії пейзажів засобами комп'ютерної графіки, ми можемо зробити підсумки, що ми поглибили свої знання про специфіку поєднання традиційних прийомів з інноваційними. Нам вдалося розкрити актуальність сучасного цифрового пейзажного жанру, популяризувати та зберегти культурну спадщину міста Херсон.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Дяченко В. Слово про художника. ArtКавун. 27.12.2010. URL: <https://artkavun.kherson.ua/ua-slovo-o-hudozhnike.htm> (дата звернення: 05.03.2025).
2. Жарких Л. Херсон Олександра Степаненка, погляд архітектора та художника. Вгору. 09.08.2023. URL: https://vgoru.org/istoriyi/herson-oleksandra-stepanenka-poglyad-arhitektora-ta-hudozhnika?utm_source=chatgpt.com (дата звернення: 05.03.2025).
3. Інструменти малювання. Adobe. 27.10.2023. URL: <https://helpx.adobe.com/ua/photoshop/using/painting-tools.html> (дата звернення: 09.03.2025).
4. Кулик Л. С. Історія виникнення міського пейзажу як самостійного жанру живопису. / Л. С. Кулик // Молодий вчений. 2018. № 9 (61). С. 347–349. URL: <https://molodyivchenyi.ua/index.php/journal/article/view/4027/3959> (дата звернення: 16.02.2025).
5. Мальований Херсон Олександра Степаненка. Херсонська обласна бібліотека для юнацтва ім. Б. А. Лавреньова. URL: <https://unalib.ks.ua/malovaniy-herson-oleksandra-stepanenka.htm> (дата звернення: 02.03.2025).
6. Міронова Т. В. Віртуальна і доповнена реальності в творчості українських мистців. / Т. В. Міронова // Art and design. 2021. №2(14). С. 141–151. URL: https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/18452/1/artdes_2021_N2_P141-151.pdf?utm_source=chatgpt.com (дата звернення: 21.02.2025).
7. Пруденко Я. Д. Класичні види мистецтва в епоху новітніх технологій. Живопис. Art Ukraine. 26.12.2014. URL: <https://artukraine.com.ua/a/klasichni-vidi-mistectva-v-epokhu-novitnikh->

tekhnologiy-zhivopis/?utm_source=chatgpt.com (дата звернення: 16.02.2025).

8. Руптанова О. Георгій Петров. Художником треба народитися. Відділ мистецтв. Херсонська обласна універсальна наукова бібліотека ім. Олеся Гончара. URL: <https://art.lib.kherson.ua/georgiy-petrov-hudozhnikom-treba-naroditisya.htm> (дата звернення: 27.02.2025).

9. Ясенєв О. П. Вплив сучасних цифрових технологій на образотворче мистецтво. / О. П. Ясенєв // Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв: наук. журнал. 2023. № 2. С. 106–110. URL: <file:///C:/Users/akuno/Downloads/286884-%D0%A2%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82%20%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%82%D1%96-662049-1-10-20230903.pdf> (дата звернення: 18.02.2025).

10. Aharonoff, D. The Allure of the Digital Canvas: Exploring the World of Art in the Age of Technology. Medium. 03.12.2024. URL: <https://medium.com/@daniel-aharonoff/transforming-art-in-the-digital-age-a-new-era-c2901886e40b> (дата звернення: 20.02.2025).

11. Blumberg, N. Landscape painting. Britannica. URL: <https://www.britannica.com/art/landscape-painting> (дата звернення: 10.02.2025).

12. Brief History of the Landscape Genre. Getty. URL: https://www.getty.edu/education/teachers/classroom_resources/curricula/landscapes/background1.html?utm_source=chatgpt.com (дата звернення: 14.02.2025).

13. Gersh-Nesic, B. Introduction to Landscape Painting. ThoughtCo. 09.07.2019. URL: <https://www.thoughtco.com/art-history-definition-landscape-painting-183217> (дата звернення: 14.02.2025).

14. Konst, E. Landscape painting: A brief history. SINGULART. 09.08.2018. URL: <https://www.singulart.com/blog/en/2018/08/09/landscape-painting/?srsltid=AfmBOooBnNKxYvFrvTC->

MYKT8oAS38DaQig98V991WxGuXGM92EyrKRx (дата звернення: 12.02.2025).

15. Rau Staff. Nature in Paint: A Brief History of the Art of the Landscape. M.S. Rau. 02.05.2022. URL: <https://rauantiques.com/blogs/canvases-carats-and-curiosities/nature-in-paint-a-brief-history-of-the-art-of-the-landscape> (дата звернення: 13.02.2025).

16. Sumamno, T. The Evolution of Landscape Painting in the Digital Age: Insights from Patrick Reiner's Work. The Design Inspiration. URL: <https://thedesiginspiration.com/news/design/the-evolution-of-landscape-painting-in-the-digital-age-insights-from-patrick-reiners-work/> (дата звернення: 20.02.2025).

17. The Evolution of Landscape Painting in the Digital Age. Art Plugged. 09.03.2024. URL: https://artplugged.co.uk/the-evolution-of-landscape-painting-in-the-digital-age/#google_vignette (дата звернення: 08.03.2025).

18. Witek, D. A Brief History of Landscape Art: Focus on Famous Landscape Paintings. Artsper. 21.01.2021. URL: <https://blog.artsper.com/en/a-closer-look/a-brief-history-of-landscape-art-and-painting/> (дата звернення: 12.02.2025).