

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

**ФОРМУВАННЯ ХУДОЖНЬОГО ОБРАЗУ В ПЕЙЗАЖІ ЗАСОБАМИ
ГРАФІЧНОГО РЕДАКТОРУ KRITA**

Кваліфікаційна робота (проєкт)

Пояснювальна записка

На здобуття ступеня вищої освіти «бакалавр»

Виконав: здобувач 13-421 групи

Спеціальності: 023 Образотворче

мистецтво, декоративне мистецтво,
реставрація

Освітньо-професійної програми

Образотворче мистецтво, декоративне
мистецтво, реставрація

Кудря Іван Ігорович

Керівник: к.п.н., доцент Ракович В.В.

Рецензент: доцентка Алтухова А.В.

Івано-Франківськ-2025

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1.пейзаж як жанр мистецтва та його реалізація засобами комп'ютерної графіки.....	5
1.1. пейзаж як жанр образотворчого мистецтва його історія та еволюція.....	5
1.2. Інструментарій графічного редактора Krita для створення пейзажу.....	8
РОЗДІЛ 2. Формування художнього образу в пейзажі засобами комп'ютерної графіки.....	10
2.1. Зоряні війни як джерело натхнення для створення пейзажу.....	10
2.2. Послідовність створення цифрового пейзажу.....	13
ВИСНОВКИ.....	16
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	18

ВСТУП

Актуальність теми. Пейзажний жанр у мистецтві пройшов значний шлях розвитку – від класичних живописних полотен до сучасних цифрових інтерпретацій. В епоху цифрових технологій комп'ютерна графіка відкриває нові можливості для художнього вираження, дозволяючи митцям використовувати широкий спектр інструментів для створення реалістичних, стилізованих або фантастичних зображень природи.

Графічний редактор Krita є одним із найпопулярніших безкоштовних програмних засобів для цифрового живопису. Він пропонує широкий вибір пензлів, можливості роботи з шарами, текстурами та іншими інструментами, що роблять його ідеальним для створення цифрових пейзажів. У контексті сучасного мистецтва та дизайну важливо досліджувати особливості формування художнього образу в пейзажі саме за допомогою Krita, адже ця програма дозволяє поєднувати традиційні принципи композиції та кольору з новітніми цифровими технологіями.

Особливу увагу в роботі приділено концепту «Далекої галактики Зоряних війн» Зоряних війн як джерела натхнення, що поєднує природні та фантастичні мотиви у створенні пейзажу. Такий підхід дозволяє поєднувати реалістичні елементи з абстрактними художніми інтерпретаціями, створюючи нові візуальні форми та експериментуючи з кольором і світлом.

Мета дослідження – дослідити особливості формування художнього образу в пейзажі засобами графічного редактора Krita та реалізувати серію цифрових пейзажів на основі концепції «Далекої галактики Зоряних війн»

Завдання дослідження:

1. Здійснити аналіз наукової літератури з проблематики дослідження.
2. Проаналізувати історичний розвиток пейзажного жанру в образотворчому мистецтві.
3. Визначити особливості використання Krita для створення цифрового пейзажу.

4. Розглянути процес формування художнього образу за допомогою цифрових технологій.
5. Створити пейзаж на основі концепції «Далекої галактики Зоряних війн» та проаналізувати їхню художньо-образну виразність.

Об'єкт дослідження – художній образ у цифровому пейзажі.

Предмет дослідження – засоби формування пейзажного образу в графічному редакторі Krita.

Методи дослідження:

- теоретичний аналіз літературних джерел з історії пейзажного мистецтва та комп'ютерної графіки;
- практичний аналіз роботи в програмі Krita;
- експериментальні методи створення цифрових пейзажів;
- художній аналіз виконаних робіт.

Структура роботи. Кваліфікаційна робота складається зі вступу, двох розділів, висновків і списку використаних джерел. У першому розділі розглянуто історію розвитку пейзажного жанру та можливості програми Krita для його цифрового втілення. У другому розділі представлено практичний процес створення цифрових пейзажів, послідовність роботи та аналіз виконаних творів.

РОЗДІЛ 1

ПЕЙЗАЖ ЯК ЖАНР МИСТЕЦТВА ТА ЙОГО РЕАЛІЗАЦІЯ ЗАСОБАМИ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРАФІКИ

1.1 Пейзаж як жанр образотворчого мистецтва та його еволюція

Пейзаж – це жанр образотворчого мистецтва, присвячений зображенню природи. Він може передавати реальні місця або ж повністю вигадані, відображати різні стани природи, зміну пір року, атмосферні явища та вплив людини на довкілля. Термін пейзаж походить від голландського слова «Landschap» що в перекладі означає краєвид або місцевість але знайомий нам термін прижився саме з французької мови де це слово «Paysage» використовувалося в такому самому значенні. Пейзажний жанр пройшов довгий шлях від допоміжного елемента до самостійного мистецького напрямку. Його становлення можна прослідкувати на протязі багатьох епох.

Хронологічно про перші використання пейзажу можна говорити, починаючи з крито-мікенської культури та фресок, які дійшли до нас з островів Крит та Санторіні. Зараз фрагменти цих безцінних фресок можна побачити в археологічному музеї Іракліона.

Хоча приділяти більшу увагу зображенню природи почали саме китайці а не європейці. Саме в Китаї, з його уважним ставленням до природи виникли глибокі розробки способів зображення різноманітних краєвидів [1].

У перші століття нашої ери пейзаж у китайському мистецтві відігравав другорядну роль, з'являючись на фресках, тканинах і кераміці поряд із фігуративними сценами. Однак уже в період Шістьох династій (220–589) художники почали приділяти природі більше уваги. Пейзажі зображували міфи, легенди або сцени з життя мудреців у горах. Період Сун вважається вершиною розвитку китайського пейзажного живопису. Головними темами стали величні гірські масиви, туманне повітря, спокійні води річок та дрібні фігурки людей, які лише підкреслювали неосяжність природи. Художники,

такі як Го Сі та Фань Куань, використовували монохромні чорнильні техніки, створюючи ефектний контраст між світлом і тінню [10].

Значно по іншому справи з розвитком пейзажу склалися в європейських країнах в часи середньовіччя. Після падіння Римської імперії традиція зображення чистих пейзажів занепала, і природа служила лише фоном для релігійних або фігуративних сцен. Лише в XVI столітті художники почали розглядати пейзаж як самостійний жанр, що збіглося з посиленням інтересом до навколишнього світу під час Ренесансу [1].

У XVII столітті в Нідерландах народився класичний пейзажний живопис. Пейзажі цього періоду були натхнені класичною античністю та прагнули відобразити ідеальний ландшафт, що нагадує Аркадію – легендарне місце в Стародавній Греції, ще Римський поет Вергілій описував Аркадію як осередок пасторальної простоти [2]. У класичному пейзажі розташування об'єктів було продуманим; кожне дерево, скеля або тварина були ретельно розміщені для створення гармонійного, збалансованого та вічного настрою.

Схожа ситуація проглядається в Італії та Франції де пейзажний живопис довго залишався другорядним жанром, поступаючись історичним і релігійним картинам. Лише в XVII столітті з виникненням класичного пейзажу, що ідеалізував природу цей жанр отримав заслужене визнання в митецьких кругах. Його головними представниками стали Нікола Пуссен і Клод Лоррен, які створювали врівноважені композиції, натхнені античністю. Пуссен вважав, що ідеальний пейзаж – це гармонійний баланс горизонтальних і вертикальних елементів композиції. Він досягав ідеального ритму горизонтальних та вертикальних елементів, доводячи їх буквально до архітектурної точності [1]. Художники, такі як Альбрехт Дюрер, створювали детальні зображення природи, що відображали їхнє спостереження за навколишнім світом. Голландські майстри, зокрема Якоб ван Рейсдал, спеціалізувалися здебільшого лише на пейзажах, відображаючи красу своєї країни.

У XVIII столітті з приходом періоду рококо розвиток пейзажу перейшов з Нідерландів та Італії до Англії. Художники Англії, такі як Томас Гейнсборо,

також зверталися до пейзажу, поєднуючи реалістичні деталі з романтичним баченням природи [11]. Романтизм приніс новий підхід до пейзажного живопису, де природа стала відображенням емоцій та духовних пошуків. Художники, такі як Каспар Давид Фрідріх, створювали меланхолійні та містичні пейзажі, що викликали глибокі роздуми. У США Гудзонська річкова школа, представлена такими митцями, як Томас Коул, прославляла велич та незайманість американських ландшафтів.

XIX століття характеризується виникненням імпресіонізму як течії в живописі. Імпресіоністи, серед яких Клод Моне та Каміль Піссарро, революціонізували пейзажний живопис у другій половині XIX століття. Вони прагнули передати миттєві враження від світла та кольору, використовуючи швидкі мазки та яскраві палітри. Їхній підхід вплинув на подальший розвиток мистецтва, відкриваючи шлях до модернізму та абстракції [2].

У XX столітті художники експериментували з формою та кольором, відходячи від реалістичного зображення природи. Митці, такі як Василь Кандинський, створювали абстрактні композиції, натхненні природними формами, де пейзаж ставав засобом вираження внутрішніх переживань та ідей. Пейзажний живопис продовжує розвиватися, відображаючи змінні відносини людини з природою та різноманітність художніх підходів до її зображення.

В епоху цифрових технологій XXI століття з'явилися нові способи та техніки виконання пейзажу, зокрема можна виділити цифрове виконання. Створення пейзажу засобами комп'ютерної графіки стало невід'ємною частиною розробки концепт-артів для фільмів, ігор та серіалів.

Тож, з вищесказаного можна зробити висновок, що пейзажний живопис має глибокі історичні корені, які сягають ще античних часів. Можна прослідкувати його значний розвиток в китайському живописі та стагнацію в період європейського середньовіччя. Також можна побачити зародження класичного пейзажного живопису XVI-XVII століть та його розвитку на протязі XVIII-XIX століть.

Таким чином, пейзажний живопис еволюціонував від фону у давніх зображеннях до самостійного жанру, що передає красу та велич природи в різних художніх традиціях та його використання як невід'ємного елементу інших галузей культури.

1.2 Інструментарій графічного редактора Krita для створення пейзажу

Krita – потужний графічний редактор, створений для художників та ілюстраторів. Вона має широкий інструментарій, який чудово підходить для створення різноманітних ілюстрацій, зокрема пейзажів.

Програма має кілька базових наборів кистей для роботи в різних стилях – від роботи з олівцем і фарбами до піксель-арту, підтримуючи також можливості для зміни форм і текстур даних кистей для більшої різноманітності в роботі. Завдяки розширеним налаштуванням кистей користувач може створювати власні унікальні пензлі або імпортувати додаткові набори від інших митців.

Окрім широкого вибору інструментів, програма також має можливість повністю налаштовувати інтерфейс для власної зручності, підтримує функції стабілізації ліній для комфортного малювання. Krita також пропонує потужну систему шарів із підтримкою різних режимів змішування, масок і ефектів, що дозволяє легко редагувати зображення та експериментувати з художніми стилями, завдяки великому набору інструментів, які імітують традиційні техніки малювання.

Krita пропонує різноманітні типи кистей, що відтворюють ефект масляних фарб, акварелі, гуаші та пастелі. Завдяки просунутій системі динаміки кистей можна досягати ефекту змішування кольорів безпосередньо на полотні, як у традиційному живописі. Однією з ключових особливостей є функція "вологого" змішування фарб, що дозволяє створювати плавні переходи між відтінками, накладати мазки один на один та досягати ефекту розтікання, подібного до реальної акварелі. Також Krita має можливість

налаштування текстури полотна, що додає реалістичності, а режим симуляції паперу дозволяє отримати ефект грубого полотна чи акварельного аркуша. Крім того, програма підтримує режим імпасто, який створює враження об'ємного нанесення фарби. Це особливо корисно для художників, які хочуть імітувати техніку роботи мастихіном або товсті мазки олійними фарбами.

Одним з найбільших плюсів у використанні подібних графічних редакторів є швидкість, з якою можна створювати як ескізи, так і повноцінні роботи. Завдяки зручному інтерфейсу, широкому вибору кистей, можливості налаштування робочого простору та підтримці графічних планшетів, художник отримує максимально комфортне середовище для реалізації своїх ідей. Крім того, сучасні цифрові інструменти дозволяють легко вносити зміни, експериментувати з кольорами, композицією, текстурами без ризику зіпсувати роботу — що особливо важливо на етапі пошуку творчого рішення.

З вищесказаного можна зробити висновок, що програма Krita представляє собою потужний графічний редактор, що підходить для створення ілюстрацій у різноманітних стилях та техніках живопису — від класичного пейзажу до стилізованої фантастики чи концепт-арту. Програма підтримує роботу з шарами, має вбудовані інструменти для перспективи, а також дає змогу створювати анімовані сцени. Krita є вільним програмним забезпеченням з відкритим кодом, що робить її доступною для широкого кола користувачів — як початківців, так і професіоналів.

Таким чином, використання Krita у процесі створення цифрового пейзажу дозволяє поєднувати класичні художні принципи з новітніми технологіями, забезпечуючи не лише ефективність, а й творчий комфорт. Цей інструмент стає надійним помічником художника в сучасному світі цифрового мистецтва.

РОЗДІЛ 2

ФОРМУВАННЯ ХУДОЖНЬОГО ОБРАЗУ В ПЕЙЗАЖІ ЗАСОБАМИ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРАФІКИ

2.1 Зоряні війни як джерело натхнення для створення пейзажу

Всесвіт Зоряних війн представив далеку-далеку галактику як величезний і різноманітний космічний простір, наповнений тисячами світів, цивілізацій і давніх таємниць. Вперше ця ідея була озвучена у знаменитих вступних титрах: «A long time ago in a galaxy far, far away...», Ця фраза створює відчуття міфічності та казковості, ніби Зоряні війни – це легенда з далекого минулого, а не майбутнє чи паралельний світ.

Художні образи візуальна естетика та стиль цього всесвіту були створені американським художником та дизайнером Ральфом Маккуоррі. Робота над концепт-артами та ілюстраціями для фільму *Зоряні війни: Нова надія* почалася в 1974 році, коли Джордж Лукас запросив його до співпраці, щоб допомогти візуалізувати сцени майбутньої саги. Вже в Січні 1975 року майстром була створення перша робота що представляє перший дизайн двох дроїдів С-3РО та R2-D2 в пустелі Татуїну.

Саме ця картина є одним з найкращих прикладів створення художнього образу в пейзажі, адже формування образу в пейзажному живописі є складним і багатограним процесом, що поєднує в собі елементи спостереження, емоційного сприйняття та авторського осмислення природи або вигаданого простору. Стиль цього художника поєднував елементи наукової фантастики, футуризму та класичного живопису. Завдяки роботі цього майстра *Зоряні війни* отримали неповторний візуальний стиль, який зробив цей всесвіт живим і впізнаваним.

Маккуоррі відіграв ключову роль у формуванні неповторного вигляду *Зоряних війн*, створюючи перші образи персонажів, локацій і технологій, які згодом стали культовими. Саме він є розробив культові дизайни для таких

персонажів, як Дарт Вейдер, Чубакка, С-3РО та R2-D2. Його концептуальні малюнки багато в чому визначили естетику фільму: від грандіозних імперських зоряних руйнівників до пустельних пейзажів Татуїна [15]. Він використовував м'які кольорові градієнти та драматичне освітлення. Його вплив відчувається навіть у сучасних проектах франшизи: багато дизайнерів та художників Lucasfilm досі черпають натхнення з його робіт. Його творчість заклала основу для візуальної мови *Зоряних війн*, яка залишається актуальною і сьогодні. Одним з прикладів таких світів є Лотал.

Лотал – це один з найбільш атмосферних світів у *Зоряних війнах*. Ця віддалена планета розташована у Зовнішньому Кільці та протягом століть залишалася маловідомою для галактики. Її поверхня вкрита безкрайними рівнинами високої трави, що коливається на вітру, а поодинокі скелясті утворення вирізняються своїми незвичайними формами. Цей світ славиться не лише своєю природною красою, а й древніми руїнами, які натякають на колишню присутність забутої цивілізації. Зовнішній вигляд планети безпосередньо заснований на концепт-арті Ральфа Маккуоррі. Ці самі ілюстрації були використані в книзі *The Illustrated Star Wars Universe* для зображення окремих частин планети Альдеран [13].

Колись ця планета була малонаселеною та ізольованою, але з приходом Галактичної Імперії її доля змінилася. Галактична Імперія побудувала тут військові заводи, використовуючи цей світ як стратегічну точку для своїх операцій. Проте навіть під тиском тоталітарного режиму серед місцевого населення виник спротив, і саме тут зародилися перші іскри повстання, які пізніше розгорілися у відкриту боротьбу з Імперією. Окрім стратегічної важливості, Данна планета має ще одну унікальну особливість – містичний зв'язок із Силою. Древні структури на цій планеті, включають храми Джедаїв, викарбувані в скелястих утвореннях цієї планети, там же можна знайти і загадковий портал, відомий як Світ між світами, є свідченням її значення у великій історії галактики. Деякі вважають, що саме тут приховані секрети, які можуть змінити баланс між Світлом і Темрявою.

Завдяки серіалу *Star Wars Rebels*, Лотал став не просто ще однією планетою у Далекій-далекій галактиці, а символом надії, боротьби та таємниць, що ще чекають на своє відкриття. Завдяки своїй цікавій історії та різноманітному ландшафту ця планета представляє собою прекрасне джерело натхнення для створення пейзажного живопису. Хвилясті рівнини цієї планети, що змінюють свій колір залежно від часу доби, створюють ідеальний фон для художників, які прагнуть передати відчуття спокою та гармонії. Особливо вражаючими є заходи сонця, коли небо запалюється відтінками пурпуру, золота та глибокого індиго, а силуети поодиноких скелястих утворень відкидають довгі тіні на трав'янисті рівнини.

Окрім природних пейзажів, на цій планеті можна знайти руїни стародавніх структур, оповитих легендами. Ці величні моноліти, покриті візерунками невідомого походження, додають планеті містичності. Вони відкривають простір для уяви, адже художник може передати не лише фізичну красу місця, а й його атмосферу – відчуття прихованої сили та історій, загублених у часі.

Не менш захопливими є індустриальні пейзажі на даній планеті. Контраст між природною красою планети та масивними імперськими спорудами, що нависають над рівнинами, створює унікальне поєднання техногенного й органічного. Гігантські вежі, заводи та вітряні генератори додають відчуття глибини й масштабу, а їхня геометрія гармонійно вписується у плавні лінії природного ландшафту.

Таким чином, Лотал є ідеальним джерелом натхнення не лише для пейзажного живопису, ілюстрацій та концепт-арті. Його поєднання природної краси, загадкової історії та елементів наукової фантастики робить його винятковим серед світів далекої-далекої галактики. Широкі відкриті рівнини, плавні пагорби, самотні архітектурні руїни та барвисті заходи сонця створюють глибоке відчуття простору та спокою, яке може змінюватися залежно від сюжету – від меланхолійної самотності до епічного протистояння. Світ Лоталу візуально привабливий не лише завдяки своїм природним

пейзажам, а й завдяки культурному пласту, який у ньому закладено: зображення колоніального гніту Імперії, підпільного опору та пошуку свободи на тлі захопливої й мальовничої природи.

2.2 Послідовність створення цифрового пейзажу

Створення цифрового пейзажу – це творчий процес, який поєднує художнє бачення, знання композиції, кольорову гармонію та увагу до деталей. Незалежно від того, чи малюєте ви фантастичний світ, реалістичну природу чи урбаністичний пейзаж, можна виділити чотири основні етапи.

Першим етапом роботи над пейзажем є композиційне рішення. Головним аспектом цього етапу є створення правдоподібної та цікавої композиції, яка буде візуально гармонійною та зрозумілою для глядача. Композиція визначає, як будуть розташовані основні елементи сцени, які об'єкти будуть у фокусі, а також які лінії та форми спрямовуватимуть погляд по картині. Це особливо важливо при створенні пейзажів вигаданих місць, адже вони не мають реальних прототипів, і художник має самостійно формувати їхню структуру. Вигадані пейзажі повинні виглядати реалістично в межах своєї стилістики, навіть якщо вони належать до фантастичних або футуристичних світів. Для цього важливо враховувати такі композиційні принципи, як баланс, глибина, контраст і перспектива. Для полегшення роботи з такими вигаданими пейзажами рекомендовано опиратися на зображення реальних місцевостей.

Другим етапом роботи є створення ескізу. Етап створення ескізу – це час для експериментів, пошуку стилістичних рішень та творчої свободи. Саме тут народжується "кістяк" майбутнього цифрового пейзажу, а отже – основа всієї роботи. Тож після підбору референсів починається важливий процес створення підготовчих скетчів та фінального ескізу майбутнього пейзажу. На цьому етапі художник працює над формуванням загального вигляду сцени, шукаючи влучне візуальне вирішення задуму. Скетчі – це швидкі, невимушені

начерки, які дозволяють протестувати різні варіанти побудови простору, розміщення головних об'єктів, ліній горизонту, основних мас, а також загальної геометрії форм. Часто на цьому етапі створюється кілька варіантів сцени, щоб обрати найбільш виразний або атмосферний. Скетчі не потребують високого рівня деталізації – їхня мета полягає в тому, щоб вловити ідею, загальну динаміку та структуру майбутнього пейзажу.

Після серії чорнових начерків художник переходить до створення фінального ескізу – більш чіткого та структурованого варіанту, який стане основою для наступних етапів роботи. У фінальному ескізі зазвичай уже окреслені ключові форми, об'єкти мають правильні пропорції, перспективу та просторову логіку. Лінії можуть бути акуратнішими, додані прості світлотіньові маси, щоб передати об'єм і підготуватися до роботи з кольором [8].

Цей етап є своєрідним планом або архітектурним кресленням майбутньої роботи, де кожен елемент має своє місце. Добре пророблений ескіз значно полегшує наступні кроки – нанесення кольору, освітлення та деталізацію, адже художник уже має чітке уявлення про структуру сцени.

Третім етапом роботи над цифровим пейзажем є **кольорове рішення**. На цьому етапі раніше опрацьований ескіз слугує для художника каркасом, на основі якого починається робота з кольором, світлом та атмосферою сцени. Саме кольорове рішення задає настрій пейзажу, визначає його емоційне забарвлення, час доби, погодні умови та навіть географію вигаданого світу. На цьому етапі робота часто починається з **блокування основних кольорових мас** – тобто заповнення великих площ базовими кольорами без деталей. Це дозволяє перевірити загальну колірну гармонію та атмосферу [7].

В процесі роботи над цим етапом ефективно себе показали інструменти виділення та заливки, що дають змогу виділяти великі ділянки для опрацювання їх окремо від інших елементів, що дозволяє швидше та ефективніше працювати з кольором. В цьому також допомагає робота з шарами, що дозволяє розмістити всі елементи роботи на окремі шари і

продовжувати роботу з окремим елементом оточення не переходячи до інших. В роботі з кольором також є варіанти того як саме працювати, одні майстри починають роботу з кольором опрацьовуючи всю роботу в ахроматичних відтінках детально працюючи над усіма деталями роботи, своєю суттю такий прийом є аналогом підмалювку в класичному живописі. Інші ж художники одразу приступають до роботи з кольорами поступово вводячи нові кольори на вводячи нові деталі. Обидва ці варіанти мають як своїх прихильників серед майстрів цифрового пейзажу .

Фінальним четвертим етапом роботи над цифровим пейзажем є **деталізація**. Цей етап роботи являє собою доопрацювання фінального вигляду роботи що поєднує в собі додавання необхідних деталей оточення. Цей етап є найбільш тривалим з усіх, але саме завдяки йому сцена починає «оживати». Він вимагає терпіння, уваги до дрібниць та зосередженості. У результаті з простого ескізу з основними кольоровими масами народжується завершений цифровий пейзаж, який може вражати глядача своєю глибиною, красою й унікальністю, відкриваючи перед ним світ, повний історій і натхнення. Широкий інструментарій графічного редактору Krita допомагає в цьому, оскільки дозволяє використовувати як різні види кистей так і режими їхньої роботи дозволяючи надати кожному елементу роботи завершеного вигляду. Проте важливо не захоплюватися якимось одним елементом та пам'ятати що важливо опрацьовувати всі частини роботи цілісно не забуваючи що вони є частиною єдиної картини .

Всі ці етапи допоможуть нам досягти бажаного результату і створити повноцінний цифровий пейзаж. Послідовне проходження через кожен із них забезпечує логічну та злагоджену структуру роботи, яка дозволяє не лише досягти технічної якості, але й передати атмосферу та настрій. Зрештою, така методична та цілеспрямована робота не лише допомагає створити якісний художній продукт, а й розвиває професійні навички митця, удосконалює його техніку та візуальне мислення, що особливо важливо у сфері цифрового мистецтва.

ВИСНОВКИ

Отже, в ході опрацювання кваліфікаційної роботи було досліджено виникнення пейзажу як жанру живопису та історію його розвитку, починаючи з перших спроб зображення природи в середньовічному мистецтві та завершуючи особливостями пейзажу в сучасному цифровому живописі.

Було проаналізовано, як змінювалося сприйняття пейзажу в різні історичні періоди, як зображення природи розвивалося від фону для релігійних чи історичних сюжетів поступово трансформуючись у самостійний жанр. Розглянуто його еволюцію від початку становлення в епоху Відродження розвиток в бароко, романтизмі, реалізмі та імпресіонізмі коли художники почали звертати увагу на передачу емоцій та вражень від природного середовища не звертаючи настільки сильної уваги на дослідження законів перспективи й світлотіні. Також було розглянуто сучасні тенденції в цифровому мистецтві, де пейзаж продовжує еволюціонувати – тепер він поєднує традиційні художні принципи з можливостями новітніх технологій. Зокрема, проаналізовано створення пейзажів у контексті візуального стилю вигаданих світів, таких як всесвіт *Зоряних війн*, з акцентом на планету Лотал як джерело художнього натхнення.

Таким чином, дослідження дозволило глибше зрозуміти, як художній пейзаж формувався упродовж століть, як змінювались його функції, образи та виражальні засоби, а також як ці знання можуть бути адаптовані у сучасній практиці цифрового мистецтва. Пейзаж, що колись виконував допоміжну або символічну роль, з часом трансформувався у самодостатній жанр, здатний передавати не лише зорові враження, а й глибокі філософські, емоційні й навіть політичні сенси. Розуміння історичного контексту розвитку пейзажного живопису – від середньовічних мініатюр до імпресіонізму і модернізму – дає змогу сучасному художнику краще орієнтуватися у візуальній мові та обирати ефективні засоби для досягнення творчої мети.

У цифрову епоху ці знання стають особливо цінними, адже вони дають змогу поєднувати традиційні художні принципи з сучасними технічними можливостями. Створення пейзажів у цифровому форматі – це не лише про технології, а й про глибину розуміння художньої форми, кольору, композиції, ритму й світла.

Таким чином, дослідження не лише виявило зв'язок між історією мистецтва і сучасними цифровими практиками, але й продемонструвало, що пейзаж і надалі залишається надзвичайно актуальним засобом художнього висловлення. Він відкриває перед митцем широкий простір для експериментів та нових інтерпретацій.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Пейзаж. Становлення жанру. *Art-studio Lihtaryk*. URL: <https://lihtaryk.com.ua/pejzazh-stanovlennya-zhanru/> (дата звернення: 13.02.2025).
2. Brief History of the Landscape Genre. *Getty Advisory*. URL: https://www.getty.edu/education/for_teachers/curricula/landscapes/background1.html (дата звернення: 18.01.2025).
3. From Sketch to Final Image (Digital Painting Tutorial) Concept Art Landscape. *YouTube*. *Victor Staris*. 04.11.2020. URL: <https://youtu.be/yOWf1f7sp1c?si=8UYrGc-ziv-lBshD> (дата звернення: 31.03.2025).
4. Fuller D., Petty J., @Wiki_Holocron_Droid. Lothal. *IGN*. *Star Wars*. 17.05.2015. URL: <https://www.ign.com/wikis/star-wars/Lothal> (дата звернення: 09.04.2025).
5. History of Landscape Painting. *YouTube*. *Susan Euler*. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=8m551QANsJA> (дата звернення: 10.03.2025).
6. How I Paint and Design an Epic Environment Concept (Digital Painting Tutorial). *YouTube*. *Victor Staris*. URL: <https://youtu.be/PwjUAQukw3o?si=4LAwt99CdS3e4Mgz> (дата звернення: 12.03.2025).
7. How to Paint and Design a Landscape Environment (Digital Painting Tutorial). *YouTube*. *Victor Staris*. URL: <https://youtu.be/Unau9KHn8Xg?si=JvdwCo-J0vayHUSv> (дата звернення: 27.03.2025).
8. Landscape Digital Painting Tutorial (Mountain Peak Concept Art). *YouTube*. *Victor Staris*. URL: <https://youtu.be/4PgIzzLiOlQ?si=FtDoofV6ie827HVZ> (дата звернення: 18.03.2025).

9. Landscape Digital Painting Tutorial. *YouTube*. *Jordan Grimmer*. 08.03.2020. URL:
<https://youtu.be/XHprIlkY8Q4?si=hMDgUbS0G1VMR26s> (дата звернення: 15.02.2025).
10. Landscape Painting in Chinese Art. *The Met. Essays*. URL:
<https://www.metmuseum.org/essays/landscape-painting-in-chinese-art> (дата звернення: 05.02.2025).
11. Landscape painting. *Britannica. Arts & Culture*. URL:
<https://www.britannica.com/art/landscape-painting> (дата звернення: 14.02.2025).
12. Landscape Step by Step in Krita - Epic Journey - Daily Art 3606. *YouTube*. *Chris Beaven*. 10.12.2022. URL:
https://www.youtube.com/live/elZhYArLtn0?si=6Il2S_pihNGns2ZM (дата звернення: 15.02.2025).
13. Lothal. *Fandom. Wookieepedia*. URL:
<https://starwars.fandom.com/wiki/Lothal> (дата звернення: 16.03.2025).
14. Morton J. An NYCC Snapshot of the Ever-Expanding Star Wars Universe. *Star wars*. 24.10.2013. URL:
<https://www.starwars.com/news/an-nycc-snapshot-of-the-ever-expanding-star-wars-universe> (дата звернення: 18.03.2025).
15. The STAR WARS Trilogy | A Complete Retrospective -
 1. *YouTube. Prime's Theater*. 19.10.2024 URL:
<https://youtu.be/OMF1PgaIdJk?si=-wirFe4ngmqPvhPU> (дата звернення: 08.03.2025).