

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Факультет української й іноземної філології, журналістики та мистецтв
Кафедра культури і мистецтв**

**СТВОРЕННЯ СЕРІЇ МІСЬКИХ ПЕЙЗАЖІВ ЗАСОБАМИ
ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ**

Кваліфікаційна робота (проект)

Пояснювальна записка

на здобуття ступеня вищої освіти «бакалавр»

Виконала: здобувачка 08-421 групи
Спеціальності 023 Образотворче
мистецтво, декоративне мистецтво,
реставрація
Освітньо-професійної програми
Образотворче мистецтво, декоративне
мистецтво, реставрація
Присяжнюк Валерія Сергіївна

Керівник кандидат педагогічних наук,
доцент Ракович В.В.

Рецензент: кандидатка педагогічних
наук, доцентка, доцентка кафедри
мистецтв, Центральноукраїнського
державного університету імені
В. Винниченка Пунгіна О.А.

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. Теоретичні засади створення міського пейзажу в цифровому мистецтві	3
1.1. Виникнення та становлення міського пейзажу.....	5
1.2. Цифрові технології як сучасний інструмент художньої творчості	9
РОЗДІЛ 2. Практичні аспекти створення серії міських пейзажів	13
2.1. Використання програмних засобів та художніх прийомів у цифровому пейзажі	13
2.2. Етапи розробки серії міських пейзажів у цифровому середовищі	18
ВИСНОВКИ	23
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	25
ДОДАТКИ.....	27

ВСТУП

Сучасний етап розвитку образотворчого мистецтва характеризується активним упровадженням цифрових технологій в усі види мистецької діяльності. Цифрове мистецтво розширює межі традиційних жанрів та відкриває нові можливості для творчої самореалізації митців, зокрема й у художній практиці. Одним із напрямів, що особливо активно розвивається в цьому контексті, є міський пейзаж - жанр, здатний передати ритм сучасного міста, його архітектуру та атмосферу.

Міський пейзаж як жанр образотворчого мистецтва має багатовікову історію, однак у диджитал (digital) середовищі він набуває нових форм і засобів виразності. Вже кілька десятиліть митці створюють досконалі простори, переосмислюючи та адаптуючи звичні нам споруди у креативні, фантастичні пейзажі та концепти. У своїй творчості це висвітлювали такі майстри, як: Каллен Коул (Cullen Cole), Тянь Гань (Tian Gan), Кім Чжехьон (Kim Jaehyun) тощо (Додаток А, іл. А.1, А.2, А.3).

Актуальність теми полягає в зростаючій ролі цифрових технологій у художній освіті та творчій діяльності, а також у потребі осмислення міського середовища як важливого об'єкта художнього зображення. Створення серії міських пейзажів у диджитал форматі дозволить визначити та дослідити основні принципи роботи в програмах для цифрового живопису. Крім того, цей процес сприятиме вдосконаленню професійних навичок використання цифрових інструментів та формуванню цілісного художнього бачення. Саме тому темою нашої кваліфікаційної роботи обрано «Створення серії міських пейзажів засобами цифрових технологій».

Метою кваліфікаційної роботи є дослідження теоретичних основ і практичних можливостей створення серії міських пейзажів засобами цифрових технологій з урахуванням художніх та композиційних особливостей жанру.

Досягнення поставленої мети передбачає розв'язання таких **завдань**:

- опрацювати літературу з проблематики дослідження;
- розглянути історію виникнення та становлення міського пейзажу як самостійного жанру в образотворчому мистецтві;
- проаналізувати можливості цифрових технологій та художні прийоми у створенні диджитал-пейзажів;
- визначити основні етапи роботи над серією міських пейзажів у цифровому середовищі;
- створити серію авторських цифрових міських пейзажів із застосуванням відповідних художніх прийомів.

Об'єктом дослідження є художній образ у цифровому пейзажі.

Предметом дослідження є художньо-образні та технічні особливості створення серії міських пейзажів у графічному редакторі.

Для досягнення поставленої мети використовувалися такі **методи дослідження**:

- теоретичний аналіз літературних джерел з історії пейзажного мистецтва та комп'ютерної графіки;
- аналіз творів цифрових художників-пейзажистів;
- порівняльний аналіз художніх прийомів;
- практичний метод створення авторських робіт у цифровому середовищі;
- художній аналіз та оцінка виконаних робіт.

Структура роботи. Кваліфікаційна робота складається зі вступу, двох розділів, висновків та списку використаних джерел.

РОЗДІЛ 1.

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ СТВОРЕННЯ МІСЬКОГО ПЕЙЗАЖУ В ЦИФРОВОМУ МИСТЕЦТВІ

1.1 Виникнення та становлення міського пейзажу

Міський пейзаж - це жанр образотворчого мистецтва, присвячений зображенню архітектурних споруд, вулиць, площ та загального вигляду міського середовища. Він може як і відтворювати реальні міста, так і бути результатом творчої фантазії митця, передавати атмосферу певної епохи, настрій, ритм життя мешканців та взаємодію людини з урбаністичним простором. Термін «міський пейзаж» походить від загального поняття «пейзаж», але набув окремого значення, коли художники почали приділяти особливу увагу саме архітектурним формам і міському краєвиду. Міський пейзаж також має назву урбаністичний.

Пейзаж як самостійний жанр виник не відразу. Його роль довгий час залишалася другорядною, де він слугував як фонове доповнення у творах інших жанрів живопису, допомагаючи глибше розкрити ідею, зміст, характер живописних образів. Формування цього жанру відбувалося протягом багатьох століть.

Як зазначає Кулик Л.С., посилаючись на В. А. Ружицького, мотиви міста простежуються вже у живописі Середньовіччя. У цей період художники зверталися не до безпосередніх спостережень реальності, а до умовної, символічної мови образів; мистецтво наслідувало не природу, а відображало її ідеалізоване уявлення. Як результат цього, митці зображували місто без прив'язки до топографічної точності, уявляючи його релігійно-міфологічним. Місто нерідко уособлювало образ Небесного Єрусалиму, як символ духовного та піднесеного. Також зустрічалися сюжети пов'язані з Вавилонською

баштою. Міський пейзаж в ці часи слугував для умовного позначення місця події [7, с. 347].

У добу Відродження міський краєвид отримав нове трактування завдяки нідерландським митцям, які з особливим трепетом відтворювали красу навколишнього світу у своїх полотнах. Художники вивчали міський пейзаж з натури, що дозволило їм сформуванати правила побудови простору за законами лінійної перспективи. У живописі цього часу місто постає як уособлення гармонійної та досконалої архітектури.

Попри намагання точно зобразити архітектурні споруди, міський пейзаж ще довго залишався лише тлом для головних сюжетних сцен. До прикладу, це можна простежити на полотні нідерландського митця Яна ван Ейка «Мадонна канцлера Ролена» (Дод. Б, рис. Б.1), де головний сюжет доповнений майстерно зображеним краєвидом міста.

У середині XVII століття міський пейзаж утверджується як самостійний жанр живопису. Його витоки пов'язані з мистецтвом Нідерландів, що традиційно вважаються батьківщиною урбаністичного пейзажу. Одним із перших відомих прикладів цього напрямку є знамениті картини Яна Вермера «Краєвид Делфта» та «Маленька вулиця» (Дод. Б, рис. Б.2, Б.3). Ці твори демонструють майстерне володіння законами перспективи, прагнення митця передати атмосферу міського життя, гармонію архітектурних форм. Місто постає як самостійний художній образ, що відображає красу та ритм урбаністичного середовища.

Починаючи з XVIII століття, у мистецтві формується новий різновид міського пейзажу - «ведута». Саме він сприяв остаточному виокремленню цього жанру як самостійного напрямку живопису. Ведута італ. *veduta* - «побачена» від лат. *vedere* - «бачити») - жанр образотворчого мистецтва, рання форма архітектурного міського пейзажу, що склався в XVIII ст. у Венеції. Для цього жанру притаманні такі особливості, як сувора перспективна побудова, ілюзійна передача простору, «фотографічна» точність, навіть до

найменших деталей, парадність композиції, декоративність кольору. Основоположником класичної італійської ведуги вважається Антоніо Каналетто [11, с. 100].

Також існував жанр «капріччо» (в перекладі з італійської - «каприз, примха») як різновид ведуги. На відміну від ведуги, де зображення подають точно, в капріччо використовують лише реалістичні елементи, незвично та фантазійно поєднані між собою. У цьому жанрі особливо поширеним було зображення вигаданих пейзажів-руїн античних міст [6].

Кінець XIX - початок XX ст. ознаменувався появою численних мистецьких течій, у тому числі й імпресіонізму (з французької - «impression» означає враження). Митці-імпресіоністи (Клод Моне, Альфред Сіслей, Каміль Піссарро і тд.), відкрили нові можливості для передачі атмосфери міста. Їхні полотна зображали Францію у світлі різних пор року та часу доби, вулиці й набережні, де головним було не стільки точне відтворення архітектури, скільки відчуття руху, світла й кольору. Постімпресіоністи та митці модерну розвинули ці пошуки. Зокрема французький митець Жорж Сера звертався до урбаністичного пейзажу Франції, змальовуючи його у власноствореному стилістичному спрямуванні - «пуантилізм». Нідерландський майстер Вінсент Ван Гог також приділяв чималу увагу міським пейзажам. У його доробку можна спостерігати велику кількість творів присвячених зображенню міських просторів: вулиць, будинків, промислових зон. Прикладами можуть слугувати картини «Бульвар Кліші» та «Ресторан Сірена в Аньєрі» (Дод. Б, рис. Б.4, Б.5).

У XX столітті міський пейзаж розвивався в різних художніх напрямках. Першою художньою течією, яка збагатила культуру цього часу, став фовізм. Фовісти відмовилися від традиційних правил перспективи та світлотіні. Кубісти створювали пейзажі з геометричних форм, сюрреалісти й абстракціоністи - декоративні композиції з елементами імпровізації. Поряд із цим існували й реалісти, чії роботи відтворювали справжнє міське життя таким, яке воно є.

З середини XX століття, в умовах науково-технічної революції, індустріальна тема набуває особливого значення в пейзажному живописі. Художників приваблює масштабність індустріальних образів, і з'являються майстри, що повністю присвячують себе цій сфері. Одним із засновників індустріального пейзажу вважається український митець Володимир Жуган. Майстер пензля підійшов до трактування промислового середовища по-особливому, побачивши у ньому естетичну цінність. Талановитою творчою знахідкою художника стало створення індустріально-природного пейзажу у традиціях соцреалізму, але з використанням імпресіоністичної техніки (Дод. Б, рис. Б.6, Б.7). Через індустріальні пейзажі Жуган висловив своє художнє осмислення питання «людина та довкілля за умов технічного прогресу», зображуючи робітників у трудовому ритмі, що захоплюються грандіозністю того, що відбувається [5].

Сучасний індустріальний пейзаж вирізняється різноманіттям творчих концепцій та індивідуальним підходом до сюжету. Він розглядається як відображення часу і як самостійна художня цінність, де важливим стає передача духу техніки та середовища, створеного людиною.

Сучасна епоха цифрових інновацій XXI століття принесла нові техніки в урбаністичний пейзаж, серед яких особливе місце займає диджитал виконання. Якщо розглядати ці інновації як інструмент для створення актуального мистецтва, то вони дають митцям простір для переосмислення традиційних ідей та їхнього втілення у нових цифрових формах. У цьому контексті вони постають як результат творчих інтелектуальних взаємозв'язків, що змінюються й набувають нової форми безпосередньо в процесі творення [4, с. 68]. Завдяки цьому урбаністичний пейзаж у цифровому форматі перетворюється на важливий засіб дизайну та візуальних комунікацій, що активно використовується у створенні концепт-артів для кіно, відеоігор та телесеріалів, стаючи невід'ємною частиною сучасної культури.

Підсумовуючі вищесказане, можна стверджувати, що міський пейзаж пройшов довгий шлях до визнання як самостійного жанру. У процесі його становлення у митців розвивався більш складний погляд на світ, що постійно збагачувався. Основні художні принципи, якими користувались майстри різних епох, полягали у відображенні не стільки точного вигляду споруди, скільки у передачі певного стану середовища і створенні цілісного художнього образу [11, с. 101]. Урбаністичний пейзаж еволюціонував у художній образ, який поєднує архітектурні риси з культурними та соціальними аспектами життя міст.

1.2 Цифрові технології як сучасний інструмент художньої творчості

Протягом останніх десятиліть мистецтво і технології розвивалися паралельно, утворюючи нероздільний зв'язок. Цифрові технології посідають важливе місце в сучасному художньому процесі, суттєво розширюючи межі образотворчого мистецтва та трансформуючи традиційні підходи до творчості. Сьогодні можна зустріти митців, що використовують комп'ютерні засоби та спеціалізоване програмне забезпечення аби поєднувати класичні мистецькі принципи та техніки (наприклад імітування акварельної або гравюрної техніки) з новими інноваційними можливостями. Тим самим, вони творять нові унікальні візуальні форми та художні мови. Як приклад, подібну рису можна побачити у творчості британського ілюстратора та концепт-художника Аарона Гріффіна (Aaron Griffin). Він вміло відтворює ефект олійного живопису у своїх концепт-артах, надаючи їм матеріальної схожості до традиційних полотен. Дослідники, в свою чергу, визначають цей процес як «нове медіа мистецтво», що означає перехід від традиційних ручних технік до цифрових [12].

Цифрове мистецтво охоплює широкий спектр напрямів, серед яких цифровий живопис, комп'ютерна графіка, 3D-моделювання, відеоарт,

інтерактивні інсталяції та медіамистецтво. Основною відмінністю цифрових технологій як інструменту художньої творчості є віртуальність твору, який існує у вигляді цифрових даних і може відтворюватися на різних носіях без втрати якості. Нематеріальний характер цифрового мистецтва ставить під питання сталість традиційних уявлень про художній об'єкт та розвиває дискусію про поняття авторства й унікальності.

Аби збагнути, важливу перевагу цифрових технологій, а саме гнучкість та багатофункціональність, треба розглянути можливості які вони надають. Користувачі мають спроможність працювати з необмеженою кількістю шарів, коригувати форму, колір і світлотінь за допомогою різноманітних інструментів, а також рішуче випробовувати нові композиційні підходи. При цьому немає ризику остаточно зіпсувати роботу, адже цифрові засоби дозволяють легко виправити будь-яку помилку - на відміну від традиційних технік. Цей аспект дає підстави вважати, що цифрове виконання сприяє більш вільному творчому пошуку та розширює експериментальний потенціал мистецтва.

Здатність інтегрувати різні види мистецтва в межах одного твору - ще одна важлива перевага цифрових технологій. Візуальний образ може поєднуватися зі звуком, анімацією, текстом і взаємодією з глядачем, що є характерним для сучасної медіакультури. Синтетична природа цифрової творчості узгоджується з вимогами сучасного суспільства, яке прагне швидкого сприйняття інформації та ефективної візуальної комунікації.

Завдяки активному розвитку цифрового мистецтва, сьогодні з'являється велика кількість інструментів, що значно полегшує роботу диджитал-художника та дає змогу діяти ширше. Серед них особливе місце займають графічні планшети та стилуси, які забезпечують високу точність рухів і дозволяють максимально наблизити процес малювання до традиційного живопису. Завдяки їм можна керувати натиском, нахилом і плавністю лінії під

час малювання, відкриваючи нові перспективи для опрацювання фактури, деталей і кольорових градацій.

У цифровому мистецтві використовуються техніки обробки зображень: корекція кольорової гами, ретуш, комбінування шарів, застосування фільтрів та спеціальних ефектів. Цифровий підхід до ілюстрації також полегшує збереження та розповсюдження робіт, оскільки цифрові файли можна легко зберігати на різних пристроях і легко поширювати через Інтернет-платформи, соціальні мережі, онлайн-галереї та віртуальні виставки, тим самим забезпечуючи доступність художніх творів для широкої аудиторії, незалежно від географічних меж [9, с. 15]. Цифрові технології, в цьому випадку, виступають не тільки, як інструментом створення мистецтва, а і як засобом його комунікації та популяризації.

Попри численні переваги поєднання живопису та комп'ютерних технологій, у цьому процесі все ж виникають певні труднощі. Наприклад, сучасні монітори поки що не досягають роздільної здатності людського ока, через що вони не можуть передати всі тонкі деталі та нюанси, які видно при безпосередньому спогляданні класичного полотна. Крім того, друк цифрового зображення на папері не здатен повністю відтворити весь спектр кольорів: колірний діапазон друку значно менший, ніж можливості монітора, що є ще однією перешкодою для точного відтворення якості цифрового живопису [2, с. 110].

Таким чином, цифрові інновації стали дороговказом для розвитку сучасного мистецтва, змінюючи традиційні підходи до художнього процесу й матеріальної природи твору. Їх здобутки можна бачити сьогодні скрізь - від інтерактивних інсталяцій у музеях і галереях до візуальних ефектів у кіно, відеоіграх та рекламних кампаніях. Вони присутні у віртуальній та доповненій реальності, у цифровому дизайні й у соціальних мережах, де формують нові способи комунікації та сприйняття мистецтва.

Цифрові технології трансформували уявлення про процес творення, матеріальність і спосіб сприйняття мистецького об'єкта та відкрили безмежний простір митцям для свіжих експериментів та нових інтерпретацій візуальної культури. Ймовірно, саме цей спосіб вираження художньої діяльності визначить майбутній напрямок візуальної творчості.

РОЗДІЛ 2.

ПРАКТИЧНІ АСПЕКТИ СТВОРЕННЯ СЕРІЇ МІСЬКИХ ПЕЙЗАЖІВ

2.1 Використання програмних засобів та художніх прийомів у цифровому пейзажі

Цифровий пейзаж сьогодні формується на перетині художньої традиції та новітніх комп'ютерних технологій. Важливу роль в цьому процесі відіграють програмні засоби. Вони забезпечують технічну реалізацію творчого задуму, впливають на вибір художніх прийомів та композиційних рішень, тому нам, митцям, слід відповідально і з розумом підходити до вибору програм та прийомів для найкращої реалізації своїх уявлень та фантазій.

Серед найпоширеніших програмних засобів, що застосовуються для створення цифрових пейзажів, можна виокремити графічні редактори растрового та векторного типу, а також програми для тривимірного моделювання.

У растрових редакторах, зокрема Adobe Photoshop, Krita, SAI Paint Tool, можна створювати високодеталізовані ілюстрації, послуговуючись різноманітними пензлями та інструменти для тонкої обробки. Такі зображення являють собою сукупність окремих точок (пікселів). Піксель (pixel) - це найменший елемент зображення, відтворений комп'ютером. Слово піксель походить від скорочення picture element (елемент зображення) з заміною букви С на Х. Пікселі мають такі особливості як однорідність та неподільність. Однорідність означає, що всі пікселі однакові за розміром, а неподільність, в свою чергу, означає, що піксель не може мати всередині себе більш дрібних елементів. Якщо пікселі мають дуже малий розмір, наше око сприймає їх не окремо, а як єдине цілісне зображення. У сукупності вони формують растр -

прямокутну сітку точок, яка створює картинку на екрані. Ця сітка отримала назву растрової карти (bitmap) [10, с. 18].

Растрові редактори пропонують широкий набір інструментів для роботи з бітовими зображеннями. Серед них - класичні засоби, такі як пензлі чи олівці, а також спеціальні інструменти, наприклад штамп (дозволяє копіювати пікселі з однієї ділянки на іншу), текстурні-пензлі (для імітування традиційних технік малювання) тощо. Всі інструменти мають власні параметри (розмір, жорсткість, непрозорість, натиск, форма та багато іншого), що дозволяє максимально точно налаштовувати їх для конкретної роботи [10, с. 23]. Користувачі можуть також працювати з палітрою кольорів, регулювати насиченість та яскравість, застосовувати фільтри та маски для творчого перетворення зображень [13]. Крім того, растрові редактори підтримують широкий спектр графічних форматів, включно з форматами, орієнтованими на веб-графіку.

Попри всі переваги, растрова графіка має суттєвий недолік, пов'язаний із роздільною здатністю зображення. Роздільна здатність зображення - це кількість пікселів (точок), що формують картинку на одиницю площі або довжини (наприклад, PPI - пікселі на дюйм), що визначає чіткість, деталізацію та різкість зображення. Чим більша роздільна здатність, тим буде вища якість зображення. При збільшенні масштабу картинка втрачає чіткість, з'являються «зубчасті» краї та розмитість деталей. Художнику варто враховувати цей аспект при роботі у растровому редакторі, щоб досягти високої якості своїх ілюстрацій.

Векторні ілюстрації мають певні особливості та відрізняються від растрових. Принципи векторної графіки ґрунтуються на математичному апараті, що відрізняється від піксельної графіки, і передбачають створення лінійних контурів, побудованих із елементарних кривих, які описуються відповідними математичними рівняннями [10, с. 41].

На сьогоднішній день, є велика кількість векторних редакторів (CorelDRAW, Inkscape, Gravit Designer тощо). Найпопулярнішим з них є Adobe Illustrator розроблений компанією Adobe Systems. Ці програми мають схожі функції та інструментарій та надають різнопланові можливості. Векторні редактори використовують для створення логотипів, іконок, шрифтів, ілюстрацій, інфографіки, постерів, рекламних матеріалів. Крім того, вони широко застосовуються у веб- та UI/UX-дизайні, поліграфії, а також у розробці складних векторних композицій для анімації та мультимедіа.

Векторна графіка має велику кількість переваг. Векторні файли мають невеликі розміри, оскільки зберігається не зображення, а лише його основні дані, використовуючи які, програма відновлює зображення. Також розмір об'єктів та опис колірних характеристик майже не впливає на розміри файлу. Об'єкти легко трансформуються та ними легко маніпулювати (пересувати об'єкти, змінювати їх розміри, форму та колір) при цьому вони не втрачаються у якості. Векторна графіка не залежить від роздільності, тобто векторні об'єкти відтворюють на пристроях з різною роздільністю без втрати якості зображення [3].

Водночас векторна графіка не позбавлена недоліків. До них можна віднести: складність експорту з растрового формату у векторний; неможливість реалістично передати фотографічну якість; складність створення деталізованих зображень; неможливість застосування численної бібліотеки ефектів, які застосовуються під час роботи з растровими зображеннями.

Не менш актуальним напрямком сучасної комп'ютерної графіки є 3D-моделювання. Воно дозволяє нам створювати тривимірні об'єкти за допомогою спеціалізованого програмного забезпечення. Завдяки 3D-моделям можна відтворювати реалістичні простори, персонажів і предмети, проводити візуалізацію інтер'єрів та екстер'єрів, а також створювати складні анімаційні сцени.

3D-модельовання сьогодні застосовується не тільки в мистецькій сфері. Воно поширюється на велику кількість різноманітних діяльностей, зокрема на: розваги та медіа (використовується для спецефектів, у відеоіграх, кіно й на телебаченні); архітектуру та нерухомість (знаходить застосування у створенні детальних віртуальних зображень будівель, інтер'єрів та ландшафтів); проєктування та виробництво продукції (активно застосовується для розробки прототипів, візуалізації задумів щодо створення продуктів та модельовання їх функціонування перед виготовленням); автомобільну та аерокосмічну галузі промисловості (використовується для проєктування, тестування транспортних засобів та компонентів, нерідко ще до того, як вони будуть побудовані, а також для їх реклами та маркетингу); медицину та охорону здоров'я (знаходить застосування у медичній візуалізації та плануванні хірургічних операцій); віртуальну реальність (VR) і доповнену реальність (AR) (має важливе значення для створення ефекту занурення у певне середовище); освіту й навчання (застосовується в освітніх установах для викладання основних положень різних предметів, від біології до географії і навіть історії) [1].

Щодо програмних засобів у 3D-модельованні, то їх існує велика кількість від більш простих до професійних. Найпопулярніші з них: Blender, ZBrush, Autodesk Maya, NanoCAD, FreeCAD тощо.

При створенні цифрових творів, майстри послуговуються художніми прийомами. Художній прийом - це свідомо обраний майстром спосіб, техніка або композиційний хід, що використовується для яскравого, образного та емоційного вираження ідеї, створення композиційного центру, ритму та підсилення виразності форми. Це інструмент, який допомагає художнику перетворити задум на візуальний образ. Серед художніх прийомів, характерних для цифрового пейзажу, важливими є робота зі світлом, кольором, текстурою, перспективою та стилізацією.

Митцю варто вміти віднайти баланс, під час якого свобода у використанні великої кількості інструментів та додаткових можливостей, не

переросла у несмак та невміння гармонійно поєднати велику кількість цих засобів між собою. До прикладу, невдалим можна вважати неузгодженість у стилізації, коли автор використовує велику кількість різнорідних ефектів, текстур чи кольорових рішень, які не поєднуються між собою та створюють відчуття хаосу. Надмірне застосування фільтрів, контрастних палітр або несумісних стилістичних прийомів може призвести до втрати цілісності композиції та знизити художню виразність твору. У результаті глядач може сприйняти роботу як перевантажену деталями, де відсутній чіткий акцент чи гармонійний ритм. Проте маючи творчу ідею та навички гармонійно поєднувати та узгоджувати художні прийоми, можна досягти високого рівня майстерності у створенні цифрових творів, в тому числі - пейзажів.

Гнучкість програмних засобів відкриває поле для експериментів та цікавих дослідів. Завдяки тому, що редактори дозволяють працювати на багатьох шарах одночасно, ми маємо можливість створювати складні, пейзажі з детальною проробкою, доповнювати їх складним освітленням. Якщо задум автора передбачає стилізацію, а не достеменну передачу простору, то це також можливо втілити використовуючи певні художні прийоми (наприклад текстурні пензлі, незвичні кольорові поєднання, фільтри тощо).

Прикладами майстерних митців-пейзажистів може слугувати Раджа Нандепу (Raja Nandepu). Це ілюстраторка та концепт-художниця, яка володіє високим рівнем роботи з графічними редакторами та створює креативні концептуальні твори мистецтва. У її доробку можна спостерігати різноманітні ілюстрації - від зображень міста і природних просторів, до фантастичних споруд та космічних пейзажів (Додаток В, іл. В.1, В.2, В.3). Окрім цього, мисткиня вже багато років співпрацює з ігровими та кіно-студіями, в тому числі працювала над іграми: Hitman та Horizon Zero Dawn та створювала рекламні постери для Netflix.

Отже, ми розглянули основні програмні засоби, які можна застосувати для створення мистецьких творів, в тому числі і цифрових пейзажів. Також

ми переконалися, що завдяки своєму розширеному функціоналу, ці програми дають змогу втілювати найкреативніші ідеї. А результати плідної мистецької діяльності диджитал-художників сьогодні можна зустріти в багатьох сферах - від кіно до маркетингу.

Також, варто зазначити, що пейзаж засобами комп'ютерної графіки знаходить нові форми та стилі вираження. Переосмислення та поєднання художніх прийомів породжує унікальні твори мистецтва, які збагачують сучасну візуальну культуру.

2.2 Етапи розробки серії міських пейзажів у цифровому середовищі

Будь-яка творча робота над мистецьким твором має свою специфіку та складається з певних етапів. Розробка серії міських пейзажів у цифровому середовищі є комплексним творчим процесом, що поєднує концептуальне осмислення теми, художнє проектування та технічну реалізацію за допомогою цифрових інструментів. На відміну від створення окремого твору, серія передбачає, що твори будуть стилістично цілісними і композиційно узгодженими.

Обрана нами тема - міський пейзаж у взаємодії з – дозволяє дослідити гармонію та протиставлення між урбаністичним середовищем і природними елементами. Подібні мотиви можна простежити у творчості канадського концепт-художника Рафаеля Лакост (Raphael Lacoste). Митець поєднує старовині міста з густою зеленню, високими скелями та водоймами, майстерно обігруючи контраст твердих геометризованих ліній з плавними м'якими силуетами природи (Додаток Г, іл. Г.1, Г.2, Г.3). Ми детально розглянемо поетапність створення серії міських пейзажів засобами цифрових технологій. Ми детально розглянемо поетапність створення серії міських пейзажів засобами цифрових технологій.

Підготовчий етап - перший, що передує всім, полягає у зборі референсів, фотографій, ілюстрацій, тощо. Цю роль може виконувати будь що, що здатне нас надихнути та пробудити творчу ідею. Підготовчий етап формує концептуальне підґрунтя роботи, допомагає окреслити загальну композицію та напрямок розвитку задуму над мистецьким образом.

Наступний етап передбачає створення ескізів та начерків. Перед тим, як почати робити замальовки, художник повинен обрати мотив, який найбільше відповідає його творчому задуму та внутрішньому відчуттю. Навіть якщо це вдасться не відразу, головне продовжити пошуки. В іншому випадку, якщо митець не впевнений в своїй ідеї, це негативно вплине на весь подальший хід роботи і твір не вийде довершеним.

Також важливо продумати ракурс та точку зору. У пейзажному зображенні вибір точки спостереження змінює сприйняття простору, глибини та настрою: низький ракурс підкреслює велич і монументальність природних і міських форм, тоді як високий - відкриває широку панораму та дає відчуття оглядовості. Розміщення основних елементів композиції впливає на ритм і баланс зображення, спрямовує погляд глядача та акцентує увагу на певних деталях. Треба віднайти вигідне положення, яке буде викликати потрібне нам враження у глядача. Далі йде виконання начерків та відбір найвиразніших по композиції.

Після цього, ми переходимо до створення фінальних, більш детальних ескізів. Зазвичай у них вже окреслюються ключові форми, об'єкти мають правильні пропорції, перспективу та просторову логіку. Лінії можуть бути акуратнішими, додаються прості світлотіньові маси, щоб зобразити об'єм [8, с. 14]. Також важливо перевіряти себе на помилки у процесі роботи. Це може бути невірна побудова певного або декількох об'єктів, неправильна перспектива, неузгодженість предметів у ракурсах тощо. Якщо такі будуть знайдені, їх слід виправити.

Коли ескіз детально пророблений і художник впевнений у побудованій композиції, слід розпочинати роботу з кольоровими відношеннями. Слід пам'ятати, що колір виступає своєрідним посередником між психічним і фізіологічним станом людини: інформація, яку ми сприймаємо через кольори, осмислюється на рівні свідомості та водночас викликає певні реакції організму. Тому, важливо здійснювати такий добір кольорів, який би якнайвиразніше розкривав наш задум, передавав атмосферу та викликав потрібні емоції. На цьому етапі роботи варто починати з визначення основних тональних площин, які стануть фундаментом для майбутньої кольорової гами твору. Важливо рухатися від загального до часткового, поступово уточнюючи зображення.

У роботі з кольором існують різні підходи. Деякі митці починають із детального опрацювання всієї композиції в ахроматичних відтінках, що фактично нагадує підмальовку у класичному живописі. Інший підхід відразу передбачає роботу із кольоровою палітрою та поступове додання нових відтінків. Обидва методи активно використовуються диджитал-художниками.

У цифровому пейзажі ми можемо використати різні текстурні пензлі задля відтворення фактури каменю, цегли, штукатурки, асфальту, металу, рослинності або атмосферних ефектів. Завдяки гнучкості в налаштуваннях пензлів (варіації прозорості, тиску пера, зернистості, розсіювання) легко, за потреби, досягати ефекту живописності, наближеної до традиційної техніки олійного чи акварельного живопису. Тектурні пензлі можна комбінувати між собою, шукати гармонійні поєднання, але головне їх використовувати в міру і узгоджувати з композицією твору - надмірне використання текстур може перевантажити зображення й знизити його виразність.

Стилістична єдність серії підтримується через повторювані художні прийоми, єдину систему мазка або характерну манеру обробки зображення, тому важливо витримувати ці аспекти в кожному творі серії.

Коли будуть задані основні кольори пейзажу, можна переходити працювати над деталями. Цей етап передбачає ретельне опрацювання об'єктів, уточнення текстури поверхонь, проробка архітектурних елементів, додавання стафажу тощо. Важливо пам'ятати, що головний елемент композиції має бути найбільш детальним та зацентрованим а другорядні об'єкти повинні бути гармонійно узгоджені з ним. Водночас варто зберігати баланс між деталізацією та узагальненням, щоб уникнути перевантаження композиції. Додатково ми можемо експериментувати з різними режимами накладання шарів, корекцією яскравості та насиченості, щоб досягти більшої глибини та виразності. Важливо пам'ятати, що технічні прийоми мають лише підсилювати художню ідею, а не відволікати від основного змісту твору.

На останньому етапі варто перевірити всі елементи композиції на узгодженість між собою, загальну кольорову гаму. За потреби ми можемо застосовувати на задньому плані такий інструмент, як «розмиття», щоб узагальнити другорядне й водночас спрямувати увагу на головний об'єкт. Також важливо оцінити композицію з віддаленої перспективи - зменшивши масштаб зображення або тимчасово перевівши його у чорно-білий режим. Такий прийом дозволяє перевірити тональну ієрархію та виявити можливі дисбаланси у розподілі акцентів. За необхідності уточнюються контури головного об'єкта, підсилюються світлові акценти або пом'якшуються надто контрастні ділянки.

Завершальним кроком є підготовка роботи до презентації: перевірка якості зображення, його роздільної здатності, формату збереження та відповідності обраному способу демонстрації (друк, електронне портфоліо, онлайн-експозиція). Таким чином, фінальний етап спрямований на досягнення композиційної цілісності, візуальної гармонії та повного розкриття авторського задуму.

Відправною точкою для створення серії міських пейзажів стала ідея поєднання міського середовища та природи як художнього простору, де кожен

елемент композиції має власне значення й формує цілісність твору. Ми детально розглянули всі етапи створення живописних творів засобами цифрових технологій та переконалися, що графічні редактори надають великий спектр можливостей які можна застосувати для створення серії міських пейзажів. Водночас важливо пам'ятати, що технічні засоби мають слугувати лише інструментом для реалізації творчої ідеї, а не замінювати її змістовну основу.

Таким чином, створення серії міських пейзажів у цифровому середовищі можна розглядати як синтез концептуального мислення, художньої майстерності та технологічних інновацій. Цей процес спрямований на досягнення композиційної цілісності, стилістичної узгодженості та максимальної виразності авторського задуму.

ВИСНОВКИ

У результаті виконання кваліфікаційної роботи поставлену мету було досягнуто шляхом послідовного розв'язання визначених завдань. У процесі дослідження було опрацьовано літературу з проблематики дослідження, що дозволило сформулювати теоретичне підґрунтя роботи та визначити основні підходи до осмислення міського пейзажу як художнього явища в цифровому просторі.

У ході аналізу історії виникнення та становлення міського пейзажу з'ясовано, що цей жанр пройшов складний шлях розвитку. Починаючи з епохи Середньовіччя і Відродження, де він ще не виступав як самостійний художній образ, а слугував лише фоном, і до сьогоденного сучасного цифрового живопису, де урбаністичний пейзаж вже отримав повну незалежність. Він утвердився як важливий напрям образотворчого мистецтва, що відображає культурні, соціальні та естетичні особливості певної епохи. Також, у цифровому форматі, міський пейзаж перетворився на важливий засіб дизайну, візуальних комунікацій та став невід'ємною частиною сучасної культури.

Проаналізовано можливості цифрових технологій та художні прийоми, що застосовуються у створенні диджитал-пейзажів. Встановлено, що цифрове середовище значно розширює інструментарій художника завдяки використанню шарів, текстурних пензлів, режимів накладання, коригувальних засобів та інших інструментів, які сприяють досягненню виразності, глибини та стилістичної цілісності твору. З'ясовано, що результати мистецької діяльності цифрових художників сьогодні можна зустріти в багатьох сферах.

У роботі визначено основні етапи створення серії міських пейзажів у цифровому середовищі - від підготовчого збору матеріалу та ескізування до фінальної деталізації й підготовки до презентації. Обґрунтовано важливість послідовності творчого процесу, дотримання принципу руху від загального до

часткового, збереження стилістичної єдності та композиційної узгодженості серії.

Практичним результатом дослідження стало створення авторської серії цифрових міських пейзажів, у яких реалізовано набуті теоретичні знання та застосовано відповідні художні прийоми. У роботах продемонстровано можливості цифрового середовища як ефективного інструменту сучасної художньої творчості.

Таким чином, результати кваліфікаційної роботи підтверджують актуальність обраної теми та засвідчують перспективність використання цифрових технологій у створенні сучасного міського пейзажу.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. 3D-модельовання [Електронний ресурс]. - Режим доступу: <https://www.adobe.com/ua/products/substance3d/discover/what-is-3d-modeling.html> (дата звернення 14.02.2026)
2. Блудов А. Особливості формування процесу викладання цифрового живопису // Українська академія мистецтва : збірник наукових праць Національної академії образотворчого мистецтва і архітектури. 2023. № 33. С. 106-114
3. Векторна графіка [Електронний ресурс]. - Режим доступу: https://crashinform.blogspot.com/p/blog-page_9.html (дата звернення 12.02.2026)
4. Годза А., Поєднання творчості та технологій: цифровізація як ключовий фактор сучасної художньої освіти // Створення сучасного освітнього середовища для підготовки конкурентоспроможних фахівців в умовах цифрової трансформації закладу освіти : зб. Тез Всеукраїнської науково-практичної інтернет-конференції. - Біла Церква : Білоцерківський гуманітарно-педагогічний фаховий коледж, 2025. С. 68-70.
5. Жуган Володимир Олександрович [Електронний ресурс]. - Режим доступу: <http://oknasocrealisma.com/authors/zhugan-vladimir-alexandrovich/> (дата звернення 08.04.2026)
6. Капріччо [Електронний ресурс]. - Режим доступу: <https://gossip-ua.com/lifestyle/595-scho-osoblivogo-v-peyzazhah-yak-nazivayut-samimi-talyskimi-veduta-kaprchcho.html> (дата звернення 03.02.2026)
7. Кулик Л. С. Історія виникнення міського пейзажу як самостійного жанру живопису: «Молодий вчений», № 9 (61) вересень, 2018 р. С. 347-349.

8. Кудря, І. І. Формування художнього образу в пейзажі засобами графічного редактору Krita : Кваліфікаційна робота : 023. Херсон, 2025. С. 19.
9. Мірошніченко Д. І. Цифрові технології в ілюструванні художньої літератури : Кваліфікаційна робота : 014.12. Кривий Ріг, 2024. С. 45.
10. Федік Л.Ю., Решетило О.М., Смолянкін О.О. Комп'ютерна графіка: Навчальний посібник. - Луцьк: ЛНТУ, 2012. С. 240.
11. Ясеницька Ж. В., Кошів І. Р. Архітектурний пейзаж як самостійний жанр живопису // Actual priorities of modern science, education and practice : матеріали XXI Міжнар. наук.-практ. конф. - Paris : International Science Group, 2022. Pp. 99-102.
12. Codreanu F. Art and technology - the role of technological advance in art history // The Proceedings of the International Conference "Communication, Context, Interdisciplinarity. Section: Language and Discourse". 2015. Pp. 797-803.
13. Sugiarto E., Kurniawati D. W., Febriani M., Fiyanto A., Imawati R. A. Computer-based art in folklore illustration: Development of mixed media digital painting in education context // IOP Conference Series: Materials Science and Engineering. 2021. P. 7.

ДОДАТКИ

Додаток А.



Ил. А.1. Cullen Cole



Ил. А.2. Tian Gan



Ил. А.3. Kim Jaehyun

Додаток Б.



Рис. Б.1. Ян ван Ейк «Мадонна канцлера Ролена»



Рис. Б.2. Ян Вермер «Краєвид Делфта»



Рис. Б.3. Ян Вермер «Маленька вулиця»



Рис. Б.4. Вінсент Ван Гог «Бульвар Кліші»



Рис. Б.5. Вінсент Ван Гог «Ресторан Сірена в Аньєрі»



Рис. Б.6. Володимир Жуган «Гігант на Дніпрі»



Рис. Б.7. Володимир Жуган «Завод на Дніпрі»

Додаток В.



Іл. В.1. Raja Nandepu



Іл. В.2. Raja Nandepu



Ил. В.3. Raja Nandepu

Додаток Г.



Ил. Г.1. Raphael Lacoste



Ил. Г.2. Raphael Lacoste



Л. Г.3. Raphael Lacoste