

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

**СТВОРЕННЯ СЕРІЇ РОБІТ НА МІФОЛОГІЧНУ ТЕМУ ЗАСОБАМИ
КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРАФІКИ**

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 Алевтина 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 основи створення міфологічних образів у комп'ютерній графіці	5
1.1. Міфологічна тематика як основа формування образів в образотворчому мистецтві.....	5
1.2. Становлення цифрового живопису як повноцінного засобу створення художніх творів	9
РОЗДІЛ 2. Специфіка створення авторської серії міфологічних композицій у техніці цифрового живопису	14
2.1. Характеристика основних програм та інструментів для вирішення творчих завдань у цифровому творі.....	14
2.2. Розробка концепції та етапність виконання серії міфологічних робіт засобами комп'ютерної графіки	18
ВИСНОВКИ	21
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	23
ДОДАТКИ	25

ВСТУП

Актуальність дослідження зумовлена розвитком комп'ютерних технологій, що трансформують творче самовираження та утверджують цифрову графіку як повноцінний художній засіб. Образотворче мистецтво нині займає особливе місце серед сучасних комп'ютерних технік і представлено такими основними видами: цифровою комп'ютерною графікою, живописом та скульптурою.

Використання комп'ютерної графіки дозволяє митцю працювати з композицією, формою, кольором і світлом на новому рівні, поєднуючи класичні принципи образотворчості з інноваційними можливостями. Такий синтез надає процесу гнучкості та експериментальності, що є важливим для втілення складних сюжетних та концептуальних задумів.

Попри відносно нетривале існування, комп'ютерні технології вже зарекомендували себе як інструмент, здатний відтворювати широкий спектр художніх стилів – від сучасних мотивів до переосмислення традиційних образів і сюжетів. У цьому контексті особливого значення набуває звернення до міфологічної тематики, яка здавна слугувала невичерпним джерелом символічних образів і смислових сюжетів, зберігаючи свій потенціал для художніх інтерпретацій і до сьогодення. Завдяки можливостям комп'ютерної графіки, міфологічні та фольклорні образи набувають нових форм і трансформуються у цілісні авторські світи, поєднуючи традиційні мотиви з індивідуальним художнім баченням. По-своєму цікаво міфологію інтерпретували такі художники, як Роман Дубіна, Андроїд Джонс (Android Jones), Степан Рябченко та інші (Додаток А, іл. А.1, А.2, А.3).

Саме тому темою кваліфікаційної роботи було обрано: «Створення серії робіт на міфологічну тему засобами комп'ютерної графіки». У межах дослідження передбачено розробку та візуалізацію серії сюжетних ілюстрацій, об'єднаних єдиною концепцією авторської міфології.

Метою дослідження є теоретичне обґрунтування та практична реалізація серії робіт на міфологічну тему засобами комп'ютерної графіки на основі авторської концепції.

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

- опрацювати науково-теоретичні та мистецтвознавчі джерела з обраної проблематики міфологічного образу та цифрового мистецтва;
- проаналізувати міфологічну тематику як джерело формування художніх образів у мистецтві;
- розглянути становлення цифрового живопису як засобу створення художніх творів;
- розробити авторську концепцію серії міфологічних композицій;
- визначити етапи створення серії робіт та здійснити її практичну реалізацію засобами комп'ютерної графіки.

Об'єктом дослідження є процес створення художнього образу засобами цифрового живопису та комп'ютерної графіки.

Предметом дослідження є принципи та технічні особливості створення авторської серії робіт на міфологічну тему.

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

- теоретичний аналіз літературних джерел з проблематики міфологічного образу та комп'ютерного мистецтва;
- аналіз творів сучасних цифрових художників, що звертаються до міфологічної тематики;
- порівняльний аналіз художніх прийомів;
- практичний метод створення авторської серії робіт у цифровому середовищі;
- художній аналіз та оцінка здійсненої роботи.

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

РОЗДІЛ 1.

ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ СТВОРЕННЯ МІФОЛОГІЧНИХ ОБРАЗІВ У КОМП'ЮТЕРНІЙ ГРАФІЦІ

1.1 Міфологічна тематика як джерело образів у образотворчому мистецтві

Культура людського суспільства почала формуватися ще в давні часи, і мистецтво від самого початку було її невід'ємною складовою. Первісні люди не мали змоги раціонально пояснити різноманітні природні явища, тому наділяли їх божественною суттю та надприродними силами. Найчастіше добре вивчені та знайомі сучасній людині природні феномени для людей минулого уособлювалися в образах духів та надприродних істот. Так у багатьох цивілізаціях формувалися цілі пантеони богів, яким народи поклонялися з покоління в покоління, роблячи їх постійними героями художніх зображень, пісень та ритуальних дійств. Персонажі накопичували певні, властиві тільки їм риси та особливості – так формувався індивідуальний для кожного героя образ. Вже в готовій подобі вони поставали у вигляді конкретного архетипу – універсального першообразу, який нерідко повторювався у різних культурах (часто також інтерпретується і в літературі), але мав свою специфіку. Так, наприклад, у грецькій та римській міфологіях верховним богом був громовержець – Зевс і Юпітер відповідно. Водночас римський образ значно більше акцентований на державному порядку, справедливості та захисті Риму, тоді як грецький громовержець значно активніше постає в особистісних міфах і драматичних сюжетах.

У загальному розумінні поняття «міф» (від грецького *mythos* – розповідь, оповідь) трактується по-різному залежно від контексту. Передусім його розуміють як давню форму осмислення світу, що виникла в процесі пізнання людиною навколишньої дійсності. Міф нерідко виступав змістовним поясненням складних чинників світобудови, тлумачив походження світу та

незрозумілі явища реальності. У релігійному вимірі міф постає як сюжетно оформлена, персоніфікована основа віровчення. У мистецтві ж давні міфологічні сюжети зазнають функціонального та ідейного переосмислення, трансформуючись у художні образи [1, с. 9]. Визначення та сутність міфу підводить нас до наступного терміну – міфології. Міфологічний жанр вже можна розглядати як певний усталений складник образотворчого мистецтва, сюжети якого черпаються з міфів та містять міфологічних персонажів [6, с. 297].

У цьому контексті показовою є думка культурознавця та філософа Мирослава Поповича, який трактував сутність міфології так: «Міфи були історією Космосу, історією упорядкування Всесвіту, розповідаю про те, як влаштований світ навоколишній і світ людський. Вони були водночас системою норм життя, що відобразилось у численних повір'ях і забобонах. Були вони також і елементами культу, їх відтворювали у видовищах-виставах, обрядах і ритуалах. Тому рештки старовинних вірувань вчені знаходять у таких же роздрібнених пам'ятках фольклорноетнографічного характеру, як археологи моделі давнього посуду – у потрощеному Череп'ї. Тільки відновити схему міфу набагато складніше, ніж реставрувати посуд» [3, с. 39].

Міф у первісній культурі функціонував не ізольовано, а в нерозривному зв'язку з ритуалом і культом. Тому в своєму розвитку міфологія закономірно досягла значної трансформації, перебудувавшись у цілісну сакральну систему. Ця структура впродовж історії мистецтва неодноразово переосмислювалася митцями різних епох. Уже в мистецтві Стародавнього Єгипту міфологічні сюжети набули тісного зв'язку з мистецтвом та стали основою для створення рельєфів, фресок, скульптур і архітектури. Міфологія Єгипту відображала уявлення про космос, світотворення і загробне життя, де всі ці явища персоніфікувалися в божественних сутностях.

Яскравим прикладом такої міфологічної впорядкованої моделі є Геліопольська енеада – група з дев'яти божеств, яка уособлювала космогонічні уявлення єгиптян про походження світу та божественний

порядок. У цьому випадку значення «дев'ятки» не обмежувалося лише логічним поясненням світотворення – божества своєю сутністю формували ієрархічну систему образів, що активно використовувалася в образотворчому мистецтві. Зображення богів енеади в храмових рельєфах, настінних розписах і скульптурі підпорядковувалися суворим канонам і відзначалися стабільністю іконографічних типів. Це забезпечувало впізнаваність образів і збереження їхньої сакральної функції. Особлива увага приділялася атрибутам, позам і символіці. Наприклад, Осіріс традиційно поставав у вигляді муміфікованого правителя із зеленою шкірою. Його голову завжди увінчувала біла корона атеф, а руки стискали символи плодючості землі – геку та нехаху, які згодом стали атрибутами влади фараона. Інший приклад – Ісіда, дружина Осіріса та покровителька материнства і магії. Її незмінним символом є магічний вузол тиет.

Антична міфологія розвинула антропоморфізм як засадничий принцип мистецтва, тим самим перетворивши людське тіло на універсальне мірило всіх речей. Образи богів, таких як Зевс, Афіна, Аполлон, найкращим чином відображали уявлення суспільства про ідеали краси, сили, мудрості, а в деяких випадках – навіть про внутрішню досконалість. У скульптурі Праксітеля, Фідія та інших майстрів міфологічні персонажі стали носіями принципу калокагатії – єдності фізичної краси й моральної чесноти [8, с. 264]. Водночас ці образи мали і алегоричний зміст, оскільки персоніфікували певні природні та соціальні явища, що згодом сприяло формуванню європейської традиції алегоричного світосприйняття – розуміння світу через систему символів і уособлень природних та соціальних явищ.

Особливістю міфологічної тематики є її здатність адаптуватися до культурного контексту різних епох і художніх практик. Міф не є застиглою системою образів, а постійно трансформується, зберігаючи при цьому свою символічну основу. Саме ця властивість робить міфологію актуальною і в сучасному мистецтві, де вона може синтезуватися з авторськими інтерпретаціями, індивідуальним світобаченням митця та новітніми

технічними засобами. У новочасному образотворчому мистецтві міфологічна тематика вже не обмежується відтворенням традиційних сюжетів, а радше функціонує як інструмент моделювання нових смислових просторів. Художники створюють власні міфологічні світи, персонажів і наративи, спираючись на загальні принципи міфотворення – символізм, архетипність, узагальнення та образну метафоричність. Зазначений підхід дає змогу творцям поєднувати традиційні міфологічні елементи з актуальними темами сучасності, розкривати нові проблеми через художнє висловлювання.

Отже, міфологічна тематика впродовж історії розвитку образотворчого мистецтва виступає одним із найстійкіших і вагомих джерел формування художніх образів. Виникнувши як спосіб пояснення світобудови та природних явищ, міф поступово трансформувався у складну систему символів, архетипів і сюжетів, що стали фундаментом для образної мови мистецтва. Від суворих канонів Стародавнього Єгипту до антропоцентричного ідеалу античності – міфологія впливала як на тематику творів, так і на принципи побудови образу, його іконографію, композицію та символічне наповнення.

Водночас міфологічні сюжети ніколи не залишалися статичними: кожна епоха переосмислювала їх відповідно до власних світоглядних орієнтирів і художніх завдань. Еволюція міфологічного образу в мистецтві демонструє поступовий перехід від колективного релігійного досвіду до індивідуально-авторського осмислення. Якщо в класичні епохи міф слугував джерелом сталих ідеалів та алегорій, то в сучасному мистецтві він трансформується у гнучкий інструмент «світотворення» (worldbuilding). Нинішні митці переосмислюють сталі архетипи, створюючи на їхній основі власні міфологічні системи. Також звертаються художники й до архаїчних символів задля актуалізації проблем сьогодення. Таким чином, життєздатність міфологічних образів у мистецтві зумовлена їхніми онтологічними коренями та здатністю до нескінченних інтерпретацій. У сучасному культурному контексті міфологія й досі залишається універсальним посередником між

митцем і глядачем, тим самим надаючи художньому вислову позачасового значення.

1.2 Становлення цифрового живопису як повноцінного засобу створення художніх творів

Цифрове мистецтво мало плідне підґрунтя для своєї стрімкої еволюції протягом останніх кількох десятиліть, а вирішальним чинником його розвитку стало удосконалення комп'ютерних технологій і програмного забезпечення. Розширення технічних можливостей обчислювальної техніки поступово спричинило трансформацію комп'ютера з інструмента суто інженерного та наукового призначення у повноцінний засіб художнього вираження. Саме ця зміна функціонального статусу технології стала передумовою становлення цифрового живопису як повноцінного засобу створення художніх творів. Наразі, комп'ютерні технології проявляють свій широкий функціонал у створенні піксельної графіки, інтерактивних тривимірних інсталяцій, обробці та формуванні растрових складних зображень, а також допомагають в аналізі та розшифровці творів мистецтва. Все це, звичайно, напрацювання людей минулого, результативна праця яких, дає змогу сучасникам повною мірою розкривати як власну креативність, так і закладені можливості передових технологій.

Проте так було не завжди – початок становлення цифрового живопису доцільно пов'язувати із серединою XX століття, коли з'явилися перші комп'ютери та програмні інструменти, здатні генерувати зображення у віртуальному середовищі. Витоки комп'ютерної графіки перебували у сфері військово-промислових і науково-дослідних розробок, адже на ранньому етапі комп'ютер не мав естетично-художнього спрямування. Проте саме з технічних експериментів почалося подальше художнє осмислення цифрових можливостей. Появу комп'ютерної графіки зумовив американський науковець Айвен Сазерленд, який у 1963 році створив одну з перших інтерактивних

графічних систем – Sketchpad. Це програмне забезпечення, розроблене в межах його докторської роботи, являло собою ранній прототип графічного інтерфейсу, та вперше дозволило створювати зображення на комп'ютері. Sketchpad хоч і не був створений як художній інструмент, проте він став однією з перших цифрових платформ для малювання, закладаючи зовсім нову модель взаємодії митця з візуальним матеріалом – через цифрове середовище, що фактично започаткувало новаторський тип художньої практики. Sketchpad дозволяв створювати вертикальні та горизонтальні лінії, також давав змогу об'єднувати їх у певні геометричні фігури. Ці фігури можна було копіювати, переміщувати, обертати й масштабувати із збереженням їхніх основних характеристик [7, с. 6].

Суспільне визнання комп'ютерної графіки активізувалося у 1960-х роках, зокрема завдяки конкурсу, організованому журналом «Computer and Automation». Попри те, що подія була влаштована для програмістів, роботи учасників оцінювалися виключно з естетичної точки зору. Переможцями у підсумку стали співробітники військової лабораторії з дослідження балістичних ракет штату Меріленд. У 1969 році в Нью-Йорку відбулася перша виставка, присвячена цифровому мистецтву, яка мала назву «Computer Generated Pictures», а вже через чотири роки відбулася подібна виставка у Лондоні. Представлені твори були графічними та демонстрували геометричні фігури в різних випадкових комбінаціях. Проте їхня цінність полягала не стільки у візуальній виразності, скільки у новаторському способу творення, який раніше було неможливо навіть уявити [11].

З часом, функціонал та можливості програмного забезпечення розширювалися. Вже 70-ті роки ознаменувала поява світлового пера – прототипу сучасного стилуса, що розширив можливості безпосередньої взаємодії з цифровим зображенням. Унікальна розробка представляла з себе цифрову ручку, яка дозволяла користувачеві розміщувати об'єкти на моніторі комп'ютера та всіляко з ними взаємодіяти, забезпечуючи більшу гнучкість та зручність у роботі. Проте комп'ютерне мистецтво стосується не лише

зображень, створених на екрані, а й в загальному розумінні відноситься до творів мистецтва, у творчому процесі яких використовувалися комп'ютерні технології. Наприклад, в той час, на комп'ютері активно komponувалися колажі, існували також і програми, за допомогою яких, можна було керувати кінетичними скульптурами.

Важливою подією стала поява струменевого принтера в 1976 році, який започаткував нову технологію репродукції робіт митців, створених засобами класичного художнього вираження. Тепер художники могли робити точні копії своїх творів, зберігаючи оригінальну фактуру, відтінки та навіть дрібні деталі оригінальної картини. Цифровий твір перестав бути унікальним у традиційному розумінні, адже його можна було відтворювати без втрати якості. Це, своєю чергою, породило важливе питання матеріалізації цифрового образу, перегляд категорій його авторства та автентичності [12].

У 1980-1990-х роках цифровий живопис набув активного розвитку завдяки поширенню персональних комп'ютерів і появі спеціалізованого програмного забезпечення. Програми Adobe Photoshop (1990) та Corel Painter (1992) забезпечили митцям інструменти, що імітували традиційні засоби – пензлі, олівці та фарби. Водночас цифрове середовище надало нові можливості: роботу з шарами, нескінченне редагування, варіативність кольорових рішень, комбінування фотографії та живопису. Таким чином, цифрові технології як і спрощували процес створення робіт, так і дозволяли експериментувати з новими стилями й техніками, які були нездійсненними у рамках традиційного малювання.

На початку XXI століття цифровий живопис остаточно інтегрувався у сферу масової культури та набув широкого поширення у відеоіграх, кіно, рекламі, концепт-арті та багатьох інших сферах сучасного життя. Також особливої популярності набула піксельна графіка – вид мистецтва, у якому зображення редагується на найдрібнішому рівні, тобто на рівні пікселів, що через низьку роздільну здатність добре проглядаються. Таким чином вона

перетворила технічне обмеження ранніх екранів на самостійну естетичну систему.

Становлення цифрового живопису як повноцінного художнього засобу означало, насамперед, технічну еволюцію, проте важливою була і трансформація самої природи мистецтва. Матеріальна основа твору змінилася, бо полотно поступилося місцем екрану, фарба – цифровому коду. Художній образ перестав бути прив'язаним до єдиного фізичного носія та набув деяких переваг: у першу чергу множинності, а водночас з цим і мобільності. Образотворче мистецтво стало набагато зручнішим для тиражування, не втрачаючи при цьому своєї оригінальності. Проте фундаментальні принципи образотворчості комп'ютерний живопис таки зберіг – композицію, колір, світлотінь, пластичність форми – інтегруючи їх у нову технологічну реальність.

Цифровий художник Степан Рябченко, являючись одним із ключових представників сучасного українського мистецтва, у своїй творчості достеменно досліджує межу між реальним і віртуальним світом. Митець створює цілий цифровий всесвіт з власною міфологією та героями, через призму яких реалізовує монументальні роботи та відео-інсталяції. У своїй творчості Степан Рябченко досліджував переосмислення мистецтва, його структуру, його докорінну трансформацію в контексті комп'ютерних технологій. Художник виражав з цього приводу таку думку: «Якщо говорити про можливий авангард у сучасному мистецтві, безперечно, ним сьогодні є цифрове мистецтво. Воно володіє незалежним, безмежним й унікальним простором та власним інструментарієм, що постійно розвивається. Цей простір «породив» нові ідеї та концепції, яких не було до появи комп'ютеру... Це єдине місце, де можна бути вільним. Віртуальний світ – це простір зі створення проекту утопії, голограма людських мрій... щодо переосмислення місця образотворчого мистецтва в системі інших мистецтв... Базова класифікація залишається незмінною. Ми всі живемо у матеріальному світі і займаємося формуванням та облаштуванням навколишнього середовища, у

якому живемо, паралельно порушуючи прямо або висловлюючи побічно своїми роботами теми, що нас цікавлять. Через образотворче мистецтво, скульптуру, архітектуру, музику, кіно, або ж за допомогою синтезу мистецтв, який мені, як архітекторові, максимально близький, – відбувається створення цілісного художнього середовища. І комп'ютер мені цікавий саме у ролі інструменту, який дозволяє детально змодельовати ті ідеї, які неможливо зобразити традиційними засобами. І представити їх наяву чи ілюзорно, у залежності від поставленого завдання» [5].

Отже, становлення цифрового мистецтва стало результатом еволюції технологій від наукових експериментів до самостійної мистецької практики. Перехід від матеріального носія до віртуального простору надав художньому образу мобільності та зручності. Проте комп'ютерне мистецтво зберігло фундаментальні принципи образотворчості: поняття про композицію, форму, колір та світлотінь. Не менш важливими етапами його розвитку стало створення інтерактивних графічних систем, поява пристроїв безпосередньої взаємодії з екраном, поширення персональних комп'ютерів і спеціалізованого програмного забезпечення. Приклад творчості Степана Рябченка доводить, що цифрове мистецтво здатне формувати власні віртуальні світи, авторські міфології та нові моделі художнього мислення.

РОЗДІЛ 2.

ПРИНЦИПИ СТВОРЕННЯ АВТОРСЬКОЇ СЕРІЇ МІФОЛОГІЧНИХ КОМПОЗИЦІЙ В ТЕХНІЦІ ЦИФРОВОГО ЖИВОПИСУ

2.1 Характеристика основних програм та інструментів для вирішення творчих завдань в цифровому творі

Створення мистецьких творів є процесом творчим, де насамперед виступає фантазія автора, його концептуальна задумка. Проте будь-яка креативна діяльність не може існувати в довершеному вигляді без урахування важливих нюансів, певних правил та законів. Розробка образотворчого твору, чи то класичного способу вираження – на папері або полотні, чи то цифрового, має свої специфіки. Деякі з них спільні, деякі відмінні, втім саме вони визначають характер художнього процесу та кінцевий результат роботи. Дотримання композиційних законів, принципів побудови форми, світлотіньового моделювання та кольорової гармонії є необхідним як у традиційному, так і в цифровому мистецтві. Вибір засобів образотворчості значною мірою зумовлений авторським задумом, оскільки саме концепція майбутнього твору визначає доцільність застосування того чи іншого методу художнього вираження.

Перед початком створення цифрового твору, митець повинен володіти певним обладнанням, де найважливішими виступають комп'ютер – основне апаратне забезпечення та графічний планшет – пристрій введення, що замінює художнику олівець. Цього інструментарію вже достатньо, щоб мати змогу створювати професійні та якісні твори, затребувані на сучасному ринку. У цьому контексті, комп'ютер є робочим середовищем, у якому безпосередньо і буде відбуватися процес створення та обробки зображення. Функціонал комп'ютера забезпечуватиме стабільну роботу графічних програм, зберігатиме відносно самі файли а також уможливлуватиме роботу з

цифровим мистецтвом. Графічний планшет зазвичай обладнаний пером-стилусом, який і забезпечує природність лінії, чутливість до натиску та точність руху. Головна функція цього периферійного пристрою і полягає в його властивості природньо уподібнювати процес до класичного малювання.

Робота графічного планшета базується на наявності робочої області з власною системою координат, вже взаємодія з якою, за допомогою стилуса, передає координати руху до комп'ютера. Таким чином і створюється зображення. В найпоширеніших варіантах, планшет під'єднується до комп'ютера через USB-кабель або за допомогою технології Bluetooth. Графічні планшети прийнято поділяти на два типи: інтерактивні та неінтерактивні. Відмінність полягає у способі взаємодії художника з поверхнею планшета та принципі відображення зображення. Інтерактивні мають вбудований екран, на якому одразу відображається те, що художник малює, дозволяючи створювати зображення безпосередньо на дисплеї, як на аркуші паперу. Неінтерактивні, навпаки, не мають вбудованого екрану, тобто художник малює на поверхні планшета, а зображення вже виводиться на моніторі комп'ютера.

Комп'ютерну графіку заведено класифікувати за способом формування зображень, серед яких основними та найпоширенішими є растрова та векторна. Растрові зображення характерні своїм складом – пікселями, найдрібнішими одиницями, які тільки здатні утворювати зображення. Своєю чергою, векторні зображення формуються з геометричних примітивів – точок, ліній, полігонів [4, с. 6]. Така відмінність на рівні найменших структур зумовлює різне застосування обох типів графіки: растрові забезпечують високий ступінь деталізації, проте втрачають якість при масштабуванні; векторні, відповідно, навпаки – не втрачають чіткості, проте поступаються в деталізації. Саме ці фактори визначили подальшу долю обох типів комп'ютерної графіки: растрові зображення активно застосовуються у фотографії та цифровому живописі, а векторні – у створенні логотипів та іконок. Існують й інші типи комп'ютерної графіки, такі як фрактальна та

тривимірна, проте вони мають менше спільного з безпосереднім процесом малювання. Тривимірні зображення або 3D-графіка, являє собою об'ємні моделі, які підкоряються трьом просторовим вимірам, тобто довжині, ширині та висоті. Саме вони слугують для реалістичної візуалізації простору. Фрактальна графіка базується на фракталах – самоподібних геометричних фігурах, структура яких повторюється на різних масштабах [9, с. 50].

Найпоширенішими видами комп'ютерної графіки є растрова та векторна, де кожна з них реалізується у відповідних додатках та редакторах. Провідним програмним забезпеченням у сфері векторної графіки є Adobe Illustrator. Редактор вже давно став своєрідним стандартом для створення логотипів, айдентики, ілюстрацій, плакатів. Ще однією з його переваг є можливість створення типографічних композицій, адже додаток має розширені можливості роботи з текстом і шрифтами. Функціонал Adobe Illustrator дає можливість працювати з векторними формами, створювати складні композиції за допомогою таких інструментів: пера, кривих Без'є, контурів та заливок. Особливої уваги заслуговує робота з кольором і градієнтами – в програмі можна досягати як лаконічної площинної стилістики, так і здійснювати більш деталізовані рішення.

Основним стандартом у галузі растрової графіки був і залишається Adobe Photoshop. Його функціонал дозволяє митцеві імітувати традиційні художні матеріали (такі як олівці, пастель, акварель чи олійні фарби), а також застосовувати різноманітні фільтри для досягнення потрібного візуального ефекту (накладання текстур, розмиття тощо). Однією з провідних переваг графічного редактора є можливість проводити в роботі фотоманіпуляції, досягати складних ефектів пост-обробки та багато іншого. Також Adobe Photoshop дає змогу експериментувати з режимами накладання шарів, а ці функції нерідко стають в нагоді у професійних художників. Велика база можливостей та широкий інструментарій забезпечила першість та допомогла встоятися Adobe Photoshop як лідеру на ринку образотворчого мистецтва та

дотичних сфер. А це вже забезпечую графічному редактору репутацію «універсального» для створення концепт-арту та ілюстрацій [2, с. 5].

Також існує безліч графічних редакторів й для мобільних пристроїв, серед яких особливо популярні Procreate, Ibis Paint X, Clip Studio Paint, Sketchbook, MediBang Paint та багато інших.

Отже, цифровий живопис є особливою формою образотворчого мистецтва, що поєднує традиційні художні прийоми з можливостями сучасних цифрових технологій. Основним апаратним інструментом для створення диджитал-творів виступає комп'ютер, а графічний планшет є корисним доповненням, яке забезпечує комфортну взаємодію художника з цифровим середовищем. Важливою складовою є також вибір типу графіки – растрової або векторної – залежно від мети художнього проєкту. Програмне забезпечення для цифрового малювання надає широкий спектр можливостей, що суттєво перевершують функціонал традиційних засобів: налаштування пензлів, робота з шарами, текстурами, ефектами та кольоровими палітрами. Графічні редактори стали незамінними інструментами професійної діяльності в галузі цифрового мистецтва. Значна популярність мобільних графічних додатків лише підтверджує їхній вплив. Вони надають художникам можливість створювати повноцінні цифрові роботи навіть на портативних пристроях, таких як смартфони та планшети. Тому, за наявності необхідного технічного забезпечення – від графічного планшета до професійних програм – цифрові полотна стають ідеальним місцем для сміливих експериментів та пошуку власного стилю.

2.2 Розробка концепції та етапність виконання серії міфологічних робіт засобами комп'ютерної графіки

Розробка серії міфологічних композицій передбачає поєднання теоретичного осмислення міфологічної тематики з практичною реалізацією авторського художнього задуму в цифровому середовищі. У межах цієї роботи

концепція серії ґрунтується на створенні авторської інтерпретації космогонічного мотиву руйнування та відновлення Місяця, формування його фаз, а також подальшого трактування у вигляді ілюстрацій.

В основу роботи покладено сюжет про катастрофу, що сталася з Місяцем: спочатку він постає як первісно цілісне й незмінне небесне тіло, що утримує рівновагу нічного простору. З часом у світі накопичується темна енергія, породжена людськими страхами, гнівом та внутрішнім дисбалансом. Щоб не допустити поширення руйнівної сили, Місяць добровільно вбирає її в себе. Перевищення внутрішньої межі спочатку призводить до «отруєння» небесного тіла, а згодом – до втрати його цілісності: воно розривається на частини, а світло вивільняється назовні. У цей час темна енергія загрожує занурити світ у безодню.

Подальше відновлення космічного порядку здійснюють хранительки світла, які збирають розсіяне сяйво та уламки небесного каменю. Після відродження Місяць набуває нової властивості – циклічної зміни фаз. Їхня функція полягає в тому, що фази дають змогу поглинати та перероблювати темну енергію, не завдаючи шкоди самому Місяцю. Механізм дії ґрунтується на зміні фаз: під час повні Місяць накопичує негативні сили, а під час молодика вони розчиняються в його темряві. Цей цикл повторюється постійно. Таким чином, фази інтерпретуються як механізм підтримання балансу між світлом і темрявою, що унеможливорює повторне руйнування.

Стилістичне рішення робіт формувалося під впливом декоративної естетики модерну, зокрема художньої спадщини Альфонса Мухи та його серії «Місяць і зірки» (Додаток Б, іл. Б.1). Для стилю Мухи характерні площинність композиції, орнаментальність лінії, використання обрамлень і символічне трактування жіночих образів. Проте авторська серія не є стилізацією конкретного твору, а являє собою індивідуальне переосмислення декоративної пластики модерну в поєднанні із сучасними можливостями цифрового живопису.

Авторський міф подано у віршованій формі, щоб надати тексту архаїчного звучання й наблизити його до стилістики космогонічних оповідей. Поетична структура підсилює символічний зміст і формує емоційний наративний простір, який безпосередньо впливає на візуальне рішення серії (повний текст авторського міфу подано у Додатку Б, Б.2).

На підготовчому етапі було розроблено текст авторського міфу, визначено символічні акценти та сформовано композиційну структуру кожної ілюстрації. Значну увагу приділено узгодженню наративу та візуального ритму серії.

Наступний етап пов'язаний зі створенням замальовок та ескізів. Перед початком роботи над начерками важливо визначити ключові сцени міфу, які стануть окремими композиціями серії: первісну цілісність Місяця, накопичення темної сили, момент руйнування, збирання світла хранительками та оновлене повернення небесного світила. Виконується кілька варіантів начерків, з яких відбираються найбільш виразні та композиційно цілісні.

Після затвердження загального композиційного рішення створюються детальніші ескізи. На цьому етапі уточнюються пропорції, просторові співвідношення, характер руху постатей і пластика форм. Важливо зберігати логіку перспективи та внутрішню узгодженість усіх елементів. Додаються світлотіньові маси, що допомагають окреслити об'єм і глибину простору. У процесі роботи здійснюється постійна перевірка побудови композиції та виправлення можливих помилок.

Окремим важливим етапом є робота з кольором. У цій серії колір відіграє символічну роль. Початковий етап передбачає визначення тональної структури композиції – співвідношення світлих і темних площин. Подальша робота полягає у формуванні колористичної гами. У процесі роботи важливо рухатися від загального до часткового, поступово уточнюючи деталі.

У цифровому середовищі значну роль відіграє використання різноманітних пензлів і текстур. За допомогою налаштувань прозорості та тиску пера можна створювати ефекти саява, розсіювання світла, мерехтіння

частинок або тріщин. Водночас необхідно дотримуватися міри, щоб технічні засоби не перевантажували композицію, а лише підсилювали її художню виразність.

Стилістична цілісність серії забезпечується повторюваними образами, узгодженою кольоровою гамою та характерною манерою опрацювання форм. Оскільки всі роботи об'єднані спільним міфологічним сюжетом, важливо зберігати єдину атмосферу та образну логіку в кожній композиції.

На етапі деталізації уточнюються текстури поверхонь, світлові акценти, додаються другорядні елементи. Головні образи – Місяць і хранительки, вони мають залишатися композиційними центрами та бути найбільш опрацьованими. Баланс між деталізацією та узагальненням дозволяє уникнути перевантаження зображення.

Завершальний етап передбачає перевірку композиційної та колористичної гармонії. За потреби застосовуються інструменти розмиття для узагальнення фону й підсилення акцентів на головних об'єктах. Доцільним є також аналіз роботи у зменшеному масштабі або в чорно-білому режимі для перевірки тональної ієрархії.

Таким чином, створення серії міфологічних робіт засобами комп'ютерної графіки постає як послідовний процес, що поєднує концептуальне осмислення авторського міфу, художню вмілість і технологічні можливості цифрового середовища. Технічні інструменти при цьому виступають засобом втілення ідеї, а не являються самоціллю.

ВИСНОВКИ

У ході дослідження ми встановили, що міфологія виступає універсальним джерелом формування художніх образів, оскільки вона містить архетипні уявлення, символічні структури та культурні смисли. Міфологічні сюжети протягом історії мистецтва забезпечували сталість і впізнаваність образної системи, водночас створюючи простір для її інтерпретації відповідно до культурного контексту конкретної епохи.

Ми дослідили еволюцію цифрового живопису як самостійного художнього методу. Поступове становлення його відбувалося шляхом трансформації комп'ютера з інженерного інструмента в незалежний художній засіб. Пройшовши шлях від ранніх графічних систем (Sketchpad) та технічних експериментів 1960-х років до появи спеціалізованого програмного забезпечення (Photoshop, Painter), цифрове мистецтво сформувало нову модель взаємодії митця з матеріалом. Попри зміну фізичного носія (екран замість полотна), воно зберігає фундаментальні засади образотворчості, пропонуючи при цьому унікальні можливості для тиражування, мобільності та втілення утопічних візуальних концепцій.

Ми визначили, що ефективність творчого процесу в диджитал-середовищі зумовлена поєднанням спеціалізованого апаратного забезпечення (комп'ютера та графічного планшета) із відповідним програмним інструментарієм. Вибір між растровим і векторним типами графіки визначає технічні мети проєкту, де Adobe Photoshop та Adobe Illustrator виступають галузевими стандартами для реалізації художніх задумів. Таким чином, сучасна технологічна база як оптимізує традиційні методи малювання, так і розширює межі візуальної спроможності, забезпечуючи художнику варіативність, гнучкість та професійну актуальність на ринку цифрового мистецтва.

У практичній частині роботи було сформовано авторську концепцію серії творів, яка базується на переосмисленні міфологічних мотивів у цифровому середовищі. Ми визначили послідовність етапів реалізації – від пошуку ідеї та опрацювання композиційних рішень до фінальної візуалізації. Практична реалізація серії підтвердила ефективність використання цифрового живопису для створення цілісного та виразного міфологічного світу.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Дарморіз О. Міфологія : навч. посіб. / Оксана Дарморіз. Львів : ЛНУ імені Івана Франка, 2010. С. 248.
2. Мальцева А. О., Кугай Т. А., Павленко А. Ф., Басанець О. П., Бистрякова В. Н. Вплив цифрових технологій на розвиток ілюстрації в графічному дизайні // Технології та дизайн. № 2 (23). 2017. С. 1–9.
3. Попович М. В. Нарис історії культури України // Київ : АртЕк, 1998. С. 728.
4. Романюк О. Н., Романюк О. В., Чехместрук. Р. Ю. Комп'ютерна графіка: електронний навч. посіб. // Вінниця : ВНТУ, 2023. С. 147.
5. Рублевська Р. ART NOW: Степан Рябченко. Про мистецтво нової доби [Електронний ресурс] // ART Ukraine. 2018. 18 липня. URL: <https://artukraine.com.ua/a/art-now--stepan-ryabchenko-pro-mistectvo-novoi-dobi/> (дата звернення: 15.02.2026).
6. Святна М. С., Копилова Н. О. Слов'янська міфологія в мистецтві графіки: історико-культурний та художній аспекти. Одеса : ОДАБА, 2024. № 24. С. 297–300.
7. Семеріков С. О., Стрюк А. М., Словак К. І., Рашевська Н. В., Єчкало Ю. В. Людина з комп'ютерним обличчям (до 80-річчя Айвена Едварда Сазерленда) [Електронний ресурс] // arXiv. 2018. С. 16. URL: <https://arxiv.org/ftp/arxiv/papers/1807/1807.07824.pdf> (дата звернення: 12.02.2026).
8. Філософський енциклопедичний словник / НАН України, Ін-т філософії ім. Г. С. Сковороди ; за ред. В. І. Шинкарука // Київ : Абрис, 2002. С. 742.
9. Храмова-Баранова О. Л. Цифровий живопис: становлення та перспективи // Культура і сучасність: альманах. 2023. № 1. С. 49–55.

10. ART IN THE DIGITAL WORLD / COMPUTER ART HISTORY [Электронный ресурс] // URL: <https://www.usaoncanvas.com/include/guide-digital-computer-art.php> (дата звернення: 14.02.26).

11. Computer Art: History, Types, Characteristics [Электронный ресурс] // Visual Arts Cork. URL: <http://www.visual-arts-cork.com/computer-art.htm> (дата звернення: 14.02.2026).

ДОДАТКИ

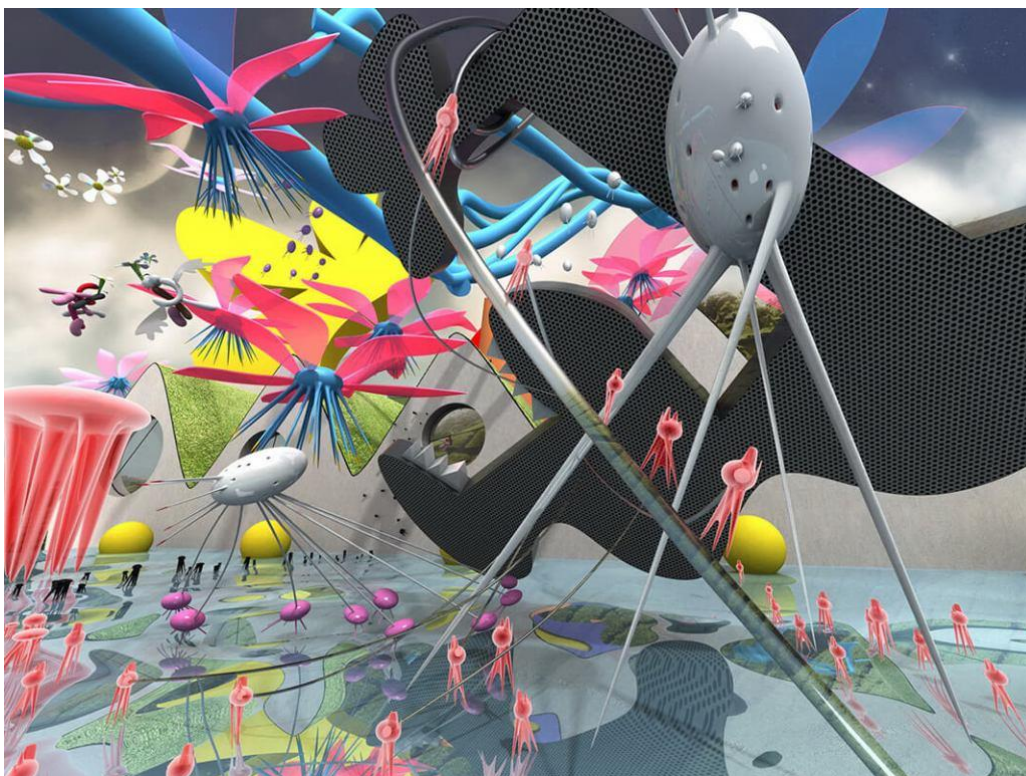
Додаток А.



Іл. А.1. Роман Дубіна. Come to us...2025. Цифровий живопис.



Іл. А.2. Андрюїд Джонс (Android Jones). Dancing Dragons of Boom.
2012. Цифровий живопис.



Іл. А.3. Степан Рябченко. Спокуса святого Антонія. 2010. Цифровий друк.

Додаток Б.



Іл. Б.1. Альфонс Муха. Місяць і зірки. 1902.

Б.2. Авторський міф

У часи ті непохитним був небосхил,
Стояв на захисті космічних світил.
А темрява й світло в протистоянні
Були рівні, всупереч бажанню.
Тоді ще повним колом сяяв Місяць без зміни,
А зорі поряд знали спокій вечірній.

Проте одного разу лихі зголосились
У тихому шепоті похмурої ночі,
Коли спали дерева та корчі
Коли люди міцно заплющили очі –
З невисловлених страхів і гніву з'являлись
Сили недобрі – по небу скрізь розлетілись.

Осіли у кручах – густішала темрява
З'являлись там, де від копит не було гепання,
Зароджувались у міцному тілі каміння,
Боячись яскравого світла проміння,
Ховались у тіні крон розлогих
І блукали по збитих, забутих дорогах.

У благородному мовчанні першим Місяць це відчув,
Затремтіло його світло – знову першим спалахнув.
Лихі сили, твердий камінь
Притягнув – не відпускає,
Мряку світу загорнув
І в свої обійми рв'яно темні сили зачерпнув.

У німому пануванні Місяцю судилось й далі
Згубні ночі рятувати, грізний морок знов тримати.
Знизу – бруд, а зверху – сила,
Ось чому вмирають в днину!
Його світло ряхкотіло, зорі поряд затремтіли,
Та утримав він плюгавство, задушивши те поганство.

І з того моменту більше не чинили зла нечисті,
Тільки й далі ненаситні накопичувались в тілі.
Хоч того не вимагав закон небесний,
Зазнавав гігант тілесних
Тортур, кари й катування,
Що й надалі дарували
Безнадію, біль й страждання.

І ставало саяво слабшим,
Камінь тільки важчав й важчав.
Дикі, темні та недобрі
Мучили гіганта вкотре.
А він все збирав сумлінно –
Помираючи невпинно.

І для Місяця настала мить остання, невблаганна.
Тріщину камінь пустив, проте воля не змарніла.
Перевершив Місяць силу –
Увібрав у себе сміло.
Та підступна лиха мряка провела свою атаку –
Отруїла повний Місяць, спричинивши розпад тіла.

Камінь білий розірвало, саяво срібне розливало,

Землю уламки вкрили, полилося все з вершини.
Зорі з неба обвалились – в мить життя все зупинилось.
Світ замер в момент, відразу –
Зупинився час одразу.
Пустим простір залишився,
Звичний світ з колії збився.

Відчувши слабкість неба, мов би через хворе кредо,
Повилазили з щілин злісні сили із долин.
Залишилося прокляття – бо нещастя не згасали,
Бо страхи і гнів недобрий мучили людей невтомно.
Не знайшов і світ терпіння повалити те правління,
Поки в небі снували тіні – не було ніде спасіння.

Та нарешті сталось диво – світло голову вклонило.
Оцінивши тиху жертву, проявили суть безсмертну
П'ять хранительок небесних – невразливі до химерних.
Врода чиста мов кришталь, погляд сильний немов сталь,
Вітер в пасмах, у очах блакить – все осяяли за мить.

Не шукали вони помсти, бо не в тому їхня гордість.
Троє чаш і твердість волі – все що мали замість зброї.
Це їх слово, їх завдання – все заради возз'єднання
Втраченого світла ночі та його найближчих - зорей.

Налили до країв чаши, позбирали всі уламки,
Кожну зорю відзнайшли – ними небо одягли.
В сяйві срібнім все на мить охопилося серпанком –
Все зробили п'ять богинь, щоби Місяць відновить,
Щоб провести через мряку світ до рання, до світанку,

Щоб почати життя знову – вже за зміненої основи.

Всі уламки поєднали, залили пустоти сяйвом.

Новий Місяць народився – та небув тим, що раніше.

Його суть, його подoba – він отримав нову спробу.

Відтоді він знов верховний, не висить на небі повним.

Бо знайшли богині спосіб зупинити злісний цокіт,

Люту силу всю зловити та навік перекроїти.

В цьому Місяць допоможе – все він зробить, переможе

Темряву, що знов густіла, воювати ще хотіла.

Так його постали фази - і все, щоб в собі втримати

Страшний морок переробити, зруйнувати тінь навіки.

Лихі сили, що земні серця покрили

Гнівом, страхом, нелюбов'ю –

Всім, чим живляться до крові,

Всі людські пороки хворі.

Так в часи ті давніші

Місяць став у фази інші:

То в зростанні, то в повноті,

То в спаданні, то в темноті,

Щоб долати всяку напасть,

Він знайшов в собі відразу

Світла й темряви баланс –

І тримає рівновагу

До сьогодні і почас.