УДК 7.766 **Омельчук Є.С.**

ОСОБЛИВОСТІ ВІЗУАЛІЗАЦІЇ КОМПОЗИЦІЇ ЗАСОБАМИ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРАФІКИ (ЗА МОТИВАМИ ДРАМИ-ФЕЄРІЇ ЛЕСІ УКРАЇНКИ«ЛІСОВА ПІСНЯ»)

Статтю присвячено вивченню особливостей створення та презентації композиції на основі драми-феєрії у трьох діях Лесі Українки«Лісова пісня» за допомогою графічних редакторів Abobe Photoshop та Figma.

Ключові слова: цифрове мистецтво, комп'ютерна графіка, графічний редактор Photoshop, графічний онлайн-редактор Figma, візуалізація, композиція.

The article dealswith the features of creation and presentation of composition based on Lesia Ukrainka's drama extravaganza in threeacts "The Forest Song" with the help of graphic editors Abobe Photoshop and Figma.

Key words: digital art, computer graphics, graphic editor Photo Shop, online graphic editor Figma, visualization, composition.

В епоху інформаційного розвитку суспільства цифрові комп'ютерні технології стали доступними для всіх, що призвело до їх впровадження майже в усі сфери життя. Мистецтво також не залишилося осторонь. Постійний розвиток комп'ютерної графіки дозволив образотворчому мистецтву показати нові інноваційні підходи до художнього відображення реальності. Цифрові технології змінили структуру образотворчого мистецтва, переосмислили процес створення художнього образу та відкрили безмежні можливості для творчих експериментів.

Науковець Малежик Ю. М. стверджує, що «більшість сучасних творів мистецтва, що створені на комп'ютері в цифровій формі належать до цифрового мистецтва. Технології цифровізації охоплюють всі види мистецької діяльності в галузі образотворчого мистецтва: живописі, графіці, скульптурі, а також утворюють нові форми та прийоми роботи такі, як мережеве мистецтво, цифрове монтажне мистецтво (так називані цифрові інсталяції), віртуальна реальність, які тепер визнані в художній практиці» [2, с. 62-63].

Комп'ютерна графіка є відносно новим видом мистецтва. Спочатку її навіть не вважали мистецтвом, а дослідження в цій галузі проводилися переважно в науково-дослідних та військових установах. Засновником комп'ютерної графіки вважається американський математик і художник Бен Лапоскі, який першим створив графічне зображення за допомогою аналогового комп'ютера.Визнання комп'ютерної графіки як одного із видів мистецтва почалося в 1963 році, коли американський військовий програміст Майкл Нолл виграв конкурс програмістів «Computer and Automation», створивши картину за допомогою комп'ютера. У 1965 році Нолл організував виставку своїх цифрових робіт у Нью-Йорку [6]. Ця експозиція не мала собі подібних раніше, тому відтоді Майкла Нолла вважають першим художником комп'ютерної графіки. Можливість створення цифрових зображень викликала значний інтерес у суспільства, що призвело до організації

численних масштабних виставок цифрових робіт як у США, так і в деяких європейських країнах.

Сучасні комп'ютерні технології в образотворчому мистецтві не лише розширили можливості для створення й обробки статичних і динамічних зображень, зробивши цей процес точнішим, швидшим і дешевшим, але й дозволили художникам створювати речі, які раніше були неможливими.

Деякі митці вважають, що використання цифрових технологій у мистецтві викликало багато питань щодо автентичності творів, оскільки вони не мають матеріального оригіналу, а також щодо впливу «цифри» на людське сприйняття та долю художника [5, с. 107].

Результатом широкого запровадження інформаційно-комунікаційних технологій до всіх сфер людської діяльності, образотворчого мистецтва зокрема, удосконалення комп'ютерів та їхнього програмного забезпечення є своєрідна перебудова процесу створення художньої композиції, що наразі певним чином відрізняється від традиційного і має в багатьох випадках діджитал спрямування. Сучасна комп'ютерна графіка урізноманітнює традиційні способи створення і реалізації композиції.

Одним із ключових інструментів цифрового мистецтва є графічний планшет, який дозволяє художникам малювати на екрані за допомогою спеціального стилуса або планшет, котрий підключається до комп'ютера чи ноутбука. Крім того, для створення цифрового продукту використовуються графічні програми, що дозволяють створювати, редагувати та маніпулювати цифровими зображеннями. Серед них – AdobeP hotoshop, Adobe Illustrator, Corel DRAWта багато інших. Ці програми надають художникам можливість створювати необхідні макети, використовуючи різноманітні інструменти, такі як пензлі, кисті, градієнти, фільтри та ін.

У сучасному світі, коли комп'ютерна графіка досягла свого апогею, а засоби її створення стали загальнодоступними, кількість майстрів у цій галузі постійно зростає. В Україні нині є багато невідомих художників-концептуалістів, таких як, наприклад, Олексій Малорос, який створив серію малюнків на тему козаччини. Окремо варто відзначити сучасних українських художників-плакатистів. В останні роки, на тлі гострої соціальної ситуації в країні, плакатне мистецтво набуває розвитку. Наприклад, київський художник та дизайнер Андрій Єрмоленко створив цілу серію патріотичних плакатів на тему Революції Гідності та військових дій в АТО.

Графічні можливості комп'ютера є унікальними. Савченко Л. та Коваленко В. зазначають, що «велике значення мають візуальні ефекти комп'ютера, за допомогою яких можна демонструвати динаміку розвитку процесів та явищ, їх перетворення... Комп'ютери роблять інформацію наочною, завдяки чому фундаментально змінюють людську комунікацію, бо носієм інформації стає візуальний образ» [4, с. 66].

Візуалізація в образотворчому мистецтві – це процес вираження ідей, концепцій або емоцій через використання образів, форм, кольорів та інших елементів візуального мистецтва, таких як живопис, графіка, скульптура, фотографія тощо. Вона дозволяє художнику передавати свої думки та ідеї через

візуальну мову, розширюючи можливості сприйняття глядача та його розуміння того, що митець хоче донести. Візуальні образи можуть створювати різноманітні ефекти та враження, викликати емоції, змінювати настрій та стимулювати роздуми.

У фокусі нашої уваги – особливості створення сюжетної композиції драми-феєрії Лесі Українки «Лісова пісня»засобами комп'ютерної графіки, зокрема опис етапів та принципівстворення нашого художньо-образного рішення.

Нами здійснено спробу втілити наше композиційне рішення за допомогою інструментів графічного редактора Abobe Photoshop, а саме – передати ідейний авторський задум, описати особливості розміщення об'єктів на майбутньому колажі, відтворити кольорову палітру, показати багатошаровість,глибину і перспективу, застосуватирізноманітні ефекти візуалізації, деталізації й акцентування, а також презентувати з елементами анімації процес створення композиції та її фінального рішення під час демонстрації (у графічному онлайн-редакторі Figma).

Специфіка виконання композиції засобами комп'ютерної графікиполягає в дотриманні основних етапів та принципів зображення. Процес створення сюжетної композиції починається з ідеї. Це один з найважливіших етапів у роботі художника, оскільки відбувається творчий пошук чіткого, гармонійного поєднання теми, формату і колірного рішення твору. Авторський ідейний задум може бути реалізований, наприклад, через пейзаж або натюрморт, портрет або певну абстрактну ідею.

Наступним кроком буде безпосередня розробка композиції за мотивами літературного твору, що передбачає попередню візуалізацію того, як саме елементи композиції будуть розміщені на макеті.

Серед основних принципів створення композиції виділяємо:

1. Правило третин: необхідність розділитимакет на третини по горизонталі та вертикалі, створивши таким чином сітку. Варто розташовувати свої фокусні точки або важливі елементи вздовж цих ліній сітки або їх перетинів, що надає композиції збалансованості.

2. Баланс: прагнення до балансу в композиції, котрого можна досягти через симетрію (рівномірний розподіл елементів сюжету з обох сторін полотна) чи асиметрію (нерівномірні, але візуально збалансовані складові).

3. Ієрархія: створення візуальної ієрархіїскладників композиції за рахунок зображення певних частин композиції більш помітними. Використання розміру, кольору, контрасту або деталізації має на меті підкреслити фокус автора.

Спочатку створюємо ескіз нашого малюнка, який буде містити мінімум деталей, але чітко окреслюватиме основні частини та силует. Світло відіграє ключову роль, підкреслюючи головні елементи. Незалежно від того, чи це пейзаж, чи портрет, ми завжди звертаємо увагу на світлі та темні ділянки, щоб глядач одразу зрозумів, на чому художник хотів зробити акцент. Важливі частини зображення робимо світлішими, а другорядні – темнішими. У цьому художнику допомагає велика кількість різноманітних пензлів у панелі інструментів.

Щоб малюнок був зрозумілим, починаємо від загального і поступово переходимо до деталей, вказуючи на об’єм і пропорції предметів, наприклад, маленьке, велике та середнє.

На наступному етапі малювання корисними будуть інструменти для роботи з кольором та відтінками. У спеціальному вікні можна налаштовувати ефекти та колірну схему кожного шару. Використовуючи шар маски, можна накладати об’єкти один на одного або видаляти їх. Різноманітні кисті й ефекти допоможуть додати експресії зображуваному.

Не забуваймо про важливість контрастів у нашій роботі, правильно налаштовуючи колір, тон, форму, текстуру та масштаби.

Це дозволяє нам акцентувати увагу на певних елементах колажу, наприклад: темні об’єкти на світлому фоні, великий об’єкт серед маленьких, або детально опрацьовані об’єкти на фоні менш деталізованих структур. Це допомагає контролювати контраст і зосереджувати увагу на потрібних елементах. Важливо, щоб ключові частини виділялися більше, а інші області були приглушеними. Використовуючи певні інструменти, можна стежити за загальною тональністю кольорів і покращувати читабельність окремих зон малюнка.

Для створення глибини та перспективи необхідним є використання таких методів, як накладання, повітряна перспектива (котра надає віддаленим об’єктамбільше світла та меншої деталізації) і масштабування розміру, що створюютьвідчуття глибини авторського зображення.

Негативний простірнавколо та між об’єктами покликанийпідкреслювати загальну композицію, не створюючи відчуття захаращення.

Важливими під час створення композиції також є експерименти з ефектами і фільтрами.

Необхідно періодично відходити від макету колажу і критично оцінювати створювану композицію. За потреби коригувати зображуванез метою покращення загального балансу, акценту і візуального потоку.

Сюжетна композиція за мотивами драми-феєрії Лесі Українки «Лісова пісня» втілена на нашому макеті колажу через основну локаціюта низку образів твору, кожен з яких має певне символічне значення. Передній план представлений зображенням галявини, зрізаного дуба. Центральну частину цифрового полотна складають образи Мавки-верби, Лукаша, будинку. Зимовий ліс – задній план. Основні елементи композиції та їх ідейне спрямування деталізовані за допомогою другорядних образів типу сопілки, зірки тощо.

На завершальному етапі підсумовуємо всі дії, додаємо деталі або спрощуємо окремі частини, додаємо відблиски і тіні, дотримуючись основних правил композиції та узагальнюючи зображення загалом. Завантажуємо усі ескізи та готові зображення в порядку їх послідовного створення у графічний онлайн-редактор Figma, створюємо презентацію з елементами анімації, чим і демонструємо процес візуалізації композиції за мотивами літературного твору та її фінального рішення.

Таким чином, комп’ютерні технології відкривають широкі можливості для розвитку композиційних умінь, уяви і творчих здібностей, усвідомлення художньо-естетичної основи створення графічних зображень необхідних для

постановки сценічної композиції. Це демонструє здійснена нами спроба створення композиції драми-феєрії Лесі Українки «Лісова пісня» за допомогою графічного редактора Abobe Photoshop та її візуалізації через графічний онлайн-редактор Figma. Зазначені комп'ютерні технології значно прискорюють, урізноманітнюють й збагачують процес оформлення всіх елементів композиції, надають змогу легкоекспериментувати зішрифтами, кольорами, формами та текстурами тощо.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Альтман Дарина Photoshop нині: як графічний редактор став інструментом для всіх.18.01.2021. URL: https://bazilik.media/photoshop-nyni-iak-hrafichnyj-redaktor-stav-instrumentom-dlia-vsikh/(дата звернення: 06.09.2024).
2. Малежик Ю. М. Цифровий живопис як альтернатива академічному у дистанційній підготовці фахівців образотворчого мистецтва. Мистецька освіта у міждисциплінарному вимірі : матер. Всеукр. наук.-практ. конф. (Харків, 07– 08 червня 2022 р.) / за заг. ред. О. О. Матвєєвої. Харків : ХНПУ імені Г. С. Сковороди, 2022. С. 62–66.
3. Омельчук Є. Що таке Figma: функції, інструменти та переваги / Academyby Wezom. URL: https://wezom.academy/ua/chto-takoe-figma-funktsii-instrumenty-ipreimuschestva/ (дата звернення: 05.09.2024).
4. Савченко Л.О., Коваленко В.К. Візуалізація навчального матеріалу засобами презентаційної комп'ютерної графіки при підготовці майбутніх фахівців. Наукові записки [Центральноукраїнського державного педагогічного університету імені Володимира Винниченка]. Серія : Педагогічні науки. 2020. Вип. 189. С. 62-67.
5. Ясенєв О.П. Вплив сучасних цифрових технологій на образотворче мистецтво. Вісник національної академії керівних кадрів культури і мистецтв : наук. журнал. 2023. № 2.С. 106-110.
6. AB 101: Historical Figures in Generative Art – A. Michael Noll. 08.01.2022. URL: https://medium.com/the-link-art-blocks/ab-101-historical-figures-in-generative-art-a-michael-noll-5a23ea78ac41 (дата звернення: 06.09.2024).

Науковий керівник кандидат педагогічних наук, доцент Ракович В.В.