

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

Факультет культури та мистецтв

Кафедра образотворчого мистецтва і дизайну

**СТВОРЕННЯ КОМПОЗИЦІЇ
ЗА МОТИВАМИ ЛІТЕРАТУРНОГО ТВОРУ
ЗАСОБАМИ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРАФІКИ**

Кваліфікаційна робота (проект)

На здобуття ступеня вищої освіти «магістр»

Виконав: здобувач 13-221М групи

Спеціальності: 023 Образотворче мистецтво,
декоративне мистецтво, реставрація

Освітньо-професійної програми:

Образотворче мистецтво, декоративне
мистецтво, реставрація

Омельчук Євгеній Сергійович

Керівник: к.п.н., доцент Ракович В.В.

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

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. Основні принципи візуалізації композиції у комп'ютерній графіці	5
1.1. Основні поняття та особливості цифрового мистецтва.....	5
1.2. Специфіка візуалізації композиції за допомогою комп'ютерних технологій.....	9
РОЗДІЛ 2. Створення творчого проєкту засобами комп'ютерної графіки	12
2.1. Пошуки загальної ідеї втілення композиції драми-феєрії Лесі Українки «Лісова пісня» через комп'ютерну графіку.....	12
2.2. Обґрунтування системи художніх образів-символів.....	14
2.3. Етапи створення творчого проєкту.....	16
ВИСНОВКИ	21
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	23
ДОДАТКИ	25

ВСТУП

У сучасну епоху, коли цифрові технології є необхідністю для більшості людей, візуалізація художніх образів та пов'язаної із ними сюжетної композиції за допомогою цифрової графіки – досить актуальна тема дослідження. Цифрова графіка здатна створювати надскладні композиції, котрі неможливо зобразити традиційними методами, забезпечуючи більш точне та детальне відтворення ідей художника.

Візуалізація художніх образів за допомогою комп'ютерної графіки також стала провідною інноваційною темою завдяки безперервному розвитку технологій та постійно зростаючій популярності цифрового мистецтва. У ХХІ ст. все більше митців шукають нові способи втілення ідей у цифровому форматі. Це зумовлює потребу в дослідженні методів і засобів візуалізації авторської композиції в комп'ютерній графіці.

Вивчення специфіки саме такого відтворення сюжетної композиції має великий потенціал для спільного розвитку мистецтва і технологій. Створення оригінальних образів за допомогою цифрових інструментів дозволяє художникам проявляти свої творчі вміння в новому форматі.

Цифровий живопис є результатом психологічних та культурних змін в інформаційному суспільстві, а також розвитку комп'ютерних технологій. Згідно з певними дослідженнями, взаємодія інформаційних технологій та мистецтва сприяє підвищенню рівня технологізації мистецтва та естетизації технологій. Зазначені процеси сприяють проникненню технологічних форм у художню сферу, що є своєрідною естетичною стилізацією.

Отже, дослідження процесу створення сюжетної композиції в цифровій графіці є важливим і актуальним напрямом розвитку сучасного мистецтва та провідних технологій.

Мета дослідження полягає у створенні макету композиції за допомогою графічного редактора Adobe Photoshop, його подальшого

редагування у графічному редакторі Adobe Lightroom та його презентації у графічному онлайн редакторі Figma. Досягнення зазначеної мети передбачає виконання таких завдань:

1. Провести аналіз наукової літератури з теми дослідження.
2. Описати основні поняття цифрового мистецтва.
3. Вивчити специфіку візуалізації композиції засобами комп'ютерної графіки.
4. Обґрунтувати втілення системи художніх образів-символів у нашому творчому проєкті.
5. Продемонструвати етапи створення авторської композиції за допомогою комп'ютерних технологій.

Об'єкт дослідження: безпосередній процес виконання творчої роботи за допомогою засобів комп'ютерної графіки.

Предмет дослідження: специфіка виконання композиції засобами комп'ютерної графіки за мотивами літературного твору.

Методи дослідження: метод аналізу – для детального аналізу можливостей комп'ютерної графіки у створенні композиції; метод синтезу – для художнього втілення сюжету літературного твору за допомогою цифрового мистецтва; технічний метод – для опису специфіки застосування комп'ютерної графіки під час створення сюжетної композиції.

Апробація результатів дослідження. Згідно з тематикою кваліфікаційної роботи до електронного альманаху «Магістерські студії» подано статтю «Особливості візуалізації композиції засобами комп'ютерної графіки (за мотивами драми-феєрії Лесі Українки «Лісова пісня»)».

Структура роботи: структура пояснювальної записки до кваліфікаційної роботи містить вступ, два розділи, висновки, список використаних джерел та додатки.

РОЗДІЛ 1

ОСНОВНІ ПРИНЦИПИ ВІЗУАЛІЗАЦІЇ КОМПОЗИЦІЇ У КОМП'ЮТЕРНІЙ ГРАФІЦІ

1.1. Основні поняття та особливості цифрового мистецтва

У сучасну епоху інформаційного розвитку суспільства цифрові комп'ютерні технології стали загальнодоступними, що сприяло їх упровадженню майже в усі сфери життя. Мистецтво, зрозуміло, не залишилося осторонь. Безперервний розвиток цифрової графіки надав образотворчому мистецтву змогу застосовувати інноваційні підходи до художнього відображення реальності. Цифрові технології змінили структуру образотворчого мистецтва, дещо переосмислили процес створення художнього образу і відкрили великі можливості для творчих експериментів.

Науковець Малежик Ю. М. зазначає, 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» [6, с. 62-63].

Діджитал графіка (комп'ютерна графіка) – це «процес створення різних зображень за допомогою комп'ютера і спеціальних програм. За допомогою різних цифрових інструментів, таких як векторні малюнки, растрові зображення, 3D-моделювання тощо, комп'ютерна графіка дозволяє митцям створювати зображення» [12].

Комп'ютерну графіку вважають порівняно новим видом мистецтва. Від самого початку її навіть не вважали мистецтвом, а окремі

дослідження в цій галузі проводилися лише в науково-дослідних та військових установах. Американського математика і художника Бена Лапоскі, позиціонують як засновника комп'ютерної графіки, оскільки він першим за допомогою аналогового комп'ютера створив графічне зображення. Тільки в 1963 році почали визнавати комп'ютерну графіку як вид мистецтва, коли американський військовий програміст Майкл Нолл переміг у конкурсі програмістів «Computer and Automation», оформивши картину за допомогою комп'ютера. Згодом у 1965 році автор організував виставку своїх цифрових картин у Нью-Йорку [14]. Раніше подібних експозицій не було, тому відтоді Майкл Нолл вважається першим художником комп'ютерної графіки. Процес створення цифрових зображень значно зацікавив суспільство, що сприяло організації численних виставок цифрових робіт у США та деяких європейських країнах.

Образотворче мистецтво завдяки сучасним комп'ютерним технологіям не лише покращили можливості для створення й обробки зображень, а й зробили цей процес більш точним, швидшим і дешевшим, дозволили художникам створювати раніше неможливі речі.

Деякі вчені 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» [13, с. 107].

Широке запровадження інформаційно-комунікаційних технологій до всіх сфер людської діяльності, образотворчого мистецтва зокрема, удосконалення комп'ютерного та програмного забезпечення призвело до перебудови процесу створення художньої композиції, котрий наразі дещо відрізняється від традиційного і має найчастіше діджитал спрямування. За допомогою сучасної комп'ютерної графіки вдається урізноманітнити традиційні способи оформлення і реалізації художньої композиції.

Графічний планшет є одним із ключових інструментів цифрового мистецтва. Це девайс, який дає художникам змогу малювати на екрані спеціальним олівцем – стилусом – або планшет, котрий підключається до ноутбука. Для створення цифрового продукту використовуються також *графічні програми*, за допомогою яких художники можуть створювати, редагувати та маніпулювати цифровими зображеннями. До таких програм належать растрові графічні редактори Adobe Photoshop, Adobe Lightroom, векторні графічні редактори Adobe Illustrator, CorelDRAW та ін. (Рис.1). Робота з цими програмами допомагає художникам створювати різноманітні через використання таких інструментів, як пензлі, кисті, маски, градієнти, фільтри тощо.

У XXI столітті цифрова графіка досягла свого апогею, а засоби її створення стали загальнодоступними. Це сприяє постійному зростанню кількості майстрів у цій галузі. В Україні наразі є багато невідомих художників-концептуалістів. Так, наприклад, Олексій Малорос створив серію малюнків з теми козаччини. Творчість українських художників-плакатистів також варта окремої уваги. Останніми роками на тлі гострої ситуації в нашій державі плакатне мистецтво набуває неабиякого розвитку. Зокрема київський художник та дизайнер Андрій Єрмоленко є автором цілої серії патріотичних плакатів на тему Революції Гідності та військових дій в АТО.

Цифрове мистецтво (Digital Art) є формою мистецтва, що включає різноманітні твори мистецтва, створені з використанням комп'ютерних технологій та програмного забезпечення. Сюди відносять графіку, ілюстрації, анімацію, мультиплікацію, відеоарт, інтерактивні інсталяції тощо.

Художніми образами в образотворчому мистецтві вважають «візуальні вираження ідей, концепцій та емоцій, створені художниками за допомогою різних мистецьких технік і матеріалів. Образи можуть бути

абстрактними або реалістичними, вони можуть створювати враження глибини, текстурності, колірних відтінків та світлових ефектів» [2].

Художні образи створюють з різних мистецьких матеріалів – олійних фарб, акрилових фарб, вугілля, кольорових олівців, фломастерів, гуаші, графічних редакторів і т.п. Художники послуговуються цими матеріалами для того, щоб передати власні ідеї й емоції через форму, кольори, текстуру, простір.

Візуалізацією в образотворчому мистецтві називають «процес передачі ідей, концепцій чи емоцій за допомогою використаних образів, форм, кольорів та інших елементів візуального мистецтва – живопису, графіки, скульптури, фотографії тощо» [3].

Візуалізація допомагає митцеві передати свої думки та ідеї за допомогою візуальної мови, збільшуючи таким чином можливості сприйняття глядача та розуміння ним авторського задуму. Візуальні образи покликані створювати різні враження та ефекти, змінювати настрій, викликати певні емоції глядача та стимулювати його до роздумів.

Візуалізація художніх образів – це один із ключових елементів образотворчого мистецтва. Цей процес включає в себе передачу візуальних образів, котрі «викликають емоційну, інтелектуальну, естетичну та інші реакції глядача» [15].

Цифрові зображення «художники можуть зберігати у різних *форматах* – JPEG, PNG, GIF, які використовуються у веб-дизайні, рекламі, іграх, анімації та багатьох інших сферах» [10]. Діджитал графіка надає змогу створювати надскладні зображення з великою деталізацією, високою точністю й якістю.

Таким чином, здійснивши аналіз наукової літератури з теми дослідження, ми розглянули основні поняття цифрового мистецтва.

1.2. Специфіка візуалізації композиції за допомогою комп'ютерних технологій

Графічні можливості комп'ютера є унікальними. Л. Савченко та В. Коваленко 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» [8, с. 66].

Візуалізацією в образотворчому мистецтві є процес вираження авторських ідей чи емоцій за допомогою використання форм, образів, кольорів та інших елементів візуального мистецтва, таких як живопис, графіка, фотографія, скульптура тощо. Вона дозволяє художнику передавати свої ідеї через візуальну мову, розширюючи можливості сприйняття глядача та розуміння ним того, що митець хоче донести. Візуальні образи покликані викликати емоції, створювати різноманітні ефекти та враження, змінювати настрій і стимулювати до роздумів.

Специфіка виконання композиції засобами комп'ютерної графіки полягає в дотриманні основних етапів та принципів зображення.

Серед основних принципів створення композиції виділяємо:

1. Правило третин: необхідність розділити макет 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 ієрархії складників композиції за рахунок зображення певних частин композиції більш помітними.

Використання розміру, кольору, контрасту або деталізації має на меті підкреслити фокус автора.

А. Логвинова, наприклад, до головних принципів композиції відносить:

- «Ритм – супроводжує погляд глядача у потрібному напрямку.
- Баланс – дає відчуття врівноваженості і може бути симетрією.
- Гармонію – об'єкти працюють між собою як одне ціле.
- Пропорції – показують, як об'єкти співвідносяться один з одним.
- Фокус – показує головну точку малюнка.
- Контраст – виділяється за співвідношенням у текстурі, формі, кольорі» [5].

Процес створення сюжетної композиції починається з ідейного задуму автора. Наступним кроком є безпосередня розробка композиції за мотивами літературного твору, що передбачає попередню візуалізацію того, як саме елементи композиції будуть розміщені на макеті. Спочатку створюється ескіз 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 портрет, чи пейзаж, ми завжди звертаємо увагу на світлі та темні ділянки, щоб глядач одразу зрозумів, на чому художник хотів зробити акцент. Важливі частини зображення під час створення діджитал картини варто робити світлішими, а другорядні – темнішими. У цьому художнику допомагає велика кількість різноманітних пензлів у панелі інструментів.

Щоб малюнок був зрозумілим, слід починати від загального і поступово переходити до деталей, звертаючи увагу на об'єм і пропорції предметів, наприклад, маленьке, середнє, велике.

На наступному етапі малювання корисними будуть інструменти для роботи з кольором і відтінками. Так, у спеціальному вікні можна налаштовувати колірну схему та ефекти кожного шару. Використовуючи

шар маски, можна накладати об'єкти один на одного або видаляти їх. Різноманітні кисті й ефекти допоможуть додати експресії зображуваному.

Також художникові необхідно пам'ятати про важливість контрастів у будь-якій творчій роботі, правильно налаштовуючи колір, тон, форму, текстуру та масштаби.

Це дозволяє митцеві 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 дотримуватися загальної тональності кольорів і покращувати читабельність окремих частин малюнка.

Для створення глибини та перспективи необхідним є використання таких методів, як накладання, повітряна перспектива (котра надає віддаленим об'єктам більше світла та меншої деталізації) і масштабування розміру, що створюють відчуття глибини авторського зображення.

Негативний простір навколо та між об'єктами покликаний підкреслювати 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 зображуване з метою покращення загального балансу, акценту і візуального потоку.

На завершальному етапі художник, дотримуючись основних правил композиції, підсумовує всі дії, додає деталі або спрощує окремі частини, додає відблиски і тіні, узагальнює своє зображення загалом.

РОЗДІЛ 2

СТВОРЕННЯ ТВОРЧОГО ПРОЄКТУ ЗАСОБАМИ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРАФІКИ

2.1. Пошуки загальної ідеї втілення композиції драми-феєрії Лесі Українки «Лісова пісня» через комп'ютерну графіку

Процес створення будь-якої сюжетної композиції починається з ідеї. Цей етап є одним із найважливіших у роботі художника, адже реалізується через творчий пошук гармонійного поєднання теми, формату та колірної рішення твору. Ідейний задум автора може бути втілений, наприклад, через натюрморт чи пейзаж, портрет чи певну абстрактну ідею.

У креативних людей ідеї їхніх творів часто є результатом емоцій та переживань, а відтворенням їхнього бажання передати щось важливе для себе, для суспільства та всього світу. У нашому випадку творча ідея виникла з бажання зобразити проблему співіснування людини і природи. Показавши, що людина не розуміє цінності природи (наявність образу зрізаного дуба), ми прагнули звернути увагу до проблеми нищення людиною природи. Окрім того, на нашій цифровій картині ми спробували у власному стилі передати загальноприйняте бачення кохання: з одного боку, воно може надихати й окрилювати, а з іншого – бути згубним і навіть фатальним. Ми намагалися оспівати мотив всеперемагаючого і вічного кохання – навіть на тому світі Лукаш і Мавка залишилися назавжди разом, кохаючи одне одного. Тому на нашому полотні показано саме момент їхнього кохання вже після смерті, котре гріє їх серед зими на розквітлій галявині, як тепле сонце навесні. Така варіація змалювання кохання, за нашим задумом, символізує пробудження природи і життя після зимового сну.

Втілити в життя задуману композицію вирішили через візуалізацію художніх образів засобами цифрової графіки.

Під час роботи над зазначеною ідеєю нашого проєкту, було прийнято рішення зосередитися на традиційних міфологічних віруваннях українського народу, передаючи їх на цифровому полотні за допомогою символічних образів, котрими надихнулися після прочитання драми-феєрії у трьох діях «Лісова пісня» Лесі Українки.

Ми використовували комп'ютерну графіку для того, щоб створити композицію, адже це дозволило нам створити більш точний та детальний образ. Для подальшої візуалізації задуманої композиції нами спершу було досліджено міфопоетику символічних образів у віруваннях українського народу, прослідковано значення обраних образів-символів в українській культурі та народній міфології. Безпосереднє відтворення композиції уможливлене використанням засобів цифрової графіки. Під час роботи над проєктом ми послуговувалися графічними редакторами Adobe Photoshop і Adobe Lightroom, різноманітними їх інструментами.

Оскільки творча робота покликана передати глибокі символічні значення, ми витратили певний час на створення концепту та підбір відповідних фотографій, необхідних кольорів і деталей макету. Ми намагалися поєднати наші знання в галузі мистецтва із власними зацікавленнями фольклором і міфологічними віруваннями нашого народу. Вважаємо, що використання комп'ютерної графіки дозволило нам створити цифрове зображення, яке може бути переглянуте і передане на різних гаджетах, а також може бути застосоване на плакатах, книжкових обкладинках тощо.

Загалом наша творча ідея була зосереджена на відображенні провідних споконвічних проблем світової спільноти, тому сподіваємось, що отримана цифрова картина буде актуальною і в наш час.

2.2. Обґрунтування системи художніх образів-символів

«Лісова пісня» Лесі Українки за жанром є драмою-феєрією, тобто драмою-казкою. Прикладка «феєрія» не тільки виправдовує присутність казкових персонажів та дивовижність їхньої поведінки у творі, а й роз'яснює, чому ці дійові особи драми є такими правдоподібними: вигадані герої, явища, події функціують у казці в життєподібних формах і умовах.

Відтворюючи казковий світ, світ рідної природи, за допомогою міфічних образів та народної символіки, Леся Українка втілює свій головний авторський задум – передати душу і красу природи, ствердити гармонію людини і природи. Тому, обираючи відповідні художні образи, що мають особливий сенс і естетичну цінність для створення нашої композиції, опираємось на систему символів, запропонованих поетесою, більшість з яких авторка, в свою чергу, почерпнула з фольклору. Вибір кожного образу обґрунтований його символічним значенням та ідейним навантаженням.

Отже, для макету нашої композиції були обрані такі образи-символи:

- *Старезний густий зимовий ліс і простора зелена галявина з першими весняними квітами*, з одного боку, це означені авторкою місце і час драматичної дії, а з іншого – не просто звичайний лісовий пейзаж узимку чи пейзаж напровесні, а символ «завмирання», «засинання», смерті природи і відповідно її пробудження, одвічного буяння, оновлення і краси.

- *Образ дому (хати)* є одним із основоположних соціокультурних символів у віруваннях будь-якого народу. Слідом за Лесею Українкою, в образ хати, котра розділяє світ на внутрішній/зовнішній, знаний/незнаний, закритий/відкритий, безпечний/небезпечний, вкладаємо значення захисту людини від зовнішньої загрози.

•Образ *Мавки*, котрий, насамперед, пов'язаний із міфологемою дерева, що виросло з людини, котру принесли в жертву. Тут цілком погоджуємось із твердженням дослідника Л. Скупейка, що «сама українська народна символіка дерева-жертви, дерева-дівчини (тополя, береза, калина та ін.), покладена в основу образу Мавки» [9, с.119]. У свою чергу, слідуючи за тотемістичними уявленнями наших предків, на нашому полотні втілюємо образ Мавки через образ *верби*, що символізує першоджерело творення світу. *Мавка-верба* асоціюється у нас із невмирущою природою, безсмертною красою природи, вічно живим джерелом мистецького натхнення. Образ Мавки – це символ ідеальної, гармонійної особи, яка, перш за все, узгоджує всі свої потреби із законами природи, намагається пізнавати світ через своє «я», любить людей і здатна на самопожертву заради людини. Мавка, як і зелена верба, втілює певну ідею – ідею духовності, первісності, невинності, чистоти.

•Образ *столітнього дуба*, причетного до «рад і танців, і лісових великих таємниць» символізує структурованість і значущість лісового світу загалом. А от *зрубаний столітній дуб*, зображений нами на макеті колажу, є уособленням єднання людини з природою, точніше уособленням порушення людиною закону гармонійного співіснування людини з навколишнім світом.

•Образ *Лукаша* є уособленням двох граней душі людини: духовної і матеріальної. Його перетворення на вовкулаку є ствердженням того, що, коли хтось зрікається духовного життя, гасить у собі порив до всього прекрасного, то в такому разі перестає бути людиною.

•Образ *сопілки* є символом духовної трансформації, адже Мавка втративши тіло, дістала тільки *душу*, котра згодом говоритиме *голосом сопілки*, але вже не буде самою сопілкою. Така своєрідна ідея перевтілення передає ідею вічності життя. Спів сопілки потрактовуємо як узагальнений символ мистецтва; образ краси, душі, кохання.

•Образ *зміни пір року* – поява Мавки навесні («пробудження») і зникання наприкінці літа («засинання») – втілює ідею циклічності життя. Образи-символи пір року (весна, літо, осінь, зима) збігаються з композицією твору: «весна – початок кохання Мавки і Лукаша; літо – розквіт їхнього кохання; осінь – зрада Лукаша, одруження з Килиною, розпач Мавки; зима – Лукаш з вовкулаки стає людиною. Жалкує за втраченим. Мавка гине, залишається тільки її безсмертна душа. Лукаш замерзає» [9].

•Образ *зірки* – то символ кохання.

Усі зазначені образи-символи були відібрані для створення нашої композиції з метою підкреслення важливості проблематики драми-феєрії у трьох діях Лесі Українки «Лісова пісня» для всього людства. Вони втілюють найдавніші міфологічні вірування українського народу, а також додають певної унікальності та символізму до нашого творчого проєкту.

2.3. Етапи створення творчого проєкту

Під час створення загальної композиції основний акцент нами було зроблено на ідею майбутньої діджитал-картини. Головною метою було візуалізувати задумані художні образи за допомогою комп'ютерної графіки, що уможливило передачу глибокого змісту і символіки твору.

Під час створення цифрового проєкту, ми в основному користувалися найпопулярнішою програмою для роботи із растровими зображеннями Adobe Photoshop. Додатково для кольоро- та світлокорекції готового зображення нам також знадобився графічний редактор Adobe Lightroom.

Для роботи над макетом у зазначених графічних редакторах зазвичай використовуються елементи інтерфейсу – палітри, панелі та вікна. Таке розміщення зазначених елементів користувачі називають робочим середовищем. Кожен користувач має змогу налаштувати програму для

малювання згідно зі своїми потребами, або вибравши стандартне робоче середовище, або створивши нове.

Початковий етап роботи над колажем представлений створенням макету в редакторі Adobe Photoshop, вибором його розміру і пропорцій. Цей етап включав швидкі пошуки композиції у діджитал-форматі, які допомогли визначити потенційні розташування елементів картини та їх взаємозв'язок у роботі. Спершу ми зробили ескіз олівцем (Рис. 2). За нашим задумом цей ескіз мав містити мінімум деталей, але при цьому чітко відображати контури основних частин і основний силует на полотні. Особливо важливим під час роботи над ескізами було повне узгодження всіх складників композиції в єдине ціле. Дотримання правила золотого перетину – класичної пропорції розташування об'єктів на полотні – передбачало вибір пропорцій, котрі візуально були б максимально природними і привабливими. На передньому плані картини ми зобразили галявину, зрізаний дуб. Центральна частина цифрового полотна представлена образами Мавки-верби, Лукаша, будинку (хати). На задньому плані – зимовий ліс. Основні складники композиції та їх ідейне спрямування деталізовані через другорядні образи сопілки та зірки.

Попередньо підібравши необхідні цифрові фото, що ілюструють задумані нами художні образи, ми розмістили їх на електронному полотні. Таким чином почали покроково створювати колаж. Кожен із об'єктів на макеті становив собою окремий шар. Ми погруппували всі шари, давши кожній окремій групі відповідну назву, і надалі всі зміни, яких зазнавав кожен об'єкт макету (корегування кольору, тону, дублювання, додавання елементів, їх накладання, створення додаткових шарів тощо), стосувалися саме цього об'єкт. Накладаючи шари один на одного, ми коригували розміщення, розміри елементів нашого колажу для побудови глибини зображення і самої композиції – переднього, середнього і заднього планів. Звертаючи увагу на загальну перспективу, ми намагалися оформлювати цифрову картину максимально менш

симетричною, а також працювати з тим негативним простором, який знаходився між об'єктами та був порожнім, маючи при цьому свою вагу і межі; який підкреслював лінії та деталі позитивного простору. При цьому дотримувалися стійкості певних об'єктів на зображенні.

За допомогою інструментів *Гумка*, *Чарівна гумка* та *Фонова гумка* мали змогу видаляти, вилучати зайві деталі зображення, які нам точно не потрібні (Рис. 3). Також у налаштуваннях ми змінювали розмиття країв *Гумки* для більш плавного переходу між шарами та їх непомітного злиття. Більш коректне і детальніше виділення елементів і подальшого їх коригування, дублювання чи видалення уможливлено використанням інструментів *Ласо* та *Магічне ласо*, а також *Швидке виділення* і *Чарівна паличка*. Інструмент *Маска* дозволив приховати деякі елементи, котрі, на нашу думку, не були необхідними в той час, але в процесі роботи могли знадобитися і їх можна було легко розкрити знову. За допомогою інструментів *Клонуючий штамп*, *Латка*, *Пензель відновлення*, *Точковий пензель відновлення*, *Переміщення з урахуванням вмісту* ми змінювали саме зображення – домальовували певні фрагменти, дублювали фрагменти зображення, котрі потрібно було додати або змінити. Також під час коригування зображення кожного елемента колажу ми використовували такі інструменти, як *Розмиття*, *Різкість*, *Палець*; *Освітлювач*, *Випалювання* і *Губка* тощо.

На проміжному етапі, розмістивши все на відповідних місцях і побачивши точки накладання/з'єднання шарів, ми відкоригували кожен шар за тоном і яскравістю. Підігнали кожен елемент за кольоровою гамою в тон один одного, щоб вони гармоніювали між собою і картина виглядала цілісною.

Також у процесі створення колажу ми не забували про контрасти в нашій роботі, намагалися належним чином оформити не тільки колір і тон, а й контрастність елементів композиції тощо. Це мало на меті привернути увагу глядачів на конкретних речах на нашому колажі.

Контрастність «покликана розставляти акценти на необхідних об'єктах цифрової картини, щоб важливі для нас частини зображення виділялися на фоні менш важливих, і навіть щоб інші області малюнка були досить приглушеними. Так само за допомогою певних інструментів можна стежити за загальною тональністю всіх кольорів на малюнку і робити читання деяких зон малюнка кращим» [4].

За допомогою накладання коригуючих шарів в кожен групу до кожного елемента ми підганяли кожен складник нашого колажу один під одного, застосовуючи *Яскравість/Контраст*, *Рівні*, *Криві*, *Експозицію*, *Колірний тон/Насиченість*, *Баланс кольорів*, *Фотофільтр*, *Змішувач каналів*, *Підставку кольору*, *Вибіркову корекцію кольору*.

Для більш точної роботи з кольорами деталей на зображенні доречним було використання інструмента *Пінетка*.

Також ми застосували *Режим накладання шару на шар* у спеціальній панелі шарів.

Після того, як наше зображення набуло цілісності, ми застосували вище зазначені дії вже не до окремих шарів, а до всього зображення – здійснили кольорокорекцію, світлокорекцію, корекцію тону та ін. за допомогою уже відомих коригуючих шарів. За допомогою *Пензля*, наприклад, оформили світлотіньовий малюнок – навели тіні і зробили яскравішими відблиски для того, щоб зображення виглядало більш реалістичним і живописним.

На завершальному етапі ми підсумували всі виконані дії, а саме – додали деталі або спростили окремі частини, додали відблиски і тіні, дотримуючись основних правил композиції та узагальнили зображення загалом. Застосування до всього макету таких фільтрів, як *Різкість*, *Стилізація*, *Шум* тощо сприяло тому, що наше зображення стало більш схожим на твір живопису. Наприкінці ми зберегли остаточний файл в онлайн редакторі Adobe Photoshop у форматі *.jpg*.

Використавши ще один графічний редактор Adobe Lightroom, ми спробували покращити кольорокорекцію, світлокорекцію, відкоригувати тон, додати шуми, а також накласти ефект *Віньєтка* (для затемнення країв зображення з метою акценту на центральній частині макету) (Рис. 4).

У процесі роботи над колажем в Adobe Photoshop ми дотримувались правила, за яким необхідно інколи відходити від картини, відволікатись таким чином. Так, у вікні *Навігатор* ми могли бачити зображення у зменшеному масштабі, тим самим могли бачити його загальне компонування і кольористику, що давало змогу внести зміни, необхідні для якнайкращого втілення авторського задуму.

Окрім того, у вікні *Історія* у нас була можливість повернутися назад за своїми діями крок за кроком і, порівнявши вигляд композиції «до» та «після», внести зміни за необхідності.

Після остаточного оформлення колажу ми перейшли до фінального етапу – безпосередньо до підготовки презентації створеної нами цифрової картини – завантажили всі ескізи та готові зображення в послідовності їх створення до графічного онлайн-редактора Figma, створили презентацію з анімаційними елементами, щоб продемонструвати процес візуалізації композиції на основі літературного твору та її фінальне рішення (Рис. 5).

ВИСНОВКИ

Опрацювавши необхідну літературу, ми дійшли висновку, що комп'ютерна графіка зараз є однією з провідних галузей у мистецтві. Вона є тим мистецтвом, котре є джерелом широких можливостей для сучасних митців.

Діджитал графіка – це важливий засіб створення художніх образів, який дає художникам більшу свободу творчості та вдосконалює їхні навички. Художні образи в цифровій графіці створюються за допомогою комп'ютера і спеціального програмного забезпечення. Вони можуть бути представлені малюнками, ілюстраціями, анімаційними фільмами тощо.

У цифровій графіці візуалізація має унікальні особливості, які відрізняють її від традиційних методів, таких як малювання олійними фарбами або використання графіки. До основних особливостей візуалізації в цифровій графіці відносимо: використання спеціального програмного забезпечення, роботу з шарами, використання векторної графіки, наявність безлічі інструментів, можливість зберігання та редагування, можливість створення анімації, використання різних форматів файлів, відтворення реалістичних ефектів, швидкість та ефективність, спільна робота та взаємодія, можливість експериментувати, легкість поширення, використання в різних галузях.

Процес створення сюжетної композиції засобами комп'ютерної графіки передбачав проходження етапів, що реалізувалися через пошук ідеї для майбутнього твору, підбір фотографій, створення ескізу, безпосередньої роботи над композицією, роботу над кольорами, світлом і тінями, деталізацію й узагальнення композиції.

За допомогою візуалізації художніх образів засобами комп'ютерної графіки, а саме – графічних редакторів Adobe Photoshop і Adobe Lightroom – нами було створено і редаговано композицію на тему «Вічне кохання». У роботі ми приділили особливу увагу деталям та символіці твору,

створенню загальної композиції, підбору кольористики та акцентуванню певних її елементів. Усе це описано в тексті, що викладений вище.

Ідейному оформленню авторського задуму сприяло зосередження на споконвічних віруваннях українського народу про співіснування людини і природи, а також про силу кохання у світі. Для передачі традиційних міфологічних переконань людства на цифровому полотні було переосмислено символічні образи, котрі Леся Українка змалювала у своїй драмі-феєрії у трьох діях «Лісова пісня».

Нами було обрано низку художніх образів, через які ми прагнули втілити наш авторський задум. Кожен образ макету нашої композиції має певне символічне значення та несе певне ідейне навантаження. Серед таких образів – образи старезного густого зимового лісу і просторої зеленої галявини з першими весняними квітами, дому (хати), Мавки, столітнього дуба, Лукаша, сопілки, зміни пір року, зірки.

Послідовність процесу створення композиції за допомогою комп'ютерних технологій продемонстрована нами через покроковий опис роботи з елементами інтерфейсу й інструментами, якими користувалися на всіх етапах створення цифрового проєкту в графічних редакторах Adobe Photoshop і Adobe Lightroom. Фінальна презентація діджитал-картини оформлена в графічному онлайн-редакторі Figma.

Отже, комп'ютерні технології надають неабиякі можливості для розвитку уяви, композиційних умінь і творчих здібностей, усвідомлення художньо-естетичної основи зображення графічних картин, необхідних для постановки сюжетної композиції. Це продемонстровано здійсненою нами спробою створення та візуалізації композиції драми-феєрії у трьох діях «Лісова пісня» Лесі Українки за допомогою обраних нами графічних редакторів. Подібні комп'ютерні технології значно урізноманітнюють, збагачують, а головне – прискорюють процес оформлення всіх фрагментів композиції, уможливають авторські експерименти з кольорами, формами, текстурами тощо.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Альтман Дарина Photoshop нині: як графічний редактор став інструментом для всіх.18.01.2021. URL: <https://bazilik.media/photoshop-nyni-iaak-hrafichnyj-redaktor-stav-instrumentom-dlia-vsikh/> (дата звернення: 06.09.2024).
2. Гаврілова Л. Г., Топольник Я. В. Цифрова культура, цифрова грамотність, цифрова компетентність як сучасні освітні феномени. Інформаційні технології і засоби навчання, 2017. Том 61. №5. С. 1-14. URL:https://www.researchgate.net/publication/331467353_CIFROVA_KULTURA_CIFROVA_GRAMOTNIST_CIFROVA_KOMPETENTNIST_AK_SUCASNI_OSVITNI_FENOMENI (Дата звернення 15.09.2024.)
3. Загальна характеристика видів мистецтва: стаття. URL: <https://ru.osvita.ua/vnz/reports/culture/10555/> (Дата звернення 15.09.2024.)
4. Куленко М.Я. Основи графічного дизайну. Підручник для студентів ВНЗ : монографія. Вид. 2-ге, переробл. і допов. Київ : Кондор, 2007. 489 с.
5. Логвинова А. Як створити багатофігурну композицію малюнка URL: <https://skvot.io/uk/blog/illustration-and-composition> (Дата звернення 15.09.2024.)
6. 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, 7-8 червня 2022 р.) / за заг. ред. О. О. Матвєєвої. Харків : ХНПУ імені Г. С. Сковороди, 2022. С. 62–66.
7. Омельчук Є. Що таке Figma: функції, інструменти та переваги / Academy by Wezom. URL: <https://wezom.academy/ua/chto-takoe-figma-funktsii-instrumenty-ipreimuschestva/> (дата звернення: 05.09.2024).

8. 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.
9. Скупейко Лукаш Міфопоетика «Лісової пісні Лесі Українки». Київ: Фенікс, 2006. – 416 с.
10. Сухорукова Л. А. Засоби художньої виразності в мультимедійному дизайні (на прикладі музичного кліпу з елементами 3D-анімації): автореф. дис. на здобуття наук. Ступеня канд. мистецтвознавства: спец. 17.00.07 «Дизайн» ХДАДМ. Харків, 2015. 282 с.
11. Українка Леся Лісова пісня. Харків: Фоліо, 2023. 160 с.
12. Шнієр М. Тлумачний словник комп'ютерних технологій. Київ : Діа Софт, 2000. 720 с.
13. Ясенев О. П. Вплив сучасних цифрових технологій на образотворче мистецтво. Вісник національної академії керівних кадрів культури і мистецтв : наук. журнал. 2023. № 2. С. 106-110.
14. 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).
15. Peters G. Aesthetic Primitives of Images for Visualization. URL: https://www.researchgate.net/publication/4261062_Aesthetic_Primitives_of_Images_for_Visualization (Дата звернення 10.09.2024.)

ДОДАТКИ

Додаток А



Рис. 1. Іконки програм графічних редакторів

Додаток Б



Рис. 2. Ескіз композиції олівцем

Додаток В

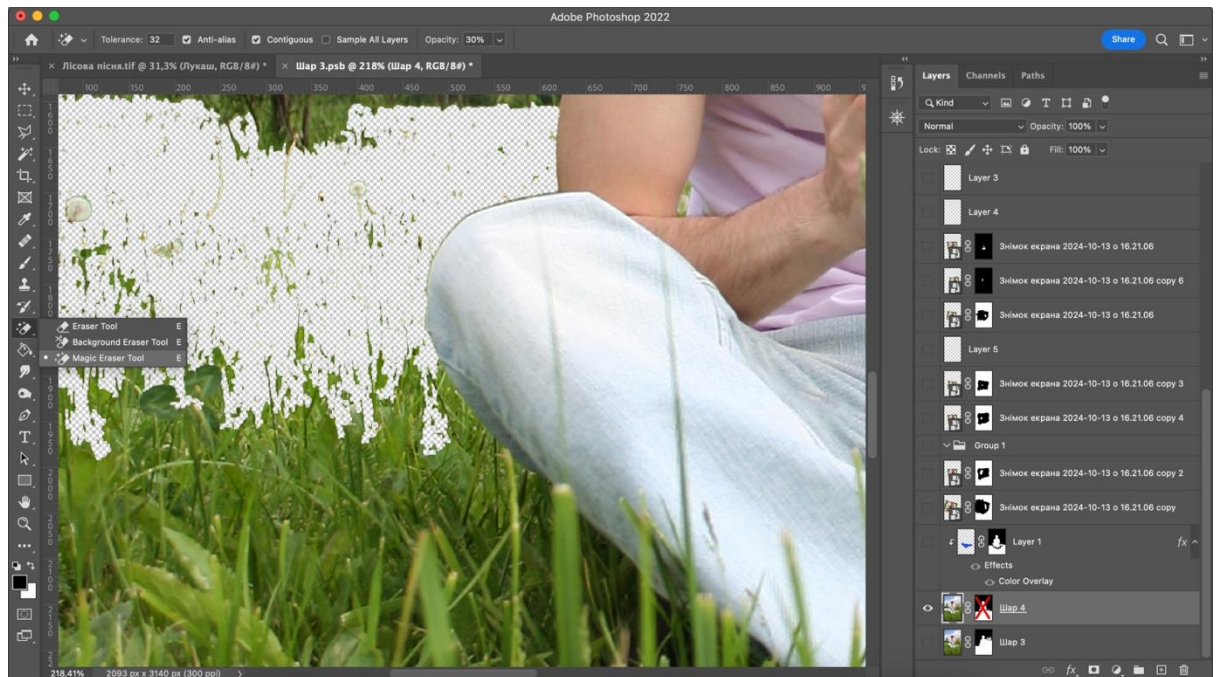


Рис. 3. Робота з інструментами в графічному редакторі Adobe Photoshop

Додаток Г

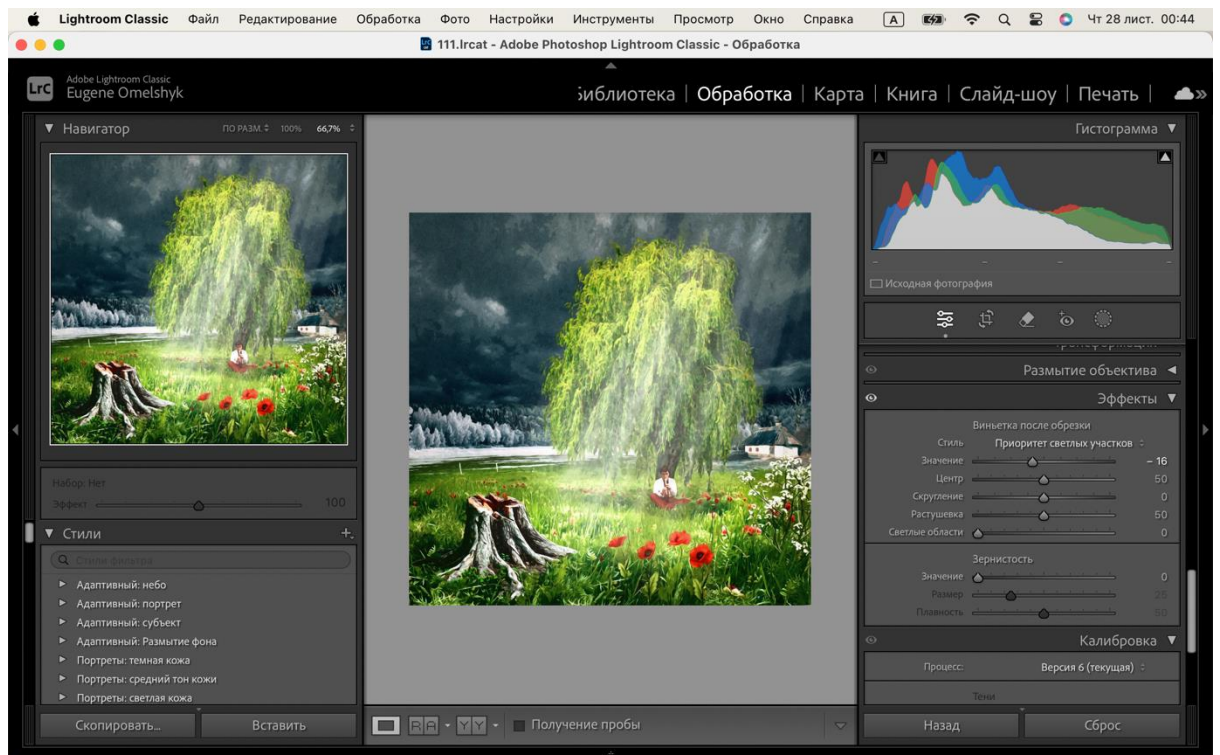


Рис. 4. Накладання ефекту Виньетка у графічному редакторі Adobe Lightroom

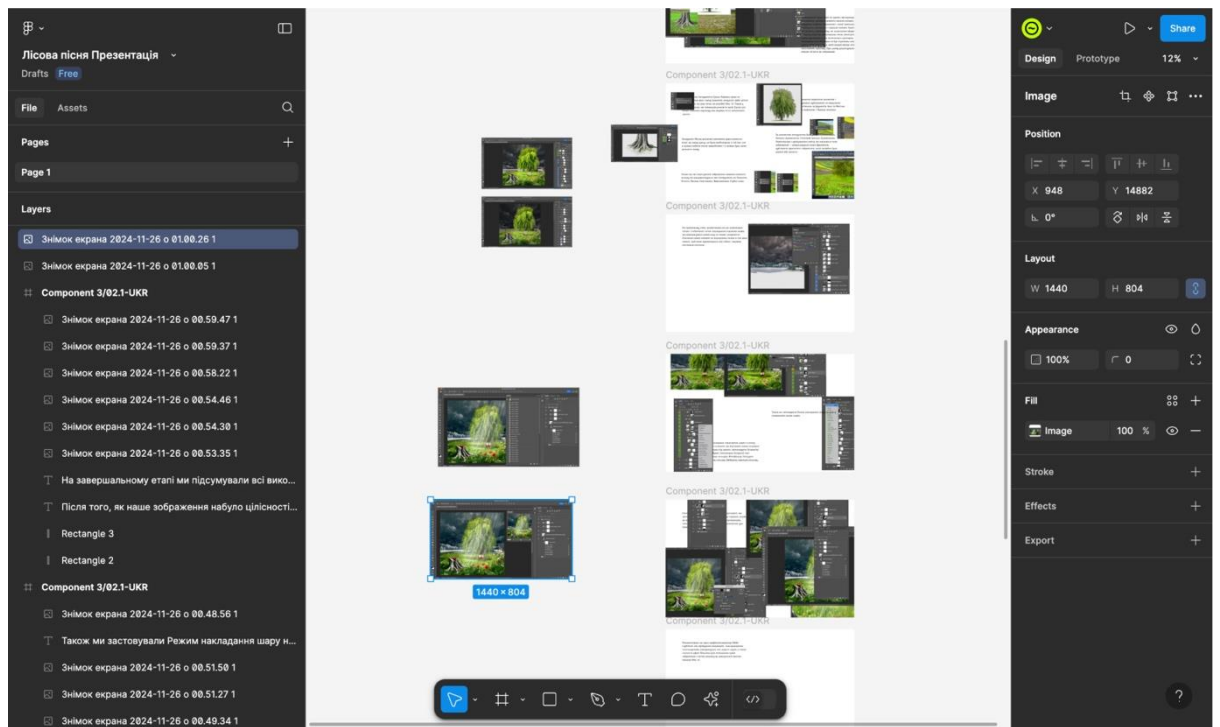


Рис. 5. Створення презентації в графічному онлайн-редакторі Figma