

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

**Факультет культури і мистецтв**

**Кафедра образотворчого мистецтва і дизайну**

**СПЕЦИФІКА ВИКОНАННЯ ПЕЙЗАЖУ У ГРАФІЧНОМУ  
РЕДАКТОРІ ADOBE PHOTOSHOP**

**Кваліфікаційна робота (проект)**

**Пояснювальна записка**

на здобуття ступеня вищої освіти «магістр»

Виконав: здобувач 13-221М групи  
Спеціальності 023 Образотворче  
мистецтво,  
декоративне мистецтво, реставрація  
Освітньо-професійної (наукової) програми  
Образотворче мистецтво, декоративне  
мистецтво, реставрація  
Терещенко Сергій Володимирович

Науковий керівник: доцент Курак С.П.

Рецензент: доцент кафедри образотворчого  
мистецтва Криворізького державного  
педагогічного університету Красюк І.О.

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП</b> .....	2
<b>РОЗДІЛ 1. Основні методи застосування комп'ютерної графіки та основи роботи у графічному редакторі.</b>	
1.1 Основні поняття та принципи комп'ютерної графіки.....	4
1.2 Програмне забезпечення та цифровий живопис.....	7
<b>РОЗДІЛ 2. Реалізація застосування технічних можливостей Adobe Photoshop при створенні графічного пейзажу.</b>	
2.1 Технічні прийоми та особливості Adobe Photoshop.....	11
2.2 Поетапний процес створення цифрового пейзажу.....	14
<b>ВИСНОВКИ</b> .....	18
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ</b> .....	19
<b>ДОДАТКИ</b>	

## ВСТУП

**Актуальність дослідження** визначається тим, що з кінця ХХ ст. відразу починається активний розвиток образотворчого мистецтва, а також разом з цим і сучасних технологій, що з появою персонального комп'ютера характеризує новий етап розвитку комп'ютерних та інформаційних технологій. Основною метою якої стає задоволення особистих та різноманітних потреб людини як у професійній, так і в побутовій сфері. Також, це можна віднести до культури та мистецтва сьогодення. Новий технологічний прогрес дуже вплинув динамікою розвитку художнього процесу, переважаючи у всіх видах мистецтва.

Навчання комп'ютерної графіки – одне з найважливіших напрямків використання персонального комп'ютера, яке сьогодні є невіддільним і важливим компонентом освіти. Комп'ютерна графіка є дуже багатозначною, і має велику дидактичну цінність, є необхідним інструментом, має широке застосування у різних сферах діяльності таких як: фільми та анімації, рекламний маркетинг, мистецтво, архітектурні проекти, створення прототипів сайтів, науці й дослідженнях, а також у створенні різноманітних комп'ютерних програм. На ринку праці мають попит такі нові професії як: спецэффектор, векторний артмайстер, САD-майстер, модельєр, аніматор, текстурировщик, візуалізатор та ін [1, с.112].

Цифровий живопис, який найчастіше створюється із застосуванням переважно графічних редакторів, відрізняється від інших видів комп'ютерної графіки насамперед близьким використанням класичних станкових видів образотворчого мистецтва які можуть створювати зображення за різними принципами, але, що важливо, часто з імітацією традиційних технік і матеріалів, таких як масляні або акрилові фарби або м'які графічні матеріали. Таким чином, цифровий живопис – це результат розвитку та трансформації багатьох традиційних видів мистецтва у сучасних артпрактиках.

На підставі вищезазначеного темою кваліфікаційного проекту було обрано «Специфіка виконання пейзажу у графічному редакторі Adobe

Photoshop».

**Об'єкт дослідження** – процес виконання твору образотворчого мистецтва.

**Предмет дослідження** – особливості виконання роботи засобами комп'ютерної графіки.

**Мета дослідження** – дослідити принцип застосування графічного редактора Adobe Photoshop під час створення пейзажу. Відповідно до поставленої мети визначені дослідження таких завдань:

1. Проаналізувати методичну, науково-педагогічну та технологічну літературу з проблематики дослідження.

2. Визначити основні напрямки розвитку комп'ютерної графіки та етапи розвитку комп'ютерних технологій.

3. Розкрити деякі важливі особливості, порівняння та аспекти при роботі з графічними редакторами.

4. Охарактеризувати технічні прийоми та основні принципи використання графічного редактору Adobe Photoshop, для створення цифрового твору.

5. Проаналізувати деякі важливі закономірності створення графічного пейзажу засобами цифрових технологій.

6. Створити цифровий пейзаж відповідно до обраної тематики.

**Апробація результатів дослідження.** Відповідно до теми цієї кваліфікаційної роботи була виконана графічна композиція та представлена стаття з більш ефективним використанням програмного забезпечення.

**Методи дослідження:** метод аналізу – для об'єктивного розуміння загальних понять, метод технічного опрацювання – для розкриття ефективного використання графічного редактору Adobe Photoshop.

**Структура дослідження.** Кваліфікаційна робота складається із практичної частини та пояснювальної записки: вступу, двох основних розділів, чотирьох підрозділів, висновків та списку використаних джерел.

## РОЗДІЛ 1

### ОСНОВНІ МЕТОДИ ЗАСТОСУВАННЯ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРАФІКИ ТА ОСНОВИ РОБОТИ У ГРАФІЧНОМУ РЕДАКТОРІ.

#### 1.1 Основні поняття та особливості цифрової графіки

З початком інтенсивного розвитку інформаційних технологій галузь комп'ютерної графіки набуває все більшого поширення в усьому світі. Це значна галузь знань в якій накопичена величезна кількість інформації та здійснюється постійний розвиток методів, алгоритмів та практичних застосувань. Це різноманітна та складна дисципліна яка вивчає створення та обробку зображення за допомогою комп'ютерних програм та алгоритмів, за основними принципами якої виступає робота з моделюванням, рендерингом та візуалізацією [7, с.16].

Комп'ютерна графіка – це один із видів науки, пов'язана зі створенням та обробкою цифрових зображень, яка вивчає методи, які задіяють великі області вивчення принципів розробки графічних зображень з використанням комп'ютерного обладнання та програм. Безліч цих процесів базуються на математичних алгоритмах і діях, що дозволяють створювати творче відтворення реального світу і фантазій людини на екрані комп'ютера. Для всього цього існують такі поняття як тривимірні моделі, текстури, освітлення, тіні та багато інших. Основними об'єктами комп'ютерної графіки є графічні зображення як: малюнок, фотографія, креслення, графік, схема або технічний план, творчий ескіз, тощо. Тому сучасний світ неможливо уявити без опрацювання графічної інформації комп'ютером. Такі речі як: журнали, рекламні та маркетингові компанії, газети, ілюстрації в книгах, різні відео ролики, веб-дизайни, мультфільми, проекти з архітектури, спецефекти у фільмах та комп'ютерних іграх, та практично вся мережа Інтернет – сфери масштабного використання комп'ютерної графіки яка дозволяє створити вражаючі творчі композиції, допомагає краще сприймати інформацію та робить наше життя більш зручним і цікавим [2].

Способи та методи для створення графічних зображень за допомогою комп'ютерної програми чи графічного редактора. Можуть бути слайди, малюнки, тривимірні сцени, фотографія та інші цифрові файли, що існують в електронному вигляді. Яке було створено у програмі, зроблено за допомогою цифрового фотоапарата або сканера, а потім зазнало змін у програмі для обробки зображень. Працюють внаслідок основоположних принципів комп'ютерної графіки, включаючи моделювання та рендеринг.

Основні принципи комп'ютерної графіки – це поєднання багатьох технічних і художніх аспектів. Застосування яких дозволить створити реалістичні зображення та інші візуальні ефекти. За основу було взято ідеї та підходи, які призначені для обробки графічних процесів на комп'ютері. У такому випадку зображення може бути розбите на пікселі, які мають свої особливі координати та колір. За допомогою багатьох математичних формул та алгоритмів можна взаємодіяти з цими аспектами, змінювати об'єкти на сцені, розраховувати правильне освітлення та тіні, прораховувати перспективу та багато інших ефектів [2, с.203].

До цих принципів можна також віднести – використання графічних примітивів – як правило, це прості геометричні форми, наприклад: лінія, коло, трикутник тощо. Їх використовують загалом для створення різних об'єктів на сцені з подальшою можливістю їх зміни, трансформації та можливості створювати складніші геометричні фігури з простих [7]. Ще один із таких принципів це освітлення, яке можна розміщувати на цих об'єктах, взаємодії освітлення та тіней з поверхнею, а також відблиски та рефлекси. Використання різних текстур, щоб створювати більш реалістичні та якісні зображення. Текстури вільно можна накладати на будь-яку поверхню об'єктів, надаючи їм деталізацію, властивості та ефекти, такі як каміння, тканину, дерево та багато інших [3]. Сюди також можна віднести й анімацію, яка слугує для зміни об'єктів в просторі та часі, та за допомогою якої можна створювати живі зображення завдяки руху. Ці принципи постійно вдосконалюються та застосовуються повсякчас.

**Різновиди комп'ютерної графіки:** 2D та 3D-графіка, web – дизайн, поліграфія, відеомонтаж та анімація, мультимедіа, графіка діловодства тощо. Якщо просто уявити собі цю дисципліну стає зрозуміло, що вся ця сфера має досить велику область – від алгоритмів, які ми використовуємо для малювання на екрані візерунків, до гігантських пакетів 3D-графіки та програм, які добре можуть імітувати класичні інструменти художника. Іншими словами, комп'ютерна графіка це не просто малювання на комп'ютері, а великий і досить просунутий складний комплекс процесів, які часто можна зустріти коли використовуєш популярні способи створення цифрових творів до яких відноситься [7].

**Двовимірна графіка** або 2D-графіка – це основа всієї комп'ютерної графіки, що використовується програмами для редагування двовимірних цифрових зображень вона захоплює і пов'язує між собою досить велику галузь, яка включає растрову, векторну і фрактальну графіку [4].

**Ростова графіка.** Якщо ми розберемо ближче цифрові зображення, то побачимо, що вони є формуванням і відображенням певних точок на екранах монітора - пікселями. Пікселі – це набір кольорових точок, розташованих на правильній сітці, кожній з яких має певні колірні характеристики. Вони настільки маленькі, що зливаючись воедино формують собою цільне зображення, хоча збільшивши його можна побачити зернисту структуру [3].

**Векторна графіка** – за допомогою математичних формул головною структурою векторної графіки є лінія. Оскільки лінія є елементарним об'єктом, вона має такі елементарні особливості: форму, товщину, колір тощо [6]. Через застосування цієї лінії як певної кривої не зважаючи на те, що вона існує у вигляді більш компактних даних, вона забезпечує неперевершений перерозподіл параметрів кривих і координат екранного або керованого зображення.

**Фрактальна графіка** – об'єкти фрактальної графіки описуються множинними алгоритмами математичних рівнів, формуючи елементи родових структур, які сплітаються у фрактали, що імітують природні явища,

такі як, наприклад, сніжинки або гілки дерев.

**Тривимірна графіка** або 3D-графіка – на даний момент є найпопулярнішою у світі, яка використовує зовсім інші методи та моделі створення об'єктів, об'ємні моделі яких зазвичай знаходяться у тривимірному просторі, а не в плоскому зображенні, тому вони найбільш наближені до реальних [4, с.199].

Якщо порівнювати між собою всю цю графіку можна навести такі приклади: Растрові зображення – простота та автоматизація у використанні які має фотореалістичні властивості, недолік якого великий розмір і складність при роботі з окремими фрагментами; Векторні зображення - В основному важать мало і легко трансформуються, що робить їх легшими у використанні; Недоліком якої може бути лише нереалістичність у деяких аспектах; Фрактальні зображення створюються за допомогою математичних рівнянь, що не всім може підійти; Тривимірні зображення - мають гігантський потенціал, але вимагають від художника великих професійних якостей і знань, а також для обробки складних графічних моделей потрібне потужне обладнання.

## **1.2. Програмне забезпечення та цифровий живопис**

Програми для обробки графічних зображень з'явилися практично одночасно з появою персонального комп'ютера - тоді коли знадобилися детальні дослідження у цій сфері. А з розвитком комп'ютерних технологій вони стали доступнішими та необхідними інструментами в руках багатьох фахівців.

**Графічний редактор** – це програма, яка в основному призначена для створення, редагування та обробки графічних зображень. Кожен із редакторів відноситься до того чи іншого типу комп'ютерної графіки, але є винятки у вигляді гібридних, багатофункціональних програм, але в основному вони є стандартною програмою, в якій можна створювати та

редагувати різні графічні об'єкти [9, с.3]. Перевага графічних редакторів у тому, що вони не соромляться бути інтерактивними й робити все можливе, щоб користувач виявив у них усі свої творчі здібності та креативні можливості.

Таким чином ми можемо використовувати всі основні принципи комп'ютерної графіки в графічних редакторах, які включають: стандартну обробку зображень і графічних елементів, масштабувати й обрізати зображення, працювати з ефектами та фільтрами, палітру та пензлі для малювання, застосування шарів різних типів, здатність змінювати кольори та текстури тощо.

**Цифровий живопис** - це форма мистецтва, що включає створення творів мистецтва за допомогою використання програмного забезпечення, злиття цифрових медіатехнологій та традиційних технік живопису. На відміну від традиційних методів живопису, де використовуються переважно фізичні матеріали, олії, акрил або акварель, цифровий живопис використовує цифрові інструменти для імітації ефектів цих традиційних матеріалів і поступово стає все більш звичним для більшості художників.

Часто використовуваними та популярними графічними редакторами можна назвати: Adobe Photoshop, SketchBook Pro, PaintTool SAI, Gravit Designer, Paniter, Inkscape, Adobe Illustrator і т.д., щоб використовувати ці програми достатньо мати персональний комп'ютер, планшет або відповідний телефон. Більшість художників для роботи із зображеннями на комп'ютері в основному використовують графічний планшет, який чутливий до тиску "пера", і спеціальний стилус "перо" для цифрового планшета, який створює імітацію станкового процесу малювання, відображаючи рухи та дії на екрані комп'ютера. А при використанні програми для малювання на телефоні, як інструмент можна буквально використовувати свої пальці, щоб малювати. Якщо ж ми братимемо характеристики традиційного живопису, то там пред'являються суворіші вимоги до процесу створення картини маслом, написання якої починається з простого вугільного або олівцевого начерку на

якісно зробленій підкладці, потім робиться суворіший ескіз одним кольором, який поєднується з пігментами, в процесі якого використовують рослинні олії які можуть швидко висохнути, наприклад: лляна олія, олія виноградних кісточок, макова олія, конопляна олія, олія шипшини тощо., потім на картину покривають шарами густої прозорої або напівпрозорої фарби, користуючись при цьому спеціальним розчинником або летючим скипидаром. Завдяки олії картина хоч і сохне довше зате набуває глибокої виразності та насиченості кольорів, особливо об'ємної тривимірної текстури, створеної завдяки більш сухим мазкам, а прозорість і покриваність пігменту дає характерний відблиск на більш плоских поверхнях полотна. Для порівняння традиційного та цифрового живопису для початку ми побачимо те як останній успадковує традиції. Світ живопису зазнав революції, від майстерень з ароматом олійних фарб ми перемістилися у віртуальні студії, де кисті та полотна замінені пікселями та цифровими планшетами. Але всупереч радикальним змінам в інструментах та середовищі, цифровий живопис не відкидає традиції. Навпаки, він ґрунтується на вікових принципах, запозичуючи та розвиваючи їх у цифровому середовищі переходячи від матеріального до віртуального. Традиційний живопис, будується на фізичній взаємодії художника з матеріалами. Мазки, фарби на полотні - це не тільки відображення зображення, а й відбиток особистої взаємодії художника з матерією. Цифровий живопис змінив цю парадигму. Художник взаємодіє з віртуальним полотном, у якому кисть – це просто інструмент у програмі. Відсутність фізичних матеріалів відкриває нові можливості. Програми для цифрового живопису дають змогу скасовувати помилки, включати шари, коригувати колір у реальному часі та й інші аспекти, наприклад: Постійні принципи - Незважаючи на технологічну революцію, основи живопису залишаються незмінними. Композиція, колір, світло і тінь, перспектива - всі ці елементи лежать в основі як традиційного, так і цифрового живопису; Композиція - правило третини, динамічні лінії, створення центру уваги - всі ці принципи залишаються актуальними й в цифровому середовищі; Колір - колірний круг,

контраст, гармонія - всі ці поняття відіграють ключову роль у створенні гармонійного та емоційного зображення. Світло та тінь: Правильне освітлення створює об'єм, глибину та реалістичність зображення; Перспектива - правильне застосування перспективи робить зображення правдоподібними та переконливими; Цифровий живопис має ряд переваг перед традиційним він дає більш об'єктивну свободу для творчості та виділяється простотою та гнучким застосуванням. У будь-який час можна: скасувати помилки, додати нові елементи, змінити колір та композицію тощо. Цифрові інструменти та програми для живопису доступні практично всім. Не потребують купувати дорогі фарби та полотно, достатньо мати комп'ютер та необхідне програмне забезпечення. Також цифровий живопис є дуже зручним та не вимагає особливого простору і не призводить до забруднення навколишнього середовища. Цифрові інструменти дозволяють використовувати ефекти, недоступні у традиційному живописі. Наприклад, можна створювати фотореалістичні зображення, використовувати спеціальні фільтри, додавати текстури та багато іншого. Отже, можна підсумувати що цифровий живопис - це не просто нова технологія. Це нова форма творчості, яка поєднує традиційні принципи з можливостями сучасних технологій. Цифровий живопис не скасовує традиційний, а навпаки, доповнює його, відкриваючи нові горизонти для митців та допитливих любителів мистецтва. Традиційний живопис або цифровий - обидві мають свої особливості та переваги, які не можуть бути замінені одна на одну. Насправді ці два поняття доповнюють одне одного. Традиційний живопис є основою всього мистецтва та дизайну в цілому. Без правильної основи та достатніх знань у галузі звичайного станкового живопису, навіть якщо ви використовуєте цифровий живопис, швидше за все ви не зможете створювати відмінні роботи.

## РОЗДІЛ 2

### РЕАЛІЗАЦІЯ ЗАСТОСУВАННЯ ТЕХНІЧНИХ МОЖЛИВОСТЕЙ ADOBE PHOTOSHOP ПРИ СТВОРЕННІ ГРАФІЧНОГО ПЕЙЗАЖУ.

#### 2.1. Технічні прийоми та особливості Adobe Photoshop

Ми вже розглянули всі аспекти комп'ютерної графіки, порівняли цифровий живопис із традиційним та дізнались якими можуть бути графічні редактори тепер розглянемо повністю одну із найпопулярніших програм для обробки цифрових зображень Adobe Photoshop [11].

Від хобі до світового стандарту Adobe Photoshop став дуже важливою частиною світу дизайну, фотографії та мистецтва де потрібна робота з візуальним контентом. Він був уперше створений у 1987 році братами Томасом і Джоном Ноллом, які розробляли програмне забезпечення для обробки зображень як хобі. Томас аспірант Мічиганського університету, розробляв програму, яка могла б відображати зображення в сірих відтінках, працюючи на комп'ютері Macintosh. Його брат Джон, працював інженером-програмістом над спецефектами у компанії Industrial Light & Magic (ILM), яка працювала над фільмом “Зоряні Війни”. Разом вони створили програму прототип яку назвали «Display» і показали його декільком компаніям, у тому числі Apple та Adobe. І саме компанія Adobe побачивши у їхньому проєкті великий потенціал, придбала права на його використання у 1988 році, і перейменувати його в Photoshop почавши масштабну роботу по його розвитку. Через два роки була випущена перша версія Photoshop, призначена для комп'ютерів Macintosh. У ті роки Photoshop був революційним інструментом, що пропонує широкі можливості для обробки цифрових зображень. Та з кожним днем він ставав все більш потужним і універсальним. Сьогодні Photoshop доступний як для операційних систем Mac, так і Windows. Він став невід'ємною частиною цифрової культури, його використовують мільйони людей у всьому світі від професійних фотографів і дизайнерів до

любителів.

Завдяки широкому спектру функцій та можливостей Photoshop можна використовувати для створення та редагування високоякісної графіки, обробки зображень та розробки різних типів візуального контенту:

**Редагування зображень:** ретуш, обрізка, зміни розміру та покращення зображень, можливість змінювати або видаляти фон, налаштовувати кольори або застосовувати різні фільтри та ефекти.

**Графічний дизайн:** створення різних типів графіки, таких як логотипи, банери, публікації або дизайн вебсайтів за допомогою основних інструментів та функцій.

**Обробка фотографій:** створення складених зображень, додавання або видалення елементів, а також застосування спеціальних ефектів для створення унікального візуального контенту.

**Цифровий живопис:** використовуючи різні пензлі, текстури та палітри кольорів можна створювати витвори мистецтва, ілюстрації та інших типів цифрової творчості.

**3D-моделювання:** створення та редагування 3D-моделей та текстур для різних галузей, таких як ігрова індустрія або дизайнерська продукція.

Photoshop — це потужне програмне забезпечення для редагування графіки, що має широкий спектр функцій, які дозволяють працювати та взаємодіяти із зображеннями, фотографіями та іншими типами творів мистецтва. Деякі з ключових функцій Photoshop включають:

**Корекція кольору:** У програмі надаються розширені інструменти корекції кольору, такі як криві та рівні, які дозволяють користувачам налаштовувати яскравість та тональність. Перетворювати кольорове зображення на чорно-біле, працювати з контрастністю та колірним балансом зображення як їм заманеться. Всі ці способи забезпечують високий гнучкий рівень керування цією функцією, не пошкоджуючи та не змінюючи вихідні дані зображення.

**Ретуш зображень:** У програмі є велика кількість різних інструментів

для ретушування зображень, такі як «Штамп клонування», «Лікувальна кисть» або «Латка», які дозволяють видаляти плями, зморшки та інші небажані елементи з фотографій. «Точковий відновлючий пензель» дозволяє швидше видаляти з фотографій дефекти та інші недосконалості. А інструмент «Розумне видалення» дозволяє видаляти цілі непотрібні об'єкти й автоматично заповнює фон зі збереженням узгодженості об'єктів і глибини на складних і різноманітних фонах.

**Інструменти виділення:** Програма надає безліч інструментів для виділення, таких як "Ласо", "Чарівна паличка" та "інструмент швидкого виділення", які дозволяють користувачам вибирати певні частини зображення для редагування або обробки. А «Швидке» чи «Експертне» виділення дозволяє миттєво визначити та виділити практично будь-який об'єкт чи то машина, людина, тварина тощо.

**Шари:** Однією з найпотужніших і найважливіших функцій програми є підтримка шарів. Шари дозволяють користувачам працювати з різними елементами зображення окремо, що спрощує редагування та налаштування окремих частин зображення. Дозволяє виконувати контрольовану корекцію кольорів і тонів зображення завдяки шарам, що коригують, без внесення постійних змін до зображення. А також додавати смартоб'єкти, що містять дані з растрових або векторних зображень з усіма вихідними характеристиками, дозволяючи чорнове редагування шару.

**Фільтри та ефекти:** Програма постачається з великою кількістю фільтрів та ефектів, які можна застосовувати до зображень для покращення їх зовнішнього вигляду або створення унікальних візуальних ефектів, наприклад, без зусиль досягти художніх ефектів для образотворчого мистецтва імітуючи будь-який матеріал. До них також належать фільтри розмиття, різкість, деформація, стилізація, ефекти освітлення, спотворення зображення [12, с.255].

**Редагування тексту:** Також програма дозволяє легко додавати, переміщати та видаляти будь-який текст до зображення, а також

застосовувати різні текстові ефекти, такі як тіні, обведення та загальний рендер для покращення зовнішнього вигляду тексту. Функціонально працює аналогічно до інших текстових редакторів.

**Художня зона для роботи с пензлями:** Програма дозволяє модифікувати існуючі пензлі, розробляти або завантажувати нові пензлі. Панель з налаштуваннями пензлів містить параметри відбитка безліч пензликів, від яких залежить спосіб нанесення фарби на зображення. А також можливість змінювати розміри та кут нахилу мазка пензлем, повністю налаштовуючи будь-які параметри пензлів.

**Редагування 3D:** Також у програмі є велика кількість інструментів для створення та редагування 3D-моделей та текстур, які можуть бути корисними для графічного дизайну та розробки ігор.

Це лише деякі із численних функцій Photoshop. Незалежно від того, чи є ви фотографом, дизайнером чи художником, ця програма надасть вам повний об'єм багатофункціональних інструментів та можливостей, необхідних для створення приголомшливих зображень та витворів мистецтва.

## **2.2. Поетапний процес створення цифрового пейзажу**

При створенні свого цифрового пейзажу ми однозначно будемо покладатись на таку програму як Adobe Photoshop та повною мірою використовувати всі доступні нам можливості та функції цього графічного редактора. Для спрощення творчого процесу ми будемо грамотно використовувати цифровий простір, а також таку допоміжну річ як графічний планшет та стилус, які дозволять нам взаємодіяти з численними пензлями які існують в програмі й ефективно використовувати всі її основні функції для ефективної роботи при створенні цифрового пейзажу.

Для початку потрібно правильно налаштувати робочий простір, відповідно до своїх потреб та швидкої й ефективної роботи, зручно розташувавши всі ключові елементи інтерфейсу, палітру, панель

інструментів та вікна. Налаштувати робоче середовище можна будь-яким засобом або вибрати стандартний шаблон середовища. Для початку намалюємо основу за допомогою інструмента "Перо" або "Олівець". Важливо правильно підібрати основні форми та контури під час малювання ескізу пейзажу, цей малюнок має містити лише головні силуети та якнайменше дрібних деталей [11].

Після того, як ми закінчимо малювати основу, настав час потроху додавати кольори. Також не забуваємо працювати над світлом, та акцентуватися на світлих та темних ділянках малюнка паралельно працюючи від загального до приватного. Кольори, які ми вибираємо, повинні відбивати загальний настрій та відчуття пейзажу. Ми віддаємо перевагу більш яскравим і насиченим кольорам для своєї роботи, також ми повинні використовувати відтінки й тіні, щоб створити відчуття глибини в подальшій роботі.

У процесі роботи ми більшою мірою будемо покладатися в основному на численну кількість пензлів, що є у нас, використовуючи мінімум чотири аспекти пензлів: розмір, непрозорість, жорсткість і режим накладання. Розмір пензлів можна регулювати за допомогою колеса прокручування миші або спеціальним повзунком на панелі інструментів. Щоб зробити наші мазки прозорішими або непрозорішими ми можемо використовувати поєднання клавіш: "Shift + [-]" для зменшення і "Shift + [+]" для усунення непрозорості. Жорсткість пензля можна регулювати, натискаючи клавіші "[" або "]". Режим накладання можна керувати на панелі інструментів пензлів. Більш жорсткими пензлями можна працювати з тоном і проробляти силуети, а м'якими пензлями забезпечувати легкість простору та обробляти фон. Використовуємо декілька накладень шарів з різними ефектами для більшого контролю колірного балансу на зображенні, а також намагаємось користуватися інструментом "виділення", щоб потроху обробляти окремі ділянки малюнка [12, с.167].

Щоб малюнок був для нас зрозумілим ми починаємо працювати від загального до головного, при цьому тонко вказуючи на об'єм і пропорції

предметів, наприклад: маленьке, велике та середнє. Вже тоді маючи уявлення про об'єкти ми інтуїтивно орієнтуємося на плямах, щоб силуети та об'єкти можна було легко впізнати вже з великої відстані. Також важливим критерієм є загальна передача характеру малюнка, а також передача головних емоцій від оточення, наприклад: гострі й квадратні силуети будуть викликати напругу, тоді як круглі та плавні силуети будуть виглядати приємніше.

Також звертаємо увагу на загальну перспективу, намагаємося робити роботу не сильно симетричною, а також не забуваємо про негативний простір — тим, що знаходиться між об'єктами, але має свою вагу та межі, що підкреслює деталі та лінії на позитивному просторі, дотримуючись порядку та стійкості різних об'єктів. При створенні пейзажу важливо правильно налаштувати тіні та світло, щоб наш цифровий пейзаж та його ефекти виглядали барвистішим і реалістичнішим. Для цього можна скористатися різними світловими ефектами в парі з деякими фільтрами та пензлями, переконавшись, що ми не порушуємо загальний світловий баланс на зображенні. Також ми не повинні забувати про контрастність, та правильно розрахувати масштаби об'єктів [10].

На останніх етапах зосередимося на додаванні деталей до нашого зображення. Це включає роботу над окремими об'єктами, наприклад: деревами, квітами, річкою тощо. Додаючи ці об'єкти, важливо переконатись, що вони пропорційні решті ландшафту. Також ми використовуємо цей етап, щоб очистити зображення від надмірностей і переконатися, що всі кольори максимально добре змішані та контрастують між собою. Для більшої реалістичності пейзажу ми можемо скористатися такими фільтрами як "розмиття" і "пляма" головне занадто не переборщувати з ефектами, щоб зображення не здавалося надто брудним.

На завершальній стадії цього етапу, ми можемо скористатися "ластиком" для інтенсивної обробки зображення змінюючи деякі головні його ділянки. Як і колір, деталі малюнка повинні відображати загальні настрої і сприйняття пейзажу, але не можна допускати їх надто безладну і

надмірну кількість, щоб не псувати роботу та дотримуючись основних правил композиції працюємо над узагальненням усього малюнку в цілому.

Перш ніж ми переконалися, що пейзаж готовий, подивимося його ще раз і переконаємося, що все добре і правильно збережемо свою роботу. Для збереження роботи ми використовуватимемо стандартні формати зображення, такі як PNG або JPEG. Перед цим звичайно об'єднаємо всі шари в один, також на цьому етапі ми можемо змінити розмір полотна для якісного вихідного зображення.

Відправною точкою нашого твору була ідея, де кожна деталь грає свою роль, вона фундамент на якому будується вся композиція, а її втілення - це результат копіткої праці, що поєднує у собі творчі здібності, технічні навички та глибоке розуміння образотворчих засобів. Однак, не менш важливою є інтуїція, здатність відчувати й розуміти гармонію кольорів, композицію, ритм. Саме тому ідея, її розвиток та втілення у живописі, це не просто набір фарб й банальний процес створення, а результат глибокої думки, творчих зусиль та емоційного сплеску.

## ВИСНОВКИ

Висновки на тему дослідження: У рамках кваліфікаційної роботи ми досліджували взаємозв'язок між традиційними художніми методами та цифровими технологіями, розглядаючи їх як два взаємодоповнюючі інструменти для реалізації творчих ідей. Сучасний художник працюючи з графічними редакторами має у своєму розпорядженні широкий спектр інструментів, що дозволяє йому вибирати оптимальний підхід до реалізації своїх ідей [5, с.578]. Цифрові технології здатні прискорювати творчий процес, дозволяючи художнику реалізувати свої ідеї у стислі терміни. Це особливо актуально в умовах сучасного світу, що стрімко розвивається, такі як: віртуальні середовища, 3D-моделювання, обробка зображень, всі ці інструменти розширюють межі художньої творчості, дозволяючи художникам створювати унікальні твори, які раніше були неможливі. Хоча цифровий живопис дуже ефективний, але він має декілька незначних мінусів, наприклад він не може зрівнятися з натуральними пензлями, ним важко користуватися малюючи на вулиці, а його художня цінність яка може бути масовою дуже обмежена, у той час, як традиційний живопис у більшості випадків залишається унікальним твором.

У завершальній частині кваліфікаційної роботи ми створили творчу композицію засобами комп'ютерної графіки. Цей проєкт став результатом вивчення взаємозв'язку між традиційними та цифровими методами створення мистецького твору. Використовуючи графічний редактор Adobe Photoshop, ми прагнули створити твір, який відобразатиме сучасні тенденції в мистецтві, синтезуючи класичні художні прийоми та сучасні технології [11, с.255]. Сучасне мистецтво розвивається з кожним днем, постійно трансформуючись під впливом цифрових технологій, стають більш інтерактивними, динамічними та співзвучними з ритмом сучасного життя.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Багаєва І.Д. Ціннісне ставлення до професіоналізму педагогічної діяльності/І.Д. Багаєва. - Усть-Каменогорськ: Усть-Каменогорськ. пед. ін-т, 2009. 159 с
2. Комп'ютерна графіка: навчальний посібник: в 2-х кн. Кн. 1. / Укладачі: Тотосько О. В., Микитишин А. Г., Стухляк П. Д. Тернопіль: Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя, 2017. 304 с
3. Комп'ютерна графіка : конспект лекцій / Укладач: Скиба О.П. – Тернопіль: Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя, 2019. – 88 с.
4. Михайло Пічугін, Іван Канкін, Володимир Воротніков. Комп'ютерна графіка. Навчальний посібник. м. Київ, м. Оболонь, вул. Йорданська. : Центр навч. літ., 2019. 346 с.
5. Веселовська Г.В., Ходакова В.Є.: Комп'ютерна графіка. Навч. пос. - К.: Кондор, 2015. - 584 с.
6. Маценко В.Г. Комп'ютерна графіка: Навчальний посібник. – Чернівці: Рута, 2009 – 343 с.
7. Макс Бонк. Комп'ютерна графіка-визначення, основні принципи та важливість в сучасному світі. Mediacom. URL: <https://mediacom.com.ua/kompyuterna-grafika-viznachennya-ta-osnovni-printsipi/>.
8. Основи Комп'ютерної графіки. Studfile. URL:<https://studfile.net/preview/1845351/page:8/>.
9. Конспект з інформатики. Графічний редактор. Глава 4 URL: [https://kafinfo.org.ua/files/Informatyka\\_10\\_11/Glava\\_4\\_14.pdf](https://kafinfo.org.ua/files/Informatyka_10_11/Glava_4_14.pdf).
10. Саманта Ірвінг. Поради щодо малювання пейзажів у цифровому мистецтві. Mspactions. URL: <https://mspactions.com/ua/tips-on-drawing-landscapes-in-digital-art/>.
11. Adobe Creative Cloud. Посібник користувача Photoshop. Adobe.

URL: <https://helpx.adobe.com/ua/photoshop/user-guide.html>.

12. Євгенія Тучкевич, Adobe Photoshop CC 2019. Майстер-клас Євгенії Тучкевич 2020. 465 с.