

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КРИВОРІЗЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет мистецтв

Кафедра образотворчого мистецтва

«Допущено до захисту»

В.о. завідуючого кафедри

_____ Руслан Пильнік

« ____ » _____ 2023р.

Реєстраційний № _____

« ____ » _____ 2023р.

ФОРМУВАННЯ ХУДОЖНІХ ОБРАЗІВ У ЦИФРОВІЙ ГРАФІЦІ
(digital формат)

Кваліфікаційна робота
студентки групи ОМ-19
ступеня вищої освіти «бакалавр»
спеціальності 014.12 Середня освіта
(Образотворче мистецтво)
Батитель Дар'ї Олександрівни
Керівник:
доктор філософії (PhD) з освітніх, пед.
наук, старший викладач
Карпова В. К.

Оцінка:

Національна шкала _____

Шкала ECTS ____ Кількість балів ____

Голова ЕК _____

(підпис) (прізвище, ініціали)

Члени ЕК _____

(підпис) (прізвище, ініціали)

(підпис)

(прізвище, ініціали)

(підпис)

(прізвище, ініціали)

(підпис)

(прізвище, ініціали)

Кривий Ріг – 2023

ЗАПЕВНЕННЯ

Я, Батитель Дар`я Олександрівна, розумію і підтримую політику Криворізького державного педагогічного університету з академічної доброчесності. Запевняю, що ця кваліфікаційна робота виконана самостійно, не містить академічного плагіату, фабрикації, фальсифікації. Я не надавала і не одержувала недозволену допомогу під час підготовки цієї роботи. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають покликання на відповідне джерело.

Із чинним Положенням про запобігання та виявлення академічного плагіату в роботах здобувачів вищої освіти Криворізького державного педагогічного університету ознайомена. Чітко усвідомлюю, що в разі виявлення у кваліфікаційній роботі порушення академічної доброчесності робота не допускається до захисту або оцінюється незадовільно.

ЗМІСТ

ВСТУП	4
РОЗДІЛ 1. ЦИФРОВА ГРАФІКА, ЯК ВИД СУЧАСНОГО ВІЗУАЛЬНОГО МИСТЕЦТВА	6
1.1. Сутність дослідницької проблеми: аналіз джерел та термінів з теми кваліфікаційної роботи.....	6
1.2. Художній образ у цифровій графіці.....	11
1.3. Сучасні тенденції візуалізації художніх образів у цифровій графіці.....	15
Висновки до розділу 1.....	19
РОЗДІЛ 2. МЕТОДИКА ВИКОНАННЯ ХУДОЖНЬОГО ОБРАЗУ В ДІДЖИТАЛ ФОРМАТІ	20
2.1. Зародження ідеї кваліфікаційної роботи та пошуки художньо- образного рішення	20
2.2. Робота над композиційним пошуковим матеріалом.....	23
2.3. Послідовне виконання роботи в цифровій графіці.....	25
Висновки до розділу 2.....	27
ВИСНОВКИ	29
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ	32
ДОДАТКИ	34
Додаток А.....	34
Додаток Б.....	37

ВСТУП

За останні роки комп'ютерна графіка стала невід'ємною складовою сучасного світу, перетворившись на потужну та надзвичайно впливову галузь. Її розвиток охоплює кілька десятиліть, протягом яких вона докорінно змінила спосіб сприйняття та взаємодії з мистецтвом. Її зародження можна простежити у 1960-х роках, коли група геніальних інженерів розпочала розробку комп'ютерної графіки. Вільям Феттер і Верн Хадсон представили революційні концепції, що сформували ландшафт цифрової графіки, такі як векторні та растрові зображення [3].

Цифрова графіка (Digital Graphic) це створення та маніпулювання візуальними образами за допомогою комп'ютерних інструментів і технік. Вона передбачає використання програмного забезпечення для створення, редагування та покращення зображень, що дозволяє художникам і дизайнерам створювати візуально привабливий та інтерактивний контент для різних цілей, включаючи розваги, комунікацію та маркетинг. Таке розуміння цифрової графіки надає нам книга Пола Мессаріса та Лі Хамфріса "Digital Media: Transformations in Human Communication" [24, с. 129].

Актуальність теми. Уважного ставлення дослідників останнім часом вимагає питання поява цифрових технологій, що суттєво трансформувала різні сфери, зокрема й візуальне мистецтво. Особливо це стосується цифрової графіки, яка дозволяє художникам створювати складні образи і композиції за допомогою комп'ютерних програм. Цифрова графіка, як сучасна форма візуального мистецтва, останніми роками набуває все більшої популярності.

Вивчаючи тему, підіймаються питання впливу цифрової графіки на творчий процес, естетичні уподобання та сприйняття мистецтва. Поєднання традиційних художніх навичок і комп'ютерних технологій призвело до створення унікальних та інноваційних зображень, які зачарували аудиторію по всьому світу. Однак інтеграція цифрових технологій у мистецтво також спричинила нові виклики, які потребують вивчення та вирішення.

Мета дослідження полягає в детальному вивченні цифрової графіки як сучасного виду візуального мистецтва. Дослідження спрямоване на розкриття сутності цифрової графіки, її художнього потенціалу та сучасних тенденцій у візуалізації художніх образів.

Реалізація поставленої мети кваліфікаційної роботи передбачає вирішення таких **завдань**:

1. Здійснити теоретичний аналіз проблеми розвитку цифрової графіки.
2. Дослідити особливості створення художніх образів у цифровій графіці.
3. З'ясувати сучасні тенденції візуалізації художніх образів у цифровій графіці.
4. Вивчити та проаналізувати сучасні тенденції та новаторські підходи у візуалізації художніх образів з використанням цифрової графіки.
5. Створити візуалізацію художніх образів засобами цифрової графіки.

Об'єктом дослідження є цифрова графіка як вид сучасного візуального мистецтва та створення художніх образів за допомогою цифрових технологій як специфіка візуалізації.

Предметом дослідження є принцип створення візуалізації художніх образів із використанням цифрових графічних елементів, кольорів, композиційних рішень та технічних засобів.

Методи дослідження – аналіз, синтез та узагальнення мистецтвознавчої та загальнонаукової літератури з теми дослідження. Культурно-історичний метод, що дає можливість проаналізувати розвиток цифрової графіки у сучасному мистецтві. Зображальний метод, метод об'ємно- просторових зображення у цифровій графіці, технічний метод виконання роботи створений у цифровій графіці.

Структура дослідження: робота складається зі вступу, двох розділів, висновків до кожного розділу, загальних висновків, списку використаних джерел та додатків. Основний зміст роботи викладений на 28 сторінках комп'ютерного набору. Загальний обсяг роботи 41 сторінка.

РОЗДІЛ 1. ЦИФРОВА ГРАФІКА, ЯК ВИД СУЧАСНОГО ВІЗУАЛЬНОГО МИСТЕЦТВА

1.1. Сутність дослідницької проблеми: аналіз джерел та термінів з теми кваліфікаційної роботи

Мистецтво завжди було засобом самовираження, що відображає культурні, соціальні та технологічні досягнення свого часу. Протягом століть виникли різні форми мистецтва, кожна з яких мала свої особливості та техніки. В останні десятиліття комп'ютерна графіка стала потужною та впливовою формою сучасного мистецтва. Поєднання технологій і художнього бачення породило нову художню мову, яка кидає виклик традиційним уявленням про мистецтво.

Більше того, комп'ютерна графіка відіграла ключову роль у переосмисленні традиційних мистецьких практик. Художники більше не зв'язані обмеженнями фізичних матеріалів чи технік. Вони можуть легко поєднувати традиційні форми мистецтва з комп'ютерними зображеннями, змішуючи живопис, фотографію, скульптуру та анімацію для створення гібридних творів мистецтва, які не піддаються класифікації. Таке поєднання традиційних і цифрових технік призвело до появи нових мистецьких стилів і течій, що розширюють межі художнього вираження.

Одним із ключових питань, які виникають при дослідженні цифрової графіки, є розуміння термінології та джерел, що використовуються у цій галузі. Для розуміння сутності цифрової графіки та її візуалізації потрібно провести аналіз джерел та термінів, які використовуються в даній галузі.

Численні дослідники і вчені зробили свій внесок у вивчення цифрової графіки, вивчаючи різні аспекти цієї галузі, включно з комп'ютерною графікою, обробкою зображень, візуальним сприйняттям та інтерактивними медіа. Зокрема, Джеймс Фоулі, який відомий своїми новаторськими роботами в галузі комп'ютерної графіки. Він є співавтором впливової книги

"Digital Design: Principles and Practices" і зробив вагомий внесок у такі галузі, як алгоритми рендерингу та геометричне моделювання [23].

В свою чергу, брати Томас Нолл та Джон Нолл створили Adobe Photoshop, що зробило революцію в галузі цифрової графіки та редагування зображень, надавши професіоналам і ентузіастам потужні інструменти для оброблення візуального контенту. Adobe Photoshop є однією з найбільш широко використовуваних програм для редагування цифрової графіки та зображень по всьому світу [8].

Особливого інтересу набуває дослідження українського дослідника Володимира Кондратенко, яке спрямоване на розробку інноваційних алгоритмів, інструментів і методів візуалізації складних наборів даних і моделювання реалістичних віртуальних середовищ. Крім своєї дослідницької роботи, Кондратенко В. бере активну участь у розвитку освіти та досліджень у сфері комп'ютерної графіки в Україні. Він співпрацював з українськими університетами та інститутами для організації семінарів, конференцій і навчальних програм у галузі комп'ютерної графіки [6].

Не дивлячись на незліченні дослідження в цій області, на сьогоднішній день відсутній чіткий та стандартизований перелік термінів та джерел, що використовуються в цифровій графіці. З одного боку, це призводить до певної невизначеності та неоднозначності в трактуванні окремих понять та технічних аспектів цього виду мистецтва, з іншого боку, якщо поглянути більш детально, то можна помітити, що в основі лежать прості загальноприйняті принципи комп'ютерної графіки та дизайну. Такі терміни, як векторна та растрова графіка, 3D-моделювання та інші, є загальноживаними термінами та базою для розуміння технологічної сторони створення художніх образів в цифровій графіці.

Растрова графіка – також відома як растрові зображення. Вона складається з сітки окремих пікселів. Кожен піксель містить певну інформацію про колір, що в сукупності формує зображення. Растрова графіка

залежить від роздільної здатності, а це означає, що вона може втрачати якість при збільшенні або друкуванні з малою роздільною здатністю [20, с. 14].

Векторна графіка – це графіка, що складається з математичних рівнянь, які визначають геометричні фігури та лінії. Замість сітки пікселів векторна графіка використовує точки, лінії, криві та фігури, що забезпечує плавне масштабування та необмежену роздільну здатність. Вони не залежать від роздільної здатності, що робить їх ідеальними для створення графіки, розмір якої можна змінювати без втрати якості [23, с. 502].

3D-моделювання – це процес створення віртуальних тривимірних зображень об'єктів, персонажів або середовищ за допомогою спеціалізованого програмного забезпечення. Він передбачає побудову цифрових моделей шляхом визначення їхньої форми, структури та зовнішнього вигляду за допомогою полігонів, кривих, текстур та інших графічних елементів. 3D-моделювання дозволяє художникам, дизайнерам та аніматорам втілювати свої творчі задуми в життя, створюючи реалістичні та захоплюючі віртуальні світи, анімацію, візуальні ефекти та інтерактивні можливості [19].

Ще один з ключових термінів, пов'язаний з комп'ютерою графікою є "*рендерінг*".

Рендерінг – це саме процес обробки візуального образу за допомогою комп'ютерних програм та їх функцій. У книзі "Computer Graphics: Principles and Practice" автори описують рендерінг як процес, що включає моделювання, текстурування, освітлення та візуалізацію моделі. Рендерінг може бути використаний для створення візуальних ефектів у кіно та відеоіграх, а також у дизайні та архітектурі. Рендерінг охоплює не лише 3D моделювання, а і використовується терміном у растровій графіці. Зазвичай рендерінгом у 2D називають певний етап процесу роботи, а саме моделювання освітлення, об'єму та текстури [25].

Не дивлячись на дуже багату термінологію, всі ці процеси можна вмістити в загальну назву професії:

Computer Graphics (CG) Artist або *CG-художник* – це творчий фахівець, який використовує комп'ютерну графіку та програмне забезпечення для створення цифрових зображень, 3D моделей, анімації та ін. Вони працюють у кіноіндустрії, ігровій індустрії, рекламних агентствах, телевізійних студіях та інших сферах, пов'язаних з візуальним мистецтвом [16].

Термін "CG-художник" – це широке і загальне визначення, що охоплює різні спеціалізовані посади в галузі комп'ютерної графіки. Різноманітності спеціалізації CG-художника відносяться до можливостей працевлаштування, доступних для професіоналів, які володіють навичками комп'ютерної графіки та суміжних дисциплін. Ці спеціалізації поширені в різних галузях, таких як кіно, телебачення, реклама, ігрова індустрія, віртуальна реальність тощо, де попит на візуально захоплюючий цифровий контент постійно зростає.

У сфері роботи CG-художників існує класифікація вакансій, що базується на конкретних ролях та обов'язках. Кожна посада вимагає унікального набору навичок і спеціалізованих знань, що відповідають різним аспектам виробничого процесу комп'ютерної графіки. Класифікація гарантує, що колективний досвід художників комп'ютерної графіки покриває різноманітні потреби проектів, що призводить до створення цілісного та якісного кінцевого продукту.

Роль CG-художника може варіюватися залежно від галузі, розміру компанії та масштабу проекту. Деякі художники спеціалізуються в певних сферах, таких як 3D-моделювання, текстурювання, освітлення, анімація, візуальні ефекти, композитинг, концепт-арт, технічне мистецтво або арт-дирекція. Кожна спеціалізація вимагає певного набору навичок і досвіду, і художники можуть вибрати спеціалізацію в одній області або володіти більш широким набором навичок, що дозволяє їм працювати з декількома аспектами виробничого процесу.

CG-художники відіграють важливу роль у створенні цифрових активів і візуальних елементів, які формують основу різних медіа-проектів. Вони використовують передові програмні інструменти та методи для втілення

своїх художніх задумів, застосовуючи технічні навички для досягнення реалістичності, естетики та візуального впливу. Завдяки поєднанню креативності, технічних знань і уваги до деталей, художники роблять свій внесок у загальний успіх і візуальну привабливість проєктів. І художній образ, як центральний елемент творчого процесу CG-художників, є результатом їхньої креативності та розуміння мистецтва.

Художній образ – це абстрактне поняття, яке має свої коріння в мистецтві. Образ у мистецтві може бути візуальним, звуковим, літературним тощо, та передає концепції, ідеї, емоції та враження митця [21].

Візуальний художній образ може бути створений за допомогою різних мистецьких технік, таких як живопис, скульптура, графіка тощо. Він може включати в себе різні елементи, такі як форму, кольори, текстури, світло та тінь, простір тощо. Візуальний образ може мати яскраву, насичену палітру кольорів, або бути спокійним та монохромним.

Художній образ може бути створений з метою передачі емоцій, ідей та вражень, та може бути використаний як засіб впливу на сприйняття глядача або читача. Він може бути простим та зрозумілим, або бути складним та загадковим. Художні образи мають здатність долати час, резонувати в різних культурах і викликати глибокі емоційні та інтелектуальні реакції. Вони продовжують надихати, кидати виклик і збагачувати наше розуміння себе і світу, в якому ми живемо [15].

У загальному, художній образ – це складний концепт візуалізації, який має багато різноманітних виражень та може бути створений за допомогою різних мистецьких технік та прийомів.

Візуалізація – це процес перетворення перетворення ідеї або концепту у візуальний образ. Це може бути зображення, діаграма, графік, малюнок та інше. У художній творчості візуалізація означає процес перетворення ідеї або концепції у візуальне зображення [9].

1.2. Художній образ у цифровій графіці

Визначивши термін "художній образ" та "візуалізація", ми можемо зробити висновок, що це є невід'ємним явищем навколо нас у будь-яких проявах.

Загалом, художні образи в мистецтві займають важливе місце як ключові елементи, що передають значення, викликають емоції та передають ідеї у сфері візуального вираження. Вони є творчими проявами бачення митця, де форма, зміст та естетичний вибір переплітаються, створюючи унікальний та захоплюючий візуальний досвід. Художні образи охоплюють широкий спектр візуальних репрезентацій, включаючи картини, скульптури, малюнки, гравюри, фотографії, інсталяції та цифрові твори мистецтва.

В основі художніх образів лежить здатність митця трансформувати свої думки, спостереження та емоції у відчутну візуальну форму. Завдяки майстерному володінню різними техніками художники вміло маніпулюють такими елементами, як лінія, колір, форма, текстура, композиція та простір, створюючи переконливі образи, що спонукають до роздумів. Ці візуальні елементи ретельно підібрані та скомпоновані, щоб передати певні повідомлення, розповіді або викликати певний настрій та атмосферу.

Художні образи часто мають символічні, метафоричні або алегоричні якості, що дозволяє їм виходити за межі буквального представлення. Художники використовують символізм і візуальну метафору, щоб наповнити свої твори глибшими шарами сенсу, запрошуючи глядачів долучатися до інтерпретаційних процесів і обмірковувати різні можливі інтерпретації. Ці образи можуть відображати універсальний людський досвід, досліджувати соціальні та культурні проблеми, кидати виклик загальноприйнятим уявленням або виражати особисті погляди та емоції [1, с. 111-115].

Художні образи слугують потужним інструментом для оповіді, документування, соціального коментування та самовираження. Вони дозволяють митцям рефлексувати над навколишнім світом, коментувати суспільні норми та цінності, провокувати критичне мислення та

досліджувати хитросплетіння людського буття. Художні образи мають здатність викликати сильні емоційні реакції, викликати співпереживання, стимулювати діалог і кидати виклик сприйняттю глядачів, розширюючи їхнє розуміння та оцінку різноманітних перспектив і досвіду.

Протягом всієї історії мистецтва художні образи відігравали ключову роль у формуванні культурних та історичних наративів. Вони зберігали і передавали цінності, вірування і прагнення різних суспільств і цивілізацій. Від стародавніх печерних малюнків до шедеврів епохи Відродження, від модерністських експериментів до сучасних інсталяцій, художні образи відігравали важливу роль у передачі суті відповідних епох, відображаючи мінливі мистецькі, соціальні та культурні ландшафти.

Інтерпретація художніх образів є суб'єктивною та багатогранною, на неї впливає індивідуальний досвід, культурне походження та особиста естетика. Кожен глядач привносить свої унікальні перспективи, емоції та спогади у зустріч з твором мистецтва, роблячи свій внесок у багате полотно смислів та діалогу. Художні образи мають здатність долати мовні бар'єри, залучаючи глядачів на вісцеральному та емоційному рівні, часто перевершуючи обмеження вербального вираження.

Художні зображення в комп'ютерній графіці являють собою захопливий перетин між технологією та художнім вираженням. Оскільки комп'ютерні зображення стають все більш поширеними в нашому сучасному візуальному ландшафті, вони отримали визнання як окрема форма художньої репрезентації. Хоча вони можуть відрізнятися від традиційних видів мистецтва, таких як живопис чи скульптура, інструментами та техніками, художні образи в комп'ютерній графіці мають спільні риси з класичним мистецтвом у їхньому прагненні до творчого бачення, естетики та оповіді історій [12].

Комп'ютерна графіка надає художникам потужні інструменти та програмні додатки, які дозволяють їм створювати візуально приголомшливі та захоплюючі цифрові твори мистецтва. Художники, що працюють у сфері

комп'ютерної графіки, використовують спеціалізоване програмне забезпечення, методи 3D-моделювання та інструменти цифрового живопису для створення своїх зображень. Ці інструменти дозволяють точно керувати освітленням, текстурою, кольором, перспективою та композицією, полегшуючи створення високодеталізованих і реалістичних віртуальних середовищ, персонажів та об'єктів [11].

У комп'ютерній графіці художні образи часто створюються за допомогою методів 3D-моделювання, коли художники ліплять і маніпулюють віртуальними об'єктами в цифровому просторі. Ці об'єкти можуть варіюватися від персонажів та істот до архітектурних споруд, ландшафтів чи абстрактних форм. Використовуючи можливості комп'ютерних зображень, художники можуть вдихнути життя у свої творіння, наповнюючи їх складними деталями, нюансованими текстурями та реалістичною анімацією [22].

Зв'язок між художніми образами в комп'ютерній графіці та класичним мистецтвом є складним і багатогранним. З одного боку, комп'ютерна графіка відкриває перед художниками нові можливості для дослідження та розширення меж художнього вираження. Цифрове середовище надає безпрецедентну свободу і гнучкість, дозволяючи художникам експериментувати з новими візуальними стилями, долати обмеження фізичних матеріалів і створювати захоплюючий інтерактивний досвід.

Водночас художні образи в комп'ютерній графіці черпають натхнення з класичних мистецьких традицій. Багато видів комп'ютерної графіки використовують принципи композиції, теорії кольору та візуальної розповіді, які століттями відточувалися у традиційних видах мистецтва. Вони включають елементи реалізму, абстракції, символізму та наративної структури у свої цифрові творіння, пов'язуючи їх з багатим родоводом класичних мистецьких традицій.

Крім того, комп'ютерна графіка часто слугує інструментом для відтворення та переосмислення шедеврів класичного мистецтва. Завдяки

процесу цифрової реставрації художники можуть вдихнути нове життя в пошкоджені або зіпсовані твори мистецтва, зберігаючи їхню історичну та культурну цінність. Цифрові технології також дозволяють віртуально реконструювати старовинні об'єкти, повертаючи до життя втрачені або знищені мистецькі скарби та відкриваючи вікно в минуле.

Зближення художніх образів у комп'ютерній графіці та класичному мистецтві виходить за межі естетики та техніки. Обидві форми мають спільну мету: залучати глядачів, викликати емоції та передавати значущі повідомлення.

Наприклад, таким чином своїми живописними роботами зворушував польський художник Михайло Лісовський, який візуалізував незвичний сюжет у серії ілюстрацій про листоношу (Рис.А.1.1-1.5).

Одним із помітних аспектів творчості Лісовського є його здатність передавати сильне відчуття оповіді. Кожна робота розповідає власну історію, запрошуючи глядачів заглибитися у світ художника та розгадати його таємниці, які розкриваються через поєднання технік класичного живопису та інструментів комп'ютерної графіки. Чи то через вираз обличчя та мову тіла образів, чи то через натяки на дію та рух, зафіксовані в межах одного кадру, роботи Лісовського викликають почуття цікавості та запрошують глядачів уявити більшу історію за межами зображення.

Незалежно від того, чи це традиційні полотна, чи цифрові екрани, художні образи мають на меті спонукати до роздумів, викликати дискусії та налагоджувати зв'язок з аудиторією на інтелектуальному та емоційному рівнях.

Для візуалізації у графіці художники використовують різні програми та інструменти. Одним з найпопулярніших інструментів є графічний планшет – це пристрій, що перетворює на цифрове зображення малюнок, створений від руки за допомогою електронного пера на дисплеї [4].

Також художники використовують програми для візуалізації 3D-моделей, в тому числі програми, такі як Adobe Photoshop, Corel Painter,

Sketchbook, Paintstorm, PaintToolSai, Infinite Painter, Procreate, Madibang та інші [10].

Отже, художні образи в комп'ютерній графіці являють собою унікальне поєднання технологій і художнього бачення. Вони використовують можливості цифрових інструментів для створення візуально приголомшливих і захоплюючих творів мистецтва, черпаючи натхнення в багатих традиціях класичного мистецтва. Взаємозв'язок між цими двома формами виходить за межі поверхневих аспектів техніки та естетики, охоплюючи спільне прагнення до творчого самовираження, розповіді та здатності викликати емоційні реакції. Разом вони вносять свій внесок у постійне еволюціонуючий ландшафт мистецьких пошуків і розширюють межі візуальної репрезентації.

1.3. Сучасні тенденції візуалізації художніх образів у цифровій графіці

Загальновідомо, що з появою цифрової графіки візуалізація художніх образів зазнала значної трансформації. Ця трансформація стала можливою завдяки зближенню технологій і художнього вираження, що відкрило перед нами нові можливості у створенні і сприйнятті візуального мистецтва.

Цифрова графіка зробила революцію в тому, як ми сприймаємо та взаємодіємо з художніми образами. Розвиток технологій відкрив світ можливостей для художників, дозволивши їм виражати свою творчість у нові та захоплюючі способи.

Розвиток цифрового мистецтва. З появою цифрових інструментів та програмного забезпечення художники отримали безпрецедентну гнучкість у створенні та маніпулюванні зображеннями. Цифрове мистецтво перетворилося на універсальний засіб, пропонуючи широкий спектр технік і стилів, які раніше було неможливо уявити. Від цифрового живопису до маніпуляцій з фотографіями та 3D-моделювання - художники тепер мають широке цифрове полотно для втілення своїх задумів у життя.

Гіперреалізм і фотореалізм. Однією з помітних тенденцій у цифровій графіці є прагнення до гіперреалізму та фотореалізму. Художники прагнуть створювати цифрові зображення, які майже не відрізняються від реальних фотографій. Завдяки прискіпливій увазі до деталей, текстурам та освітленню, вони можуть досягти неперевершеного рівня реалізму. Ця тенденція захопила аудиторію і розширила межі можливого в цифровому мистецтві [2].

Абстрактні та сюрреалістичні зображення. У той час як гіперреалізм набув популярності, у цифровій графіці також зростає захоплення абстрактними та сюрреалістичними зображеннями. Художники досліджують нові способи передачі емоцій та ідей за допомогою нерепрезентативних форм. Поєднуючи форми, кольори та текстури в унікальні та несподівані способи, вони створюють композиції, що спонукають до роздумів та візуально захоплюють, кидаючи виклик традиційним мистецьким нормам.

Інтеграція традиційних і цифрових технік. У сфері цифрової графіки існує гармонійне поєднання традиційних і цифрових технік. Багато художників включають намальовані від руки елементи та традиційні медіа у свої цифрові роботи, поєднуючи найкраще з обох світів. Це поєднання дозволяє створювати різноманітні стилі та естетики, оскільки художники можуть використовувати точність і зручність цифрових інструментів, зберігаючи при цьому органічні якості традиційного мистецтва.

Інтерактивний та імерсивний досвід. З розвитком технологій художники все частіше досліджують інтерактивні та імерсивні можливості цифрової графіки. Віртуальна реальність (VR) і доповнена реальність (AR) відкрили нові виміри для художнього вираження. Глядачі тепер можуть взаємодіяти з творами мистецтва у безпрецедентний спосіб, заходячи у віртуальні галереї, маніпулюючи цифровими скульптурами та відчуваючи мистецтво в динамічному та інтерактивному середовищі [18].

Інструменти та програмне забезпечення, що еволюціонують. Стрімка еволюція інструментів та програмного забезпечення відіграла вирішальну роль у формуванні сучасних тенденцій візуалізації в цифровій графіці.

Потужні програмні пакети та компанії, такі як Adobe та Autodesk, надають художникам широкий спектр функцій та можливостей. Ці інструменти дають митцям простір експериментувати та вдосконалювати свої роботи, розширюючи межі творчих можливостей.

Окрім програм, важливим аспектом малювання в комп'ютерній графіці є використання графічних планшетів та перових дисплеїв. Ці пристрої імітують досвід традиційного малювання та живопису, дозволяючи художникам створювати цифрові роботи, використовуючи рухи рук і жести. Завдяки чутливості до натискання та точному контролю пера художники можуть досягати складних деталей і тонкої штриховки, імітуючи традиційні художні техніки в цифровому форматі.

Спільноти для співпраці та онлайн-платформи. Інтернет трансформував спосіб, у який художники спілкуються, співпрацюють і демонструють свої роботи. Онлайн-платформи та спільноти стали яскравими центрами для митців, де вони діляться своїми творіннями, отримують відгуки та знаходять натхнення. Такі платформи, як DeviantArt та ArtStation, революціонізували спосіб, у який художники просувають свої роботи та отримують визнання, сприяючи підвищенню видимості та популярності цифрової графіки.

Аналогії з класичним мистецтвом. Щоб зрозуміти сучасні тенденції візуалізації в цифровій графіці, важливо також провести аналогії з класичними формами мистецтва, які заклали фундамент художнього вираження протягом всієї історії. Подібно до того, як класичні художники використовували мазки, теорію кольору та композицію для створення візуально захоплюючих творів, цифрові художники використовують цифрові пензлі, кольорові палітри та методи цифрової композиції для створення свого мистецтва. Цифрове полотно слугує сучасним еквівалентом традиційного полотна, забезпечуючи платформу для художніх досліджень і самовираження.

Крім того, цифрова графіка пропонує гнучкість для експериментів з різними художніми стилями та естетикою, подібно до того, як класичні

художники досліджували різні техніки та напрямки. Митці в обох сферах постійно розширюють межі художнього вираження, шукаючи нові способи передавати емоції, розповідати історії та кидати виклик суспільним нормам за допомогою своїх робіт. Таким чином, хоча інструменти та методи можуть відрізнитися, прагнення до художньої досконалості та інновацій залишається постійною ниткою між класичним мистецтвом та сучасною цифровою графікою.

Поява цифрових технологій спричинила революцію у світі мистецтва та дизайну. Традиційні техніки створення творів мистецтва, такі як живопис, скульптура та друк, були доповнені цифровими методами. Зі збільшенням доступності цифрових інструментів художники та дизайнери мають більше свободи досліджувати нові можливості та експериментувати з різними техніками для створення своїх творів мистецтва, працювати швидше. У цьому контексті сфера цифрової графіки перетворилася на основну дисципліну, яка має глибокий вплив на сучасне мистецтво та дизайн.

Отже, тенденції в комп'ютерній графіці революціонізували художній процес, надавши художникам широкий спектр інструментів і технік для створення захопливих і візуально приголомшливих творів мистецтва. За допомогою цифрової ілюстрації, експериментальних технік або інтеграції традиційних і цифрових навичок художники можуть розширювати межі своєї творчості та втілювати свої художні бачення в життя новими і захоплюючими способами. Постійний розвиток технологій та цифрових інструментів продовжуватиме формувати та розвивати тенденції малювання в комп'ютерній графіці, відкриваючи безмежні можливості для художнього самовираження.

Висновки до розділу 1

Візуалізація художніх образів зазнала значних і великих змін протягом багатьох років завдяки постійному розвитку технологій. Зараз художники мають доступ до широкого спектру складних інструментів і програмного

забезпечення, які дають їм змогу створювати образи неймовірної складності, реалістичності та вигадливості. Комп'ютерна графіка як засіб сучасного мистецтва стала динамічною і трансформаційною платформою, що переосмислила межі художнього вираження.

На завершення слід зазначити, що цифрова графіка – це інноваційна галузь, яка швидко розвивається і пропонує художникам широкий спектр творчих можливостей. Інтеграція цифрових технологій у мистецтво призвела до появи нових тенденцій і методів, які змінили те, як художники створюють і діляться своїми роботами. Однак інтеграція цифрових технологій у мистецтво також ставить нові завдання, які необхідно вивчити та вирішити. У цьому розділі проведено поглиблений аналіз проблеми дослідження сутності цифрової графіки, а також аналіз джерел і термінів за темою кваліфікаційної роботи.

РОЗДІЛ 2. МЕТОДИКА ВИКОНАННЯ ХУДОЖНЬОГО ОБРАЗУ В ДІДЖИТАЛ ФОРМАТІ

2.1. Зародження ідеї кваліфікаційної роботи та пошуки художньо-образного рішення

Міфічні істоти століттями полонили людську уяву, і художники зображували їх у різних видах мистецтва, зокрема й у цифровій графіці. Складність і розмаїття міфічних істот дозволяють художникам зануритися в багатий простір людських історій, легенд і вірувань, наповнюючи свої роботи шарами глибини і резонансу. Коли художники оживляють цих істот за допомогою цифрового мистецтва, вони здатні перенести глядачів у світ магії та фантазії. Один лише вигляд величного дракона, граціозного єдиного чи пустотливого духа може пробудити почуття трепету, захоплення та ностальгії, створюючи захоплюючий візуальний досвід. Привабливість міфічних істот виходить за межі культурних і географічних кордонів, резонуючи з людьми різного походження та вікових груп.

Українська міфологія завжди була надзвичайною скарбницею чудес та легенд, яка відображає багатогранність уявлення про світ навколо нас. Серед найчарівніших та найтаємничіших створінь українського фольклору виокремлюються Мавки – чарівні духи лісу [5].

Рішення зобразити Мавку було зумовлене глибоким захопленням українською міфологією та бажанням дослідити багатогранність цього персонажа. Одна з ідей, яка є основою для створення майбутньої багатофігурної композиції, має коріння в бажанні передати глибину і красу цих міфологічних створінь української спадщини легенд.

Тривала присутність Мавки в українській міфології та мистецтві закріпила за нею статус улюбленої та найзагадковішої істоти. Втілюючи Мавку в своїх творах, будь то картини чи література, митці продовжують досліджувати та оспівувати багатий гобелен культури, поєднуючи минуле та сьогодення у візуально приголомшливий та змістовний спосіб. А завдяки

цифровому мистецтву ця міфічна загадка знайшла нове життя, зачаровуючи аудиторію своєю красою, символізмом та культурним значенням, стало можливо по-новому передати естетику таких персонажів. Використання цифрових інструментів дозволяє створювати деталізовані зображення з неймовірною реалістичністю, розкриваючи надзвичайність міфів у нових форматах.

Першим важливим кроком у розвитку візуалізації ідеї стало занурення в багату міфологію та фольклор. Поринаячи в глибини української культури та розуміючи значення незвичних легенд, ми зможемо наповнити власною естетикою майбутню роботу. Дослідницький процес передбачав вивчення різних творів мистецтва із зображенням Мавок, в тому числі літератури. Навколо обраної теми була деяка невизначеність у термінології, в основі своїй через різноманітність трактувань від авторів, що змінювалося з плином часу. Проте стисло та вичерпно описати про цих істот зміг Володимир Галайчук у своїй книзі “Українська міфологія” [7].

“На значному обширі українських земель побутують уявлення про персонажів, загальновідомих під назвою мавки, чи нявки. Це насамперед традиція Карпат, а також Поділля, історико-етнографічної Волині. По суті, мавки в багатьох аспектах є майже аналогами русалок. Водночас низкою ознак вони подібні, а нерідко й майже тотожні іншим демонологічним жіночим персонажам: майкам, лісним, бісицям, богиням, мамунам та ін.” [7, с. 298].

Загалом, майже всі автори літератури чи картин надсилаються на те, що мавка - це все ж саме перероджений фантом. У книзі І. Є. Руснака “Український фольклор” автор порівнює міфологію та демонологію, а потім проводить паралелі із бісами у Християнстві, називаючи мавок злими духами, котрі мають прямий зв’язок з потойбіччям [17].

Проте українські міфи не зафіксовані цілісно, як грецькі чи індійські, тому мають вільну інтерпретацію та свободу для творчості, трактуванні. Митці досліджували різні інтерпретації Мавок в мистецтві, демонструючи

своє унікальне бачення та мистецькі стилі. Одні зображують її як доброзичливий дух (Рис.Б.2.1), що випромінює відчуття спокою та безтурботності серед краси природи. Інші підкреслюють її темні аспекти (Рис.Б.2.2), заглиблюючись у зв'язок з надприродним та її потенціал до меланхолії.

У моїх художніх пошуках одним з найважливіших прагнень було не просто відобразити дихотомію добра чи зла, доводячи до крайнощів, а зобразити нематеріальну сутність, яка визначає характер персонажів, її загадкову постать як щось магічне і трепетне, що втілює глибокий духовний зв'язок між людиною і світом природи. Щоб досягти цього, я вирішила використовувати комп'ютерну графіку та поєднати традиційну естетику зі свіжим та інноваційним підходом. Це дозволило мені зберегти органічність і фактурність традиційних методів, водночас використовуючи переваги та можливості, які пропонує цифрова сфера. За допомогою ретельної роботи пензля та складних деталей я прагнула відтворити сутність Мавки таким чином, щоб захопити уяву глядача.

Крім того, комп'ютерна графіка могла надати безпрецедентний рівень точності та контролю. Кожен мазок віртуального пензля, ледь помітна штриховка, кожна складна деталь могла бути ретельно опрацьована та вдосконалена. Такий рівень точності дозволив продемонструвати переплетіння цієї містичної фігури, розкриваючи її сутність у яскравих і зачаровуючих деталях. Поєднуючи традиційну тематику з новітніми технологіями, я прагнула подолати розрив між минулим і сьогоденням.

Насамкінець, поєднуючи перевірені часом техніки традиційного живопису з безмежними можливостями цифрового мистецтва, я прагнула вдихнути нове життя в цих міфічних істот, пропонуючи глядачам захоплюючий візуальний досвід, який вшановує глибину і красу українського фольклору. Такий мистецький підхід розпалить цікавість, сприятиме культурному сприйняттю та встановленню глибшого зв'язку між стародавнім світом міфології та цифровою епохою.

2.2. Робота над композиційним пошуковим матеріалом

У пошуках композиційного рішення першочергове значення мало забезпечення гармонії між усіма елементами художнього твору. Щоб ефективно зобразити роботу засобами цифрової графіки, було проведено ретельне вивчення наочного матеріалу.

Була почата розробка поз для Мавок та їх приблизне розташування (Рис.Б.2.3). Всі перші накидки були виконані у додатку для малювання Infinate Painter.

Вже у ракурсі мавок хотілося створити відчуття оповіді та інтриги, у тому, як мавки взаємодіють одна з одною, для створення відчуття руху та потоку. Ці елементи можуть зацікавити уяву глядача та запропонувати йому створити власні історії та інтерпретації. Були використані лінії та форми, щоб направляти погляд глядача та створити візуальну “стежку” по їх образах. Наприклад, те, як направлені їх рухи рук та погляди, а пластичність у всьому тілі створюють відчуття руху та динамічності.

У подальшому процесі розробки композиції важливо було враховувати деякі основні принципи, такі як правило третин, баланс, ритм і перспектива. Правило третин полягає у розташуванні ключових елементів в межах уявного сітка на площині зображення. Це допоможе зробити композицію більш цікавою та збалансованою. Баланс може бути досягнутий шляхом розподілу важливих елементів у різних частинах твору. Ритм можна створити за допомогою повторюваних форм або ліній, що придасть роботі динаміки та гармонії до зображення. І, нарешті, перспектива надасть глибини і просторовості для роботи [13].

На наступних етапах роботи над твором важливо визначити бажану атмосферу. І головним ведучим елементом атмосфери у роботі було зображення таємничого лісу, аби передати всю загадковість, спокій та незвичну атмосферу. Зіставлення світла і тіні, гра кольорів, асоціативний шелест листя могли створити потенціал для створення заворожуючої

композиції, яка захоплює і зачаровує. Був використаний наочний матеріал (Рис.Б.2.4-2.5), що допоможе отримати ясне уявлення про те, які елементи взаємодіють між собою у природі, а також які композиційні рішення можуть бути успішними. Проте треба було також враховувати деякі аспекти.

Перший аспект, який можна використати для подальшої розробки композиції, це вирішення кольору. Колір – це потужний інструмент, який може задавати настрій і тон твору мистецтва. У цій композиції ми можемо використовувати холодні кольори, такі як синій і зелений, щоб створити відчуття спокою і безтурботності, тоді як теплі кольори, такі як жовтий і оранжевий, можуть створити відчуття енергії та хвилювання. Ми також можемо використовувати додаткові кольори, такі як червоний і зелений або фіолетовий і жовтий, щоб створити відчуття контрасту та напруги [14].

Наступний важливий аспект для створення цільної композиції та відзвучу гармонії кольорів – це освітлення – ще один інструмент, який буде використаний для створення настрою та атмосфери.

Для подальшого розуміння шляху у формуванні композиції були використані символи. Завдяки їх ретельному підбору абстрактні поняття набувають відчутної форми, що дозволяє глибше зануритися в історію роботи, надати їй глибшого сюжету. Квіти, як символи змін і циклічності життя. Водний елемент, такий як річки або озера, може символізувати плинність часу і трансформацію. Дерева можуть стати символами мудрості і зв'язку з родовими коріннями. Усі ці символи допомагають доповнити багатогранні образи та краще спланувати майбутній процес.

У композиції були розроблені два варіанти освітлення та колориту оточення: яскраве денне світло під відкритим небом з холодними кольорами (Рис.Б.2.6) та приглушене світло у густій лісовій місцевості з контрастністю від теплих кольорів (Рис.Б.2.7). Планувалося використання тіней та відблиски, щоб створити відчуття глибини та об'ємності, а також підкреслити центральну точку у композиції.

Усі ці художні прийоми глобально допоможуть композиційно передати нематеріальну сутність персонажів, як постатей, що перебуває у гармонії з природою та втілюють зв'язок між людиною та навколишнім світом.

На останньому етапі формування композиції був позначений повний формат фону та його основні елементи, обрано шлях в освітленні та кольорі, а потім для більшої змістовності додані другорядні персонажі для підкреслення руху композиції (Рис.Б.2.8).

2.3. Послідовне виконання роботи в цифровій графіці

Після остаточного вирішення основних елементів сцен, композиції, поз, кольору та освітлення, – твору була надана робоча назва – “Зачароване відлуння: Лісові Мавки”.

Подальше робота була перенесена у Photoshop. Відкриваючи додаток і створюючи новий документ, ми обираємо "Файл" > "Створити" та у графіці якості пишемо роздільну здатність 300 пікселів на дюйм (ppi), щоб забезпечити більшу точність при печаті. Розмір роботи становив 5422 (ширина) на 3267 (висота) пікселів.

Наступні етапи роботи є найосновнішими та головними. Ми переходимо до повного цифрового втілення, копіюючи у заготівлю полотна композиційний накидок.

Було використано широкий набір інструментів, доступних у графічному редакторі, але основна частина роботи була виконана певним набором цифрових пензлів (Рис.Б.2.9). Ці інструменти імітують багато живописних ефектів, що дозволяє зберегти тактильне відчуття традиційного мистецтва.

Крім того, у Photoshop також використовувались різні шари. Їх функція відображається у тому, щоб надавати можливість незалежно редагувати кожен елемент окремо. Це робить робочий процес більш гнучким і дозволяє зберігати різні частини зображення окремо, що полегшує подальше редагування та маніпулювання елементами. Проте у цій роботі головною

особливістю є те, що майже всі ці шари постійно об'єднуються між собою. Це рішення гарантує, що штрихи та елементи бездоганно зливаються один з одним, створюючи загальну єдність плям. Накладаючи мазки один на одного, створювалося відчуття глибини та насиченості, імітуючи традиційний метод нанесення шарів фарби на полотно. Також, це дозволяє легко змішувати та гармонізувати кольори безпосередньо на одному полотні, нагадуючи органічний процес традиційного живопису. Щоб підвищити гнучкість процесу, іноді створювалися шари з інструментом “маски”, який надає точний контроль над прозорістю та освітленням окремих елементів у зображенні.

Отже, першим етапом було уточнення плям та “розмиття” грубих контурів, які залишилися з накидку. Перш за всього у розробці були головні фігури мавок. Приділялася велика увага їх анатомії та елементам виразності, таким як захоплення тонких виразів обличчя, зображення складних текстур волосся та тканини, а також відтворення природних елементів, таких як листя, квіти та дерево на передньому плані. Задачею цього етапу було досягнення максимальної пластичності та емоційного вираження персонажів.

Що стосується колориту роботи. Вся розробка була до цього виконана плямами: ми перейшли до їх розробки, дбаючи про форму та контраст (Рис.Б.2.10).

Робота над колоритом була однією з найважливіших деталей, тому що від цього залежить настрій роботи та загальна атмосфера, що буде впливати на глядача.

Другим етапом стала повна розробка фону, який дороблявся купою елементів та імітацією матеріалів (трава, камені, вода та ін.). Цей процес вимагав врахування різноманітних аспектів, починаючи від вибору відповідних елементів до встановлення точних пропорцій та відтворення деталей місцевості. Щоб створити захоплюючі моменти, все було зосереджено на деталях, які разом утворюють повноту твору. Була звернута увага на ті тканини, що легко огортають мавок та сплітаються з фоновими

елементами, на складні візерунки кори дерев, мерехтливі відблиски на поверхні озера та ін. Звертаючись до цих деталей, було створено відчуття реалістичності та глибини.

Нарешті, ще один важливий елемент, який був в подальшому введений – це використання текстури, щоб створити відчуття реалізму та живописного акценту. Завдяки інструменту обробки “Пастель” та “Шум” у роботу були додані елементи живописних ефектів: додається текстура полотна, легкі відблиски у мазках, розмивається контурність. Таке застосування фактури не лише надало композиції глибини та об’ємності, але й підкреслило контрасти, зробивши її візуально захоплюючою та цікавою.

Перед завершенням роботи я переглядаю всю композицію, щоб переконатися, що вона відповідає ідеї задуму. Я використовую різні методи контролю якості, такі як зумовлене зближення, перевірка освітлення та контрасту, а також перевірка збалансованості композиції. Вношу остаточні виправлення та налаштування для досягнення найвищої якості зображення.

Таким чином, робота вже мала завершений варіант (Рис.Б.2.11).

Висновки до розділу 2

Вибір міфічної істоти для цифрової роботи відкриває перед художниками безліч переваг і можливостей. Це не тільки надає їм можливість розкрити свій творчий потенціал, але й дозволяє долучитися до культурних традицій, викликати емоції, залучати широку аудиторію, досліджувати символізм і рости професійно. Використання міфічних істот у цифрових творіннях відкриває безліч можливостей для втілення своїх уявлень у життя.

Одним з переваг використання міфічних істот є їхня естетична привабливість. Вони притягують увагу глядачів своєю неповторною красою, унікальністю форм та деталей. Кожен персонаж фольклору чи легенд має свої особливі риси, що дає величезний простір для творчості. Надається

вільність експериментувати з різними стилями, кольорами та текстурами, створюючи унікальні цифрові малюнки.

Згідно з цим була обрана тема для практичної частини роботи – передати всю ту красу та надзвичайність саме українського фольклору.

Вибір таких персонажів також дозволяє поглиблювати свої знання про культурну спадщину. Кожна країна та народ мають свої власні міфи, легенди та оповіді про міфічних істот. Вивчення цих матеріалів допомагає краще розуміти значення символів, відтінків та атрибутів, пов'язаних з обраною міфічною істотою. Це збагачує творче бачення та розширює можливості виразності.

На початковому етапі процесу роботи було визначено композицію та основні елементи сцени. Композиція включає в себе розташування об'єктів на полотні та створює загальну структуру твору. Після визначення основних елементів та поз персонажів, була вирішена кольорова гама та освітлення. І лише потім наступним кроком була подальше деталізація роботи у графічному редакторі Photoshop.

Таким чином, після завершення повного деталювання на фінальному етапі роботи були розставлені акценти, в кінці роботи були детально проаналізовані всі аспекти, які торкалися основної теми.

ВИСНОВКИ

Мета кваліфікаційної роботи полягає в детальному вивченні цифрової графіки як сучасного виду візуального мистецтва, розкрити сутність цифрової графіки, її художнього потенціалу та сучасних тенденцій у візуалізації художніх образів.

Відповідно до мети кваліфікаційної роботи були розкриті такі завдання як: теоретичний аналіз проблеми розвитку цифрової графіки; художній образ в цифровій графіці та сучасні тенденції візуалізації художніх образів у цифровій графіці.

У процесі виконання кваліфікаційної роботи було проведено детальний аналіз джерел та термінології, пов'язаних з обраною темою. Це дозволило з'ясувати основні поняття, методи та техніки, що використовуються в цій сфері мистецтва.

У ході роботи було виявлено, що завдяки використанню комп'ютерних технологій та спеціалізованих програмних засобів, художники отримують широкі можливості для творчості і вираження своєї уяви. Цифрова графіка дозволяє створювати складні та деталізовані образи, експериментувати з кольорами та формами, створювати ефекти, що раніше були недосяжними.

Також були розглянуті сучасні тенденції візуалізації художніх образів у цифровій графіці. Виявлено, що з появою нових технологій і програмного забезпечення з'являються нові можливості для художників. Наприклад, використання 3D-моделювання та віртуальної реальності дозволяє створювати інтерактивні та іммерсивні художні дослідження.

Поява комп'ютерної графіки зробила революцію у візуалізації художніх образів, надавши художникам широкий інструментарій для створення візуально приголомшливих, високодеталізованих і концептуально багатих образів. Оскільки цифрова графіка продовжує розвиватися, буде цікаво спостерігати за тим, як художники продовжують розширювати межі можливого у мистецтві. Можливості комп'ютерної графіки безмежні,

дозволяючи створювати образи від гіперреалістичних до фантастичних і сюрреалістичних. Завдяки своїй здатності маніпулювати світлом, текстурою та формою, комп'ютерна графіка стала потужним і трансформаційним засобом у сучасному мистецтві, змінюючи наше сприйняття візуальної репрезентації та пропонуючи нові шляхи для художніх досліджень.

Особлива увага була приділена художньому потенціалу цифрової графіки. Виявлено, що цей вид мистецтва дозволяє художникам втілювати навіть найскладніші концепції. Вони можуть експериментувати з кольорами, текстурями, освітленням та ефектами, створюючи вражаючі твори, які раніше могли бути недосяжними. Цифрова графіка дозволяє художникам зробити перехід від традиційних медіумів до цифрового середовища, відкриваючи нові горизонти для творчості.

Однак з цими новими можливостями з'явилися і нові виклики. Одним із найбільших викликів для художників, які працюють у сфері цифрової графіки, є необхідність постійно йти в ногу з технологіями та програмним забезпеченням, що швидко змінюються. Це вимагає безперервного навчання та адаптації до нових інструментів і технік.

Незважаючи на будь-які виклики, цифрова графіка відкрила світ можливостей для художників і докорінно змінила наше уявлення про візуальне мистецтво та способи його створення. Оскільки технології продовжують розвиватися, цілком ймовірно, що цифрова графіка й надалі відіграватиме дедалі важливішу роль у світі візуального мистецтва.

За допомогою візуалізації художніх образів в цифровій графіці була створена композиція за назвою “Зачароване відлуння: Лісові Мавки” в техніці імітації традиційного живопису. Ця композиція стає прикладом того, як мистецтво може об'єднувати сучасні технології та традиційні мистецькі підходи, щоб створити захоплюючу та незабутню естетичну сповідь.

Отже, значні зусилля були присвячені як теоретичним, так і технічним аспектам всієї роботи. Теоретична база всебічно висвітлює всі грані та особливості роботи в цифровому форматі, а в технічній частині особливу

увага була приділена кольоровому та композиційному рішенню. Для цього було проведено методичний аналіз відповідних матеріалів, спрямований на поглиблення розуміння теми. Мета кваліфікаційної роботи досягнена цілком в повному обсязі, а поставлені завдання були виконані.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Біла А. Символізм. Київ: Темпора, 2010. 272 с.
2. Близнюк М. Нові інформаційні технології в мистецькій і дизайнерській освіті. Діалог культур: Україна у світовому контексті. Художня освіта: зб. наук. праць. Львів: Світ, 2000. 414 с.
3. Василюк А. С., Мельникова Н. І. Комп'ютерна графіка: навч. посіб. Львів: Вид-во Львівської політехніки, 2016. 308 с.
4. Веселовська Г. В., Ходаков В. Є., Веселовський В. М. Основи комп'ютерної графіки: навч. посіб. / під ред. В. Є. Ходакова. Київ: Центр навчальної літератури, 2004. 392 с.
5. Войтович В. Міфи та легенди давньої України. Тернопіль: вид. Навчальна книга – Богдан, 2014. 464 с.
6. Воломидир Кондратенко. Архів URL: <https://ece.illinois.edu/about/directory/faculty/kindrtnk> (Дата звернення 10.03.2023.)
7. Галайчук В. Українська міфологія. Харків : Клуб сімейного дозвілля, 2016. 2654с.
8. Історія Photoshop. Стаття. 2020. URL: <https://cases.media/article/istoriya-photoshop> (Дата звернення 10.03.2023.)
9. Каїро А. Функціональне мистецтво: вступ до інфографіки та візуалізації. Пер. с англ. и ред. Видавництво УКУ, 2017. 350 с.
10. Лаптон Е., Коул-Філліпс Д. Графічний дизайн: Нові основи. Пер. с англ. и ред. видавництво ArtHuss, 2020. 264 с.
11. Лотошинська Н., Ізонін І. Технології 3D-моделювання в програмному середовищі 3ds Max з дисципліни "3D-Графіка". Львів: Львівська політехніка, 2020. 216 с.
12. Оленев О. Цифрові технології українського медіа-мистецтва. Київ: Фенікс, 2014. 264 с.
13. Пічкур М. Теорія і практика композиції. Харків, 2021. 238 с.

14. Прищенко С. Кольорознавство: навчальний посібник. Київ: Альтерпрес, 2010. 354 с.
15. Руснака І. Український фольклор. Київ, 2010. 202 с.
16. Хто такий CG художник. 2023. URL: <https://vertexmode.com/what-is-a-cg-artist/> (Дата звернення 19.03.2023.)
17. Художній образ. URL: <https://studfile.net/preview/9700879/page:6/> (Дата звернення 01.04.2023.)
18. Як VR та AR інтегруються у сучасне мистецтво. Стаття. URL: <https://telegraf.design/yak-vr-ta-ar-integruiyutsya-u-suchasne-mystetstvo/> (Дата звернення 23.03.2023.)
19. Danan Thilakanathan. 3D Modeling For Beginners: Learn everything you need to know about 3D Modeling!. CreateSpace Independent Publishing Platform, 2016. 240 p.
20. Fabio Ganovelli. Introduction to Computer Graphics: A Practical Learning Approach. United Kingdom: Chapman and Hall/CRC, 2014. 422 с.
21. Gombrich E.H. Art and Illusion: A Study in the Psychology of Pictorial Representation. Princeton: University Press, 2000. 512 p.
22. Grasseti Rafael, Sandifer Jesse, Seaut Cedric. ZBrush Character Sculpting. Los Angeles, 2012. 288 p.
23. John F. Wakerly. Digital Design: Principles and Practices. USA: Prentice Hall PTR, 2005. 895 p.
24. Paul Messaris. Digital Media: Transformations in Human Communication. New York, 2006. 337 p.
25. Tomas Akenine-Möller, Eric Haines, and Naty Hoffman. Real-Time Rendering. UAS: A K Peters/CRC Press; 4th edition. 2018. 1045 p.

ДОДАТКИ

Додаток А



Рис.1. Візуалізація історії через образ. Михайло Лісовський – 1 кадр



Рис. 2. Візуалізація історії через образ. Михайло Лісовський – 2 кадр



Рис. 3. Візуалізація історії через образ. Михайло Лісовський – 3 кадр

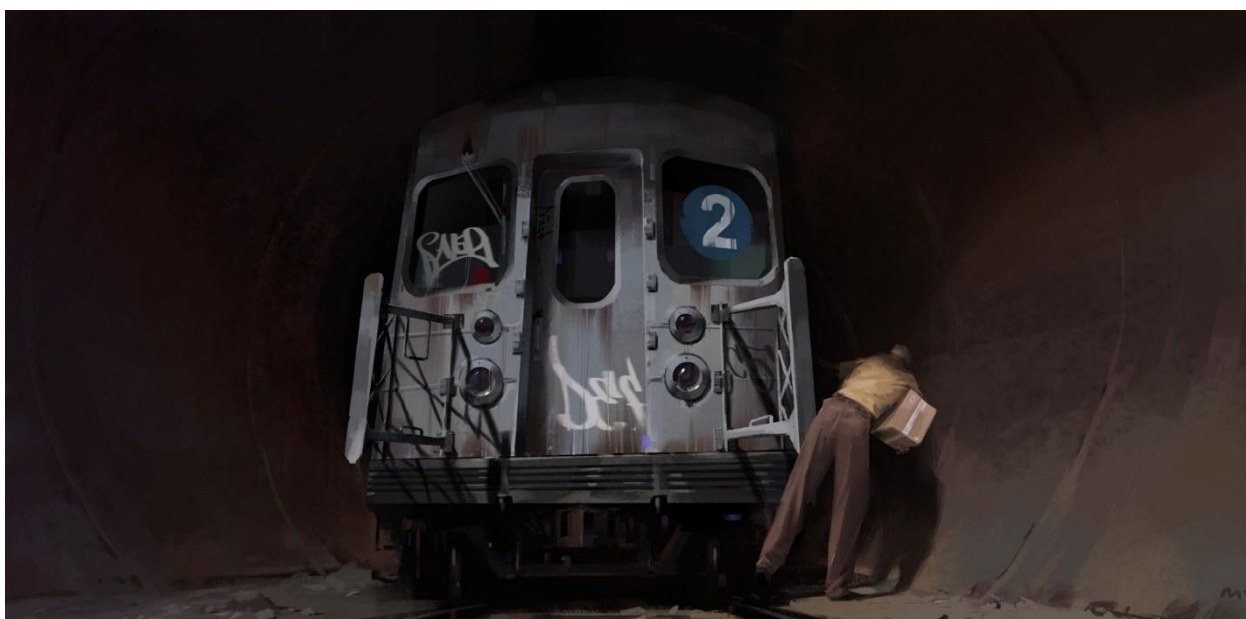


Рис. 4. Візуалізація історії через образ. Михайло Лісовський – 4 кадр



Рис. 5. Візуалізація історії через образ. Михайло Лісовський – 5 кадр



Рис.1. Зображення мавки (інтерпретація перша)

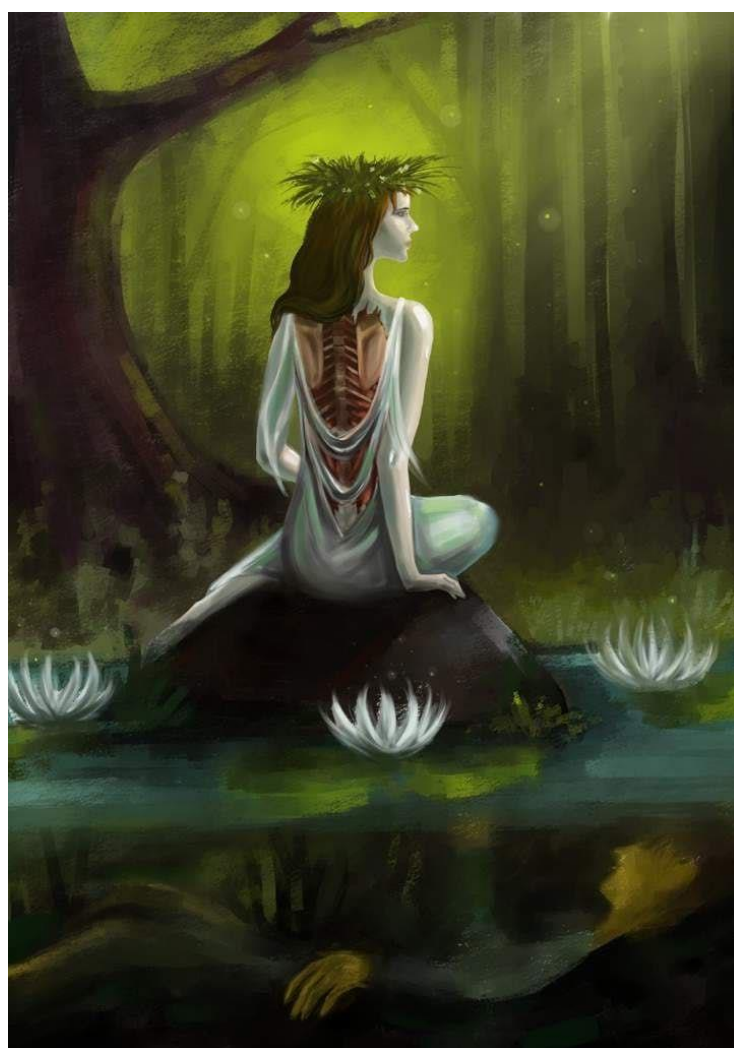


Рис.2. Зображення мавки (інтерпретація друга)

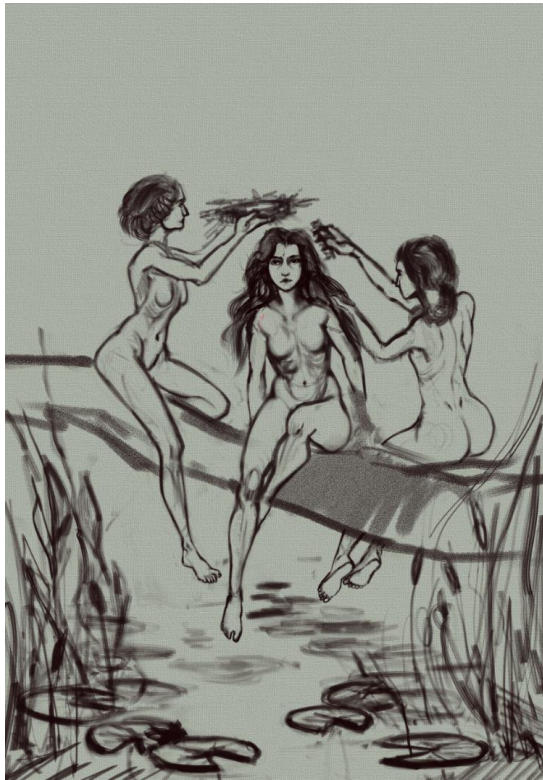


Рис.3. Розробка поз головних фігур

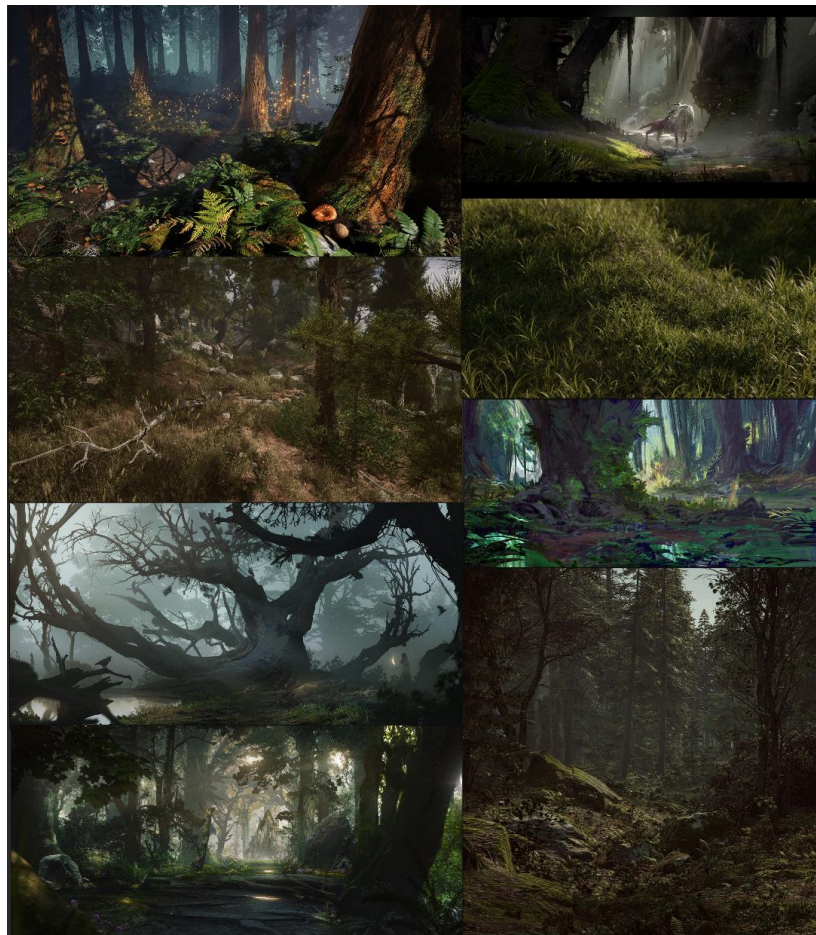


Рис.4. Наочний матеріал



Рис.5. Наочний матеріал

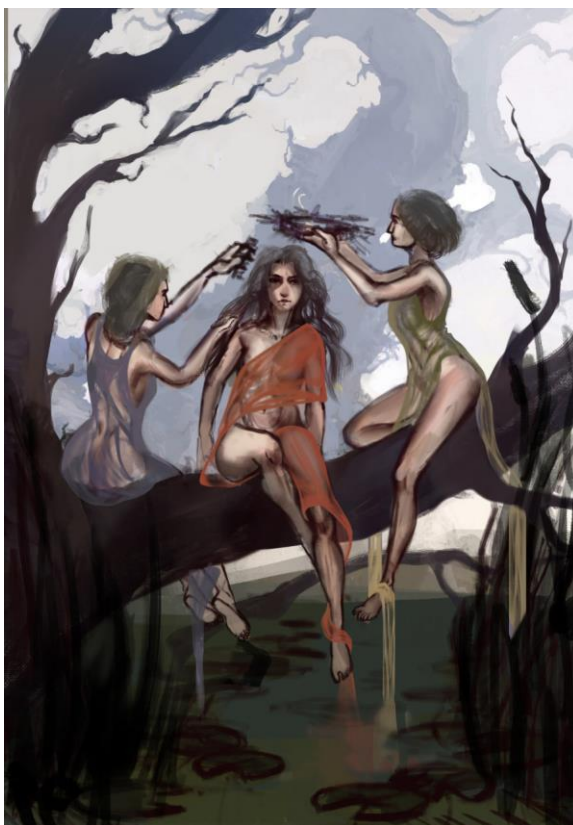


Рис.6. Розробка кольорового рішення. 1 варіант

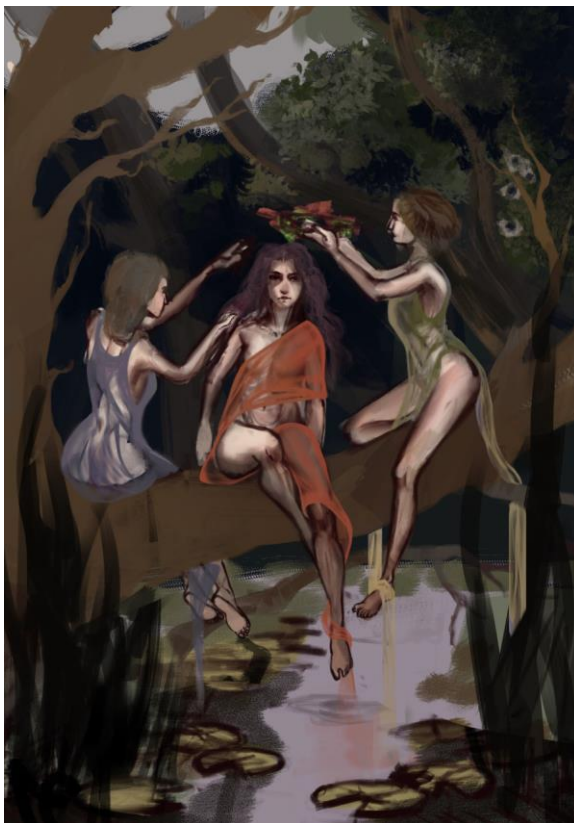


Рис.7. Розробка кольорового рішення. 2 варіант

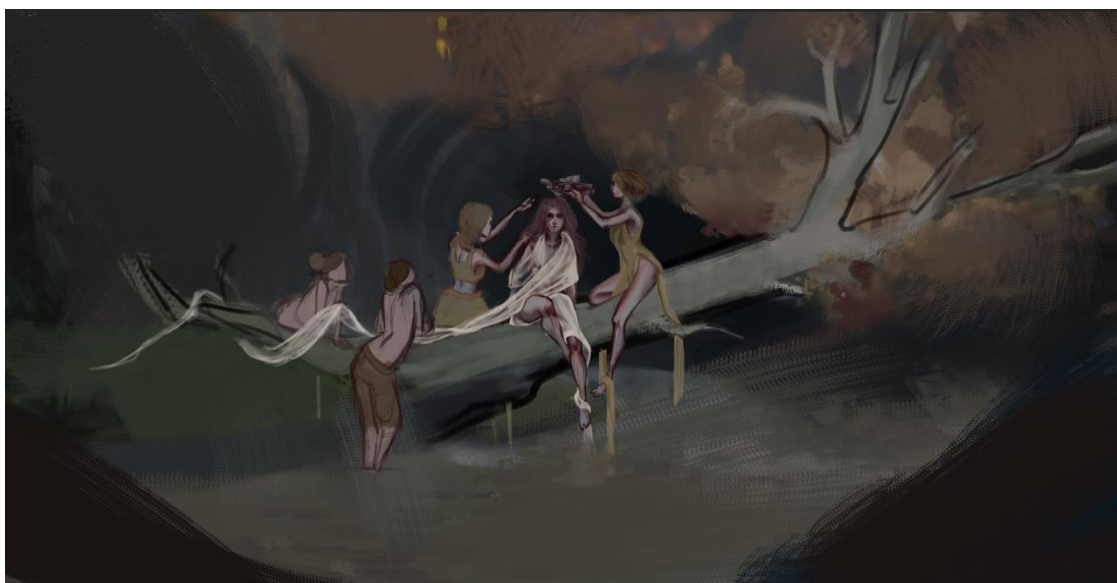


Рис.8. Пошуки тонального рішення

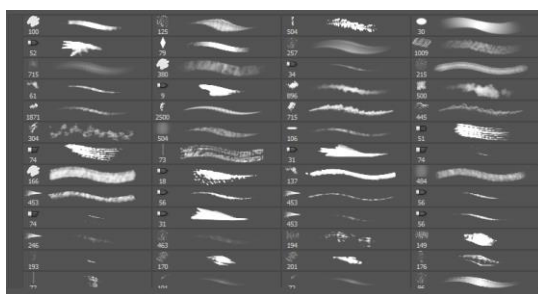


Рис.9. Набір використаних пензлів

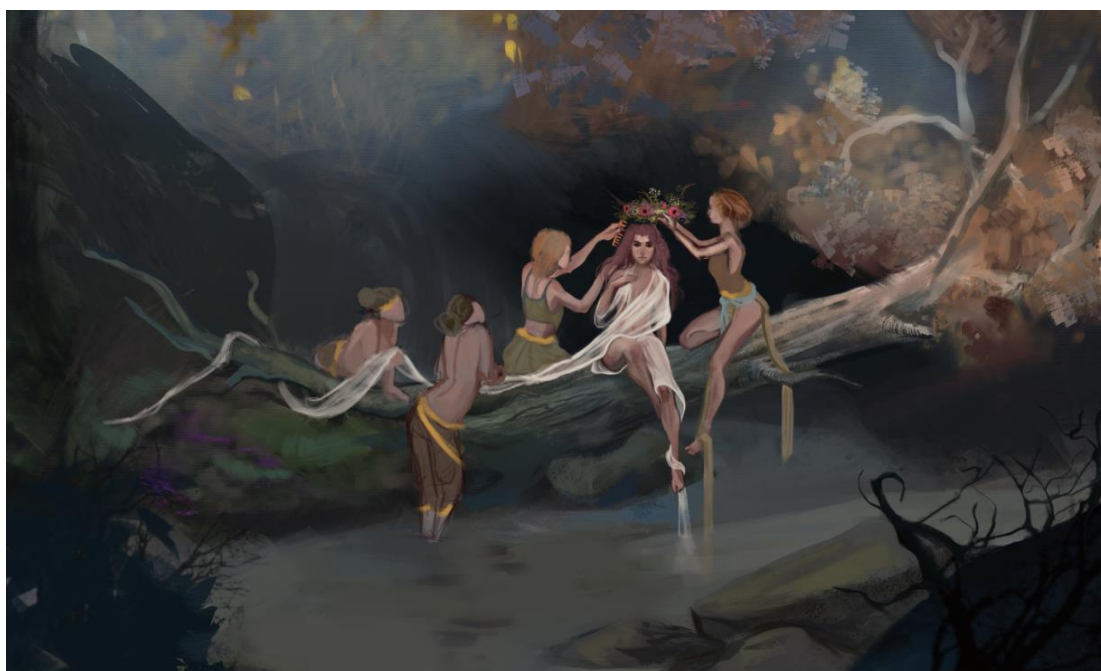


Рис.10. Поступова деталізація



Рис.11. Кваліфікаційна робота “Зачароване відлуння: Лісові Мавки”