

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Київський національний університет будівництва і архітектури

НАВЧАЛЬНА ГРАФІЧНА ПРАКТИКА

Методичні вказівки

до виконання індивідуальних завдань
для здобувачів першого (бакалаврського) рівня
вищої освіти за спеціальністю
В4 «Образотворче мистецтво та реставрація»

Київ 2026

УДК 004.774.6(07)

Н15

Укладач О.О. Сафронова, канд. техн. наук, доцент

Рецензент В.В. Товбич, д-р арх., професор

Відповідальний за випуск О.О. Кащенко д-р техн. наук, професор

*Затверджено на засіданні кафедри образотворчого мистецтва
і архітектурної графіки, протокол №1 від 29 серпня 2025 року.*

В авторській редакції.

Навчальна графічна практика [електронний ресурс] :
Н15 методичні вказівки до виконання індивідуальних завдань / уклад.: О.О.
Сафронова. – Київ : КНУБА, 2026. – 54 с.

Містять зміст, теоретичні матеріали, порядок оформлення і
вказівки до виконання індивідуальних завдань курсу.

Призначено для здобувачів першого (бакалаврського) рівня
вищої освіти за спеціальністю В4 «Образотворче мистецтво та
реставрація».

ЗМІСТ

ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ.....	4
1. Рекомендації до виконання індивідуальних завдань стилізації зображень.....	5
1.1. Поп-арт.....	5
1.2. Глітч-арт.....	22
СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ.....	26
<i>Додаток 1. Теоретичні матеріали до курсу</i>	<i>28</i>
<i>Додаток 2. Приклади студентських робіт</i>	<i>48</i>

ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ

Навчальна графічна практика є частиною літньої практики 2-го курсу навчання здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти за спеціальністю В4 «Образотворче мистецтво та реставрація».

Мета дисципліни полягає в ознайомленні студентів з напрямками сучасного цифрового живопису і комп'ютерними технологіями створення і стилізації художньо-графічних робіт, набуття навичок із застосовування комплексного художнього підходу для створення цілісного образу, розширення розуміння предметної галузі та сфери професійної діяльності.

Завданням вивчення навчальної комп'ютерно-графічної практики є практична підготовка майбутніх фахівців з таких питань:

- поняття цифрового живопису і сучасні напрями цифрового живопису;
- розробка власних художніх засобів у програмах растрової комп'ютерної графіки;
- виконання малюнків різної стилістики і жанрів художніми засобами комп'ютерних програм;
- розробка і використання алгоритмів комплексного використання засобів корекції кольору і фільтрів програм комп'ютерної графіки з метою стилізації зображень.

Завдання з практики:

1. Комп'ютерний живопис – 3 роботи в різних техніках з використанням пензлів (роботи або фрагменти робіт з живопису-зробити цифровий варіант).

2. Завдання на комплексне використання фільтрів:

2.1. Стилізація фотографій у різних техніках - 3 (цифровий імпресіонізм)

2.2. Стилізація у стилі оп-арт (3-4 варіанти)

2.3. Стилізація у стилі глінч-арт (2-3 варіанти)

3. Альбом-звіт творчих робіт.

Роботи виконуються на комп'ютері. Під час створення завдань з комп'ютерного живопису бажано використати планшет. Рекомендовано створити комп'ютерні версії робіт, затверджених викладачем і виконаних на пленері. Це надасть можливість зрівняти техніки створення аналогових(наразі використовується такий термін для робіт, створених з використанням техніки традиційного живопису) і цифрових робіт.

Роботи зберігаються у форматі jpg з дотриманням відповідного розміру і дозволом 72 ррі для художніх робіт, 150-300 ррі для стилізованих. Роботи масштабуються і роздруковуються на папері формату А5.

1. РЕКОМЕНДАЦІЇ ДО ВИКОНАННЯ ІНДИВІДУАЛЬНИХ ЗАВДАНЬ ЗІ СТИЛІЗАЦІЇ ЗОБРАЖЕНЬ

1.1. Поп-арт

Існує багато алгоритмів підготовки зображень у стилістиці поп-арт. Основні ознаки стилю-спрощення форми, обмежена, яскрава палітра кольорів, іноді наявність сітки раstra, як натяг на технологію друку – трафарет.

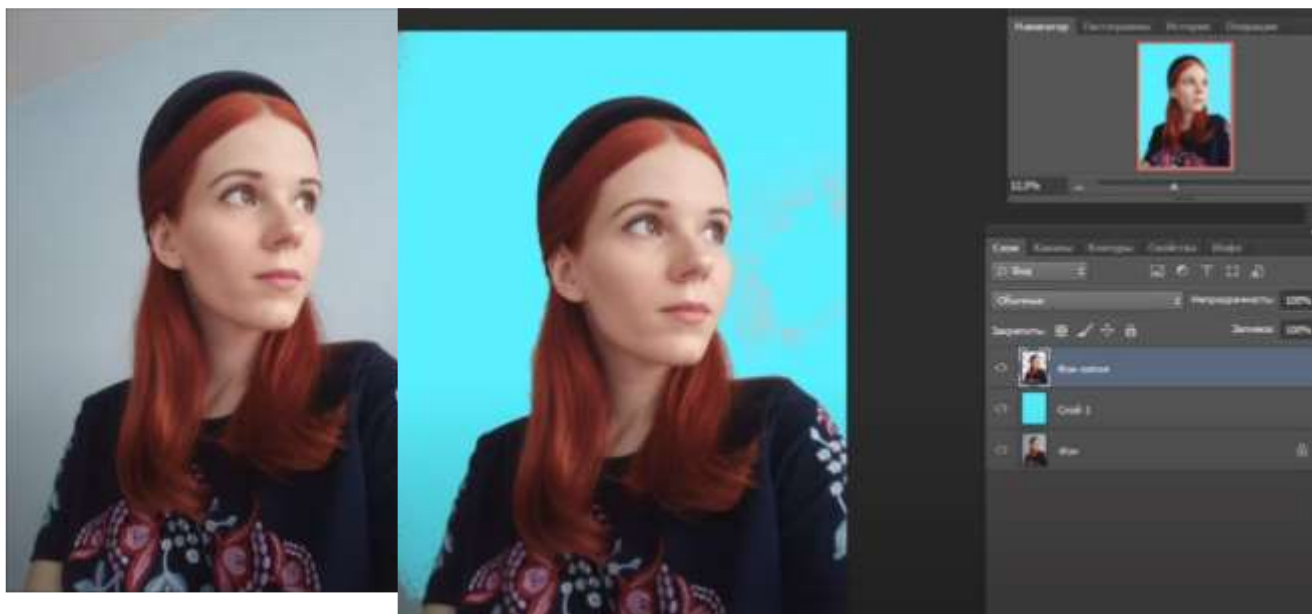
Пропонується обрати алгоритм за рекомендацією викладача, або самостійно, але з дотриманням підходів до відображення стилю.

Варіант 1

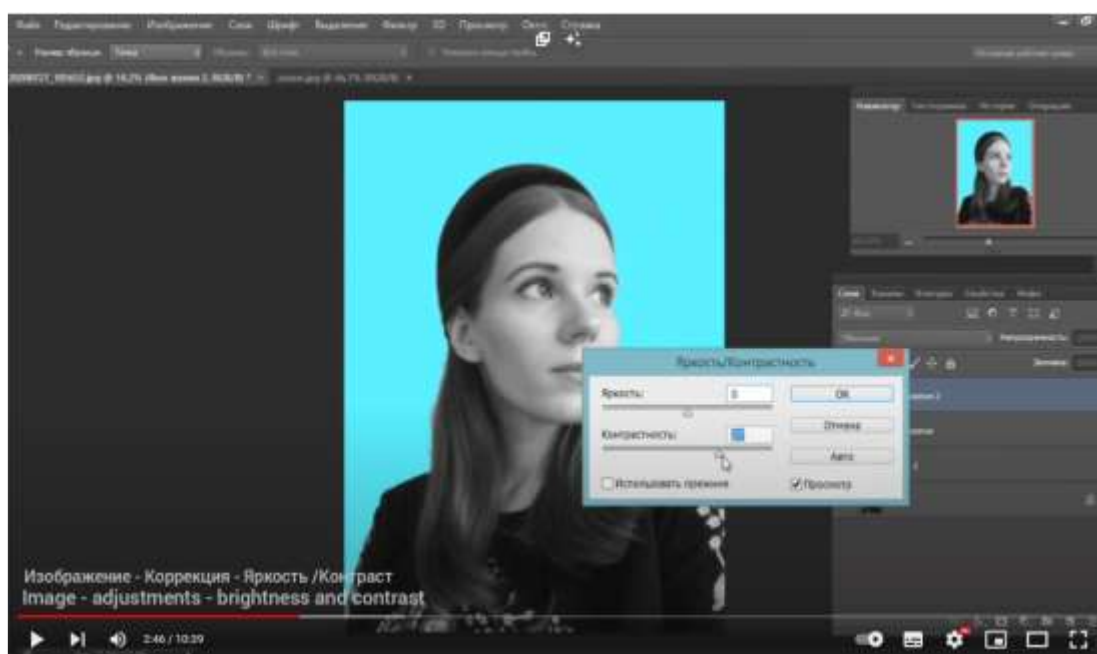
Підбираємо за основу зображення стару газету або сторінку видання:



Виділяємо засобами програми дівчину на фотографії і розміщаємо на окремому шарі. Створюємо додатковий шар і розміщаємо його під створеним шаром з виділенням.



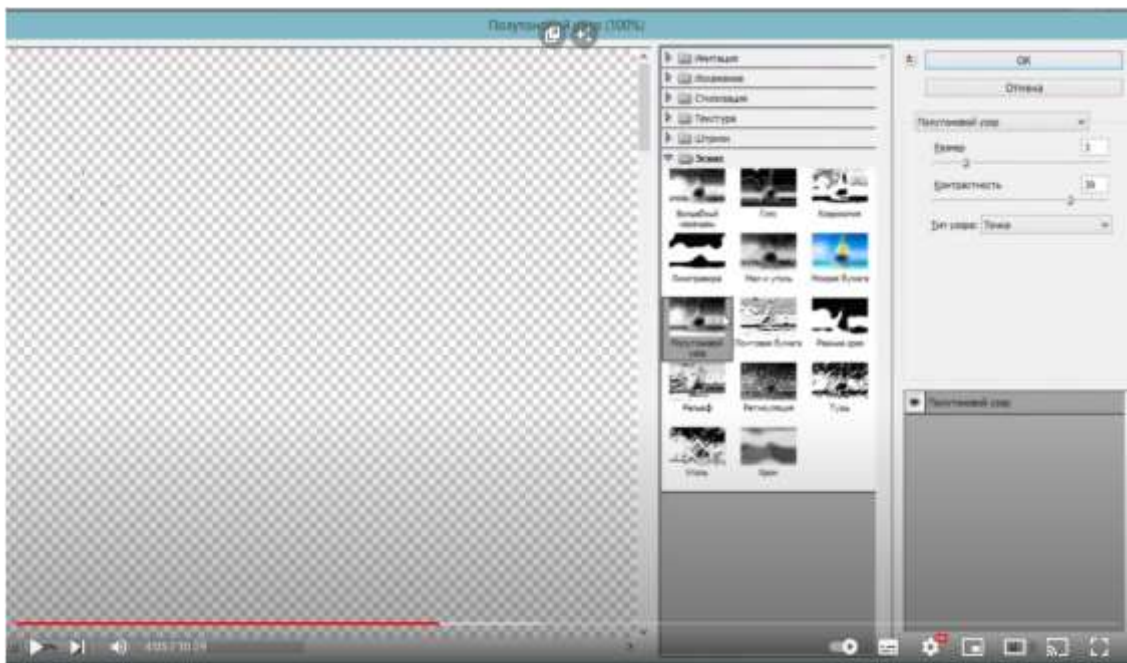
Виконуємо корекцію кольору для шару з дівчиною – переводимо в градації сірого і збільшуємо контрастність шару.



Видаляємо за допомогою інструменту «Чарівна паличка» світло-сірі пікселі.



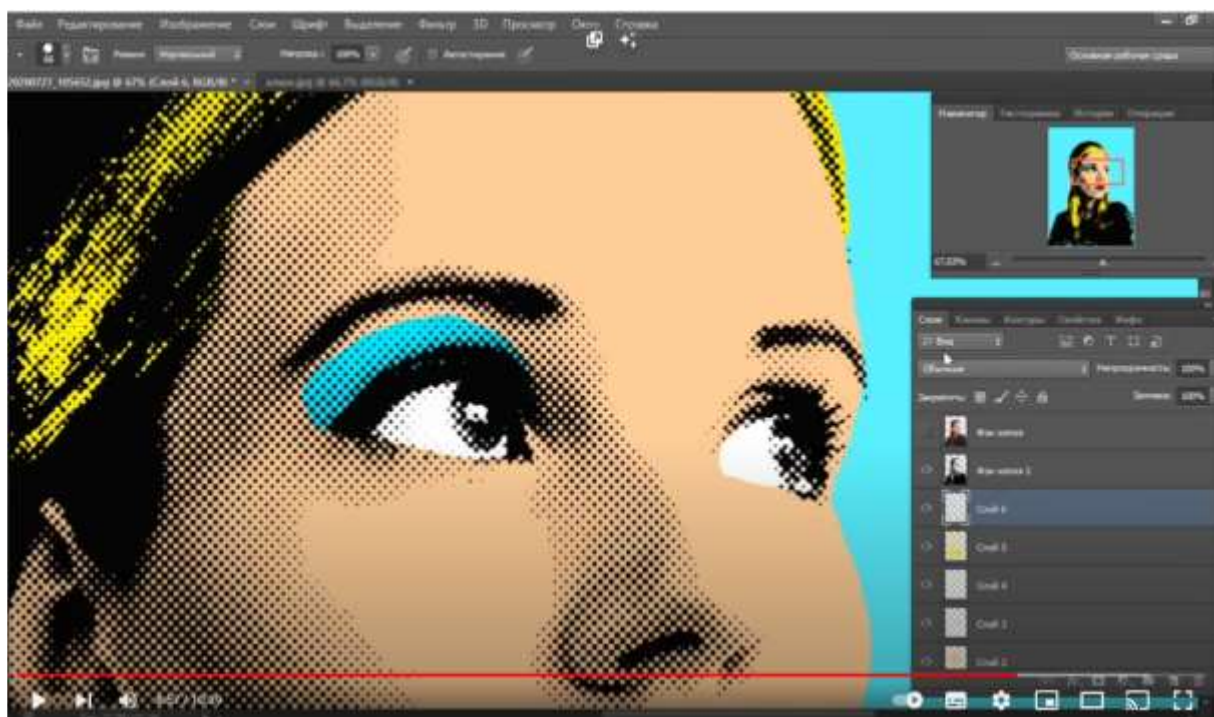
Обробляємо об'єкт верхнього шару Фільтром Ескіз/Напівтоновий візерунок:



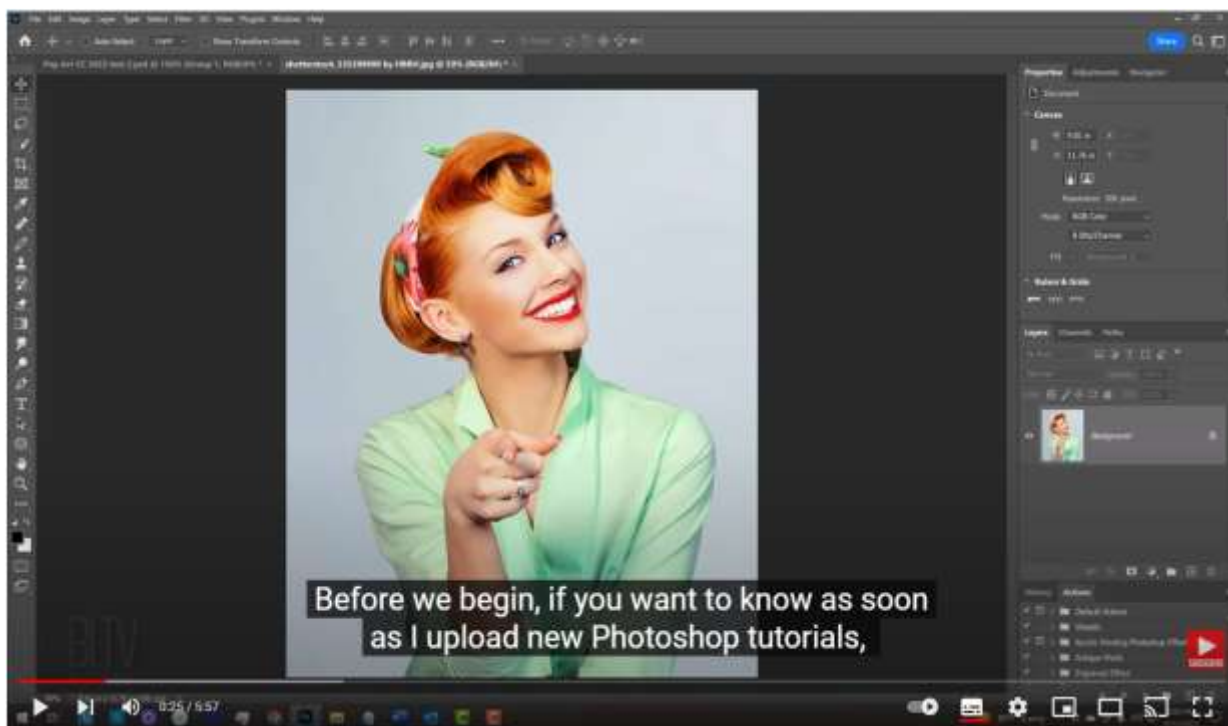
Під верхнім шаром створюємо додатковий ряд шарів для нанесення локальної фарби для шкіри, вуст, тіней.



Режим накладки верхнего шару – множення



Варіант 2



<https://www.youtube.com/watch?v=lgbPEMVoCww>

Варіант 3



Для роботи нам знадобиться портрет. Відкриваємо зображення у Photoshop. Робимо дублікат шару зображення (Ctrl+J).



Фон на зображенні потрібно видалити.

Якщо у вас однорідне тло на фото, скористайтесь інструментом «Чарівна паличка»/Magic Wand Tool або «Швидке виділення»/Quick selection tool. Якщо фон складний, вам потрібен інструмент «Швидка маска»/Quick mask mode.

У нашому випадку відокремити дівчину від фону можна інструментом "Швидке виділення"/Quick selection tool. Працюємо із дублікатом зображення.



Виділіть фон, не зачіпаючи модель. Після цього інвертуйте виділення (Ctrl+I). Тепер виділено не тло, а об'єкт на тлі, у нашому випадку – дівчина.



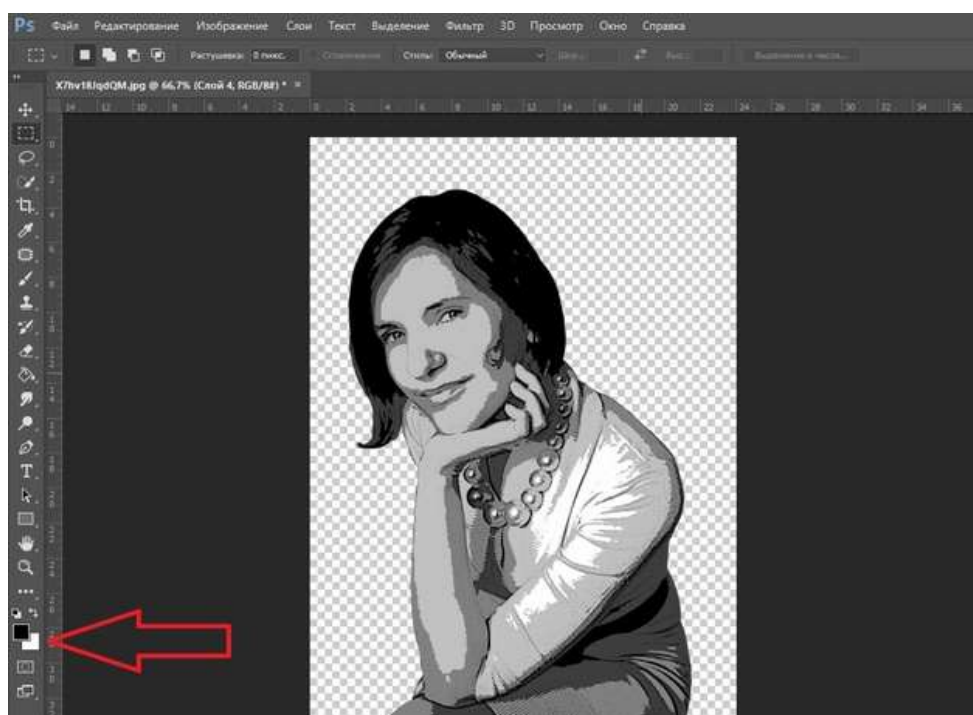
Після цього достатньо натиснути клавіші Ctrl+C, Ctrl+V, щоб відокремлене від фону зображення дівчини було перенесено на прозорий шар.



Далі робимо нашу картинку чорно-білою, натиснувши клавіші Shift+Ctrl+U. Видимість нижніх шарів поки що відключаємо (натиснути на піктограму «Око»).



Тепер нам потрібно вибрати в «Галереї фільтрів»/Filter Gallery той, за допомогою якого можна зробити обведення контурів на нашому чорно-білому фото та постеризацію тіней та світлов. Постеризація розіб'є відтінки на рівні, перехід між якими буде дуже різким. На цьому етапі створення арту до кожного фото варто підібрати свій фільтр або навіть два, якщо є потреба. Найімовірніше підійдуть такі фільтри: «Штрихи»/Brush Strokes/«Обведення»/Ink Outlines та «Акцент на краях»/Accented Edges; "Ескіз"/Sketch/"Ксерокопія"/Photocopy; "Імітація"/Artistic/"Окреслені краї"/Poster Edges. Галерея фільтрів знаходиться у пункті "Фільтр"/Filter головного меню програми. Важливо! Коли підбираємо фільтр, основні робочі кольори мають бути чорний та білий.



У нашому випадку ідеально підійде фільтр "Імітація"/Artistic/"Окреслені краї"/Poster Edges. Фільтр, що настроюється. Зліва в діалоговому вікні потрібно переміщати повзунки, доки не досягнете бажаного результату. "Товщину країв"/Edge thickness задаємо 1, "Інтенсивність"/Edge Intensity - 0, "Постеризацію"/Posterization - 1. Зверніть увагу на те, як світла і тіні розбилися на рівні. Завершивши вибір параметрів, натисніть Ok.



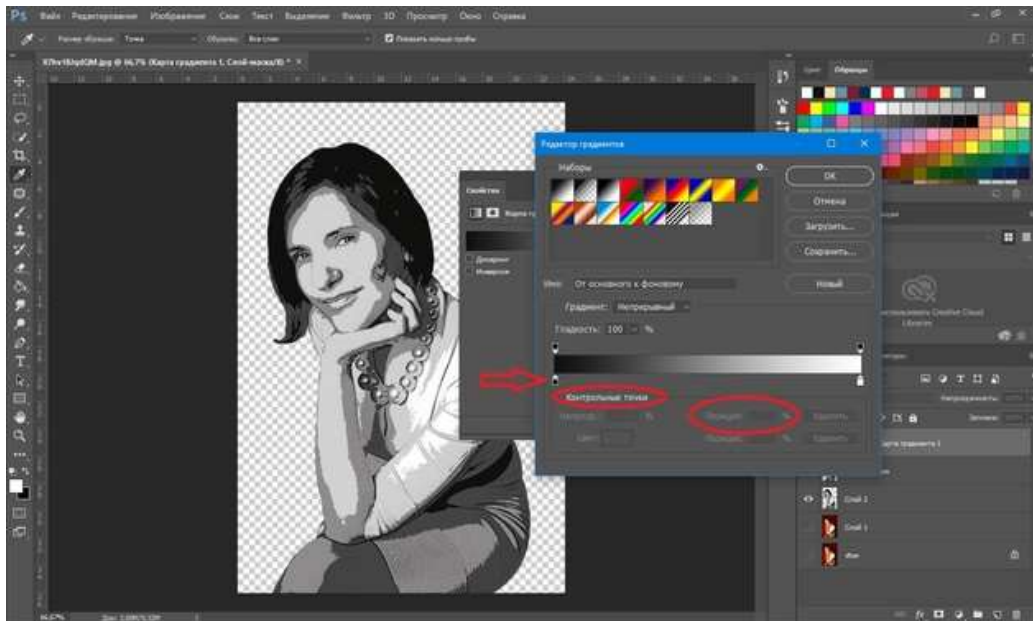
Залишається розфарбувати зображення. У цьому нам допоможе коригуючий шар "Карта градієнта"/Gradient Map. Викликати можна у списку коригувальних шарів, у нижній частині панелі шарів.





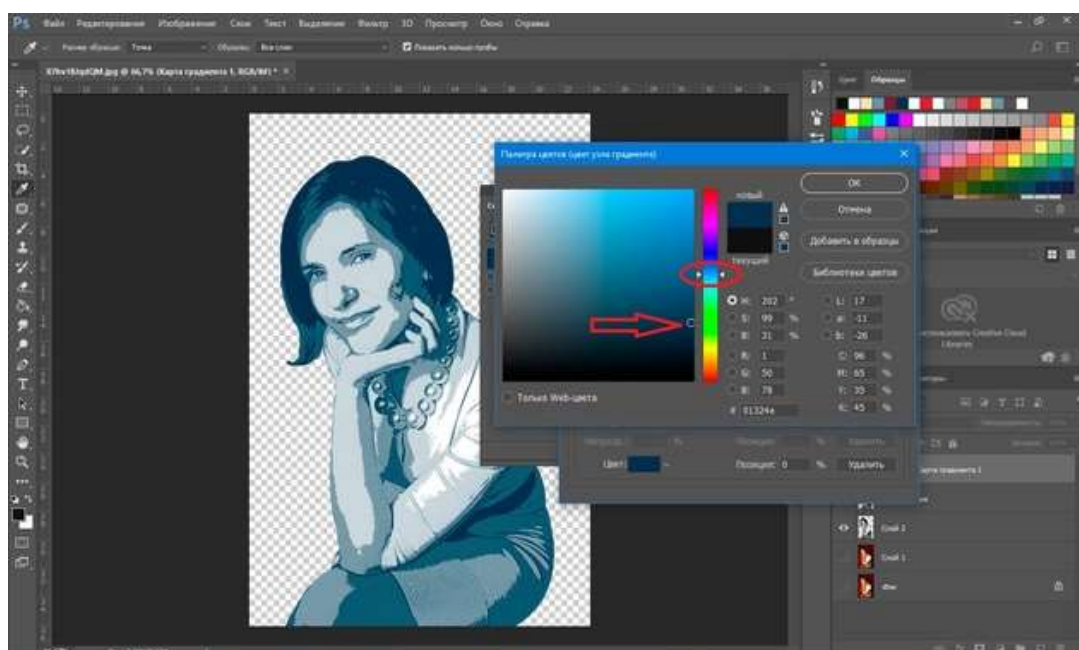
Відкриється діалогове вікно. Подвійним клацанням по градієнту викликаємо налаштування. У них нам належить задати чотири крапки кольорів для градієнта. Рухатимемося зліва направо.



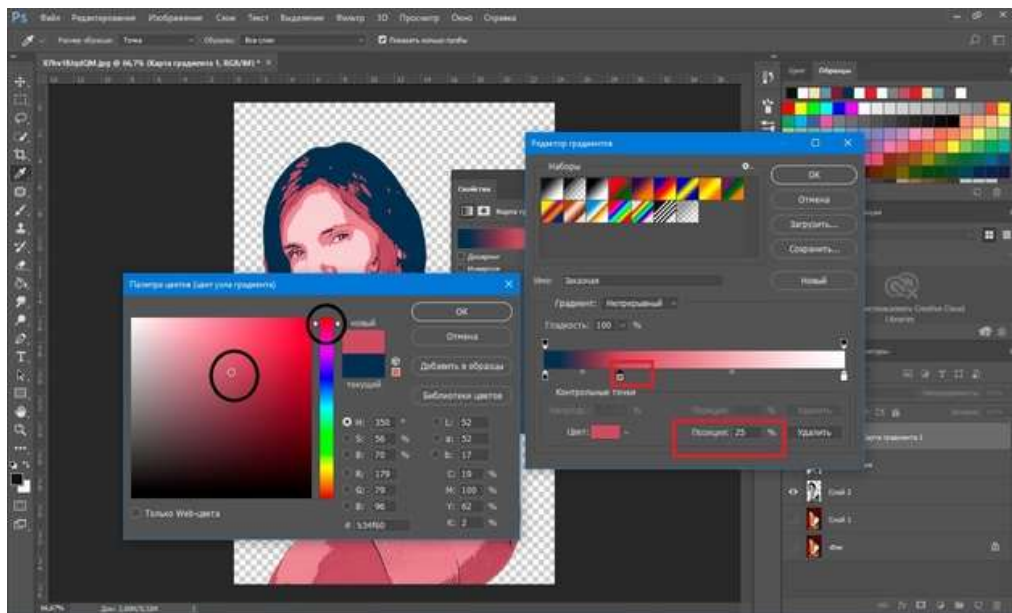


Внизу градієнта є повзунки. Вони є контрольними точками. Зліва точка – на Позиції/Location 0%, праворуч – на 100%. Одним клацанням мишки внизу, під градієнтом, можна створити нову точку. Вхопивши її можна переміщати вліво і вправо. Зайві точки можна видалити, виділивши та натиснувши на «Видалити»/Delete. Нам належить поставити крапки на позиції 25%, 50%, 75%. Кожній точці поставимо колір. Дві останні точки будуть однакового кольору, приблизно схожого на тон шкіри людини.

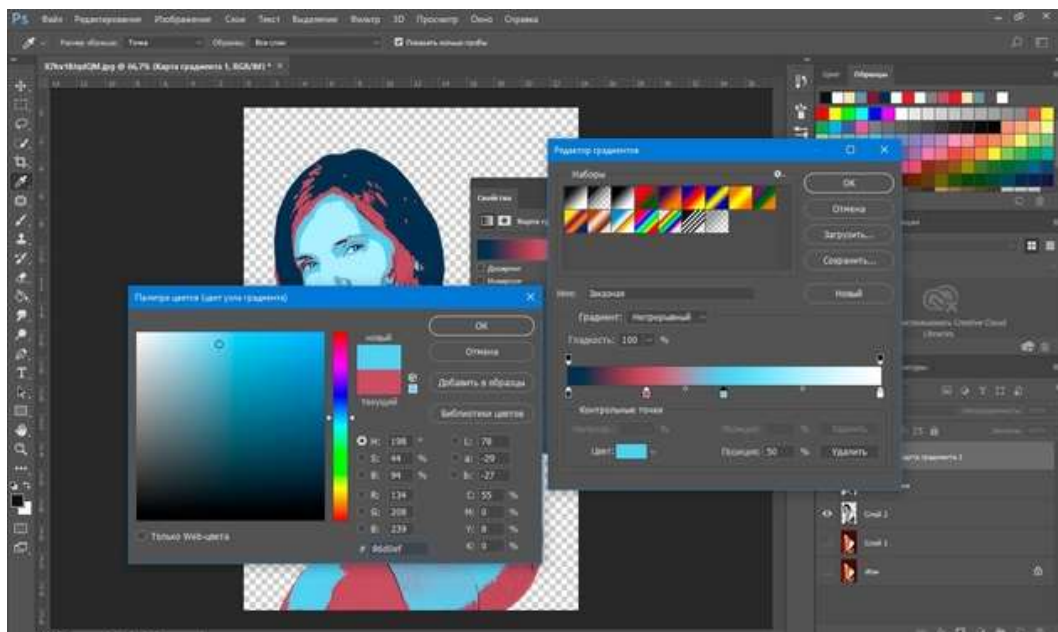
Задати колір у контрольній точці можна, зробивши по ній подвійне клацання (по повзунку). Відкриється палітра. На градієнті всіх кольорів повзунок зміщуємо в потрібний колір і у великому вікні відтінку градієнта вибираємо відповідний тон. Закриваємо вікно.



А з додаванням кожної нової точки рівні тіней будуть фарбуватися. Встановимо крапку на позиції 25%, колір поставимо червоний.



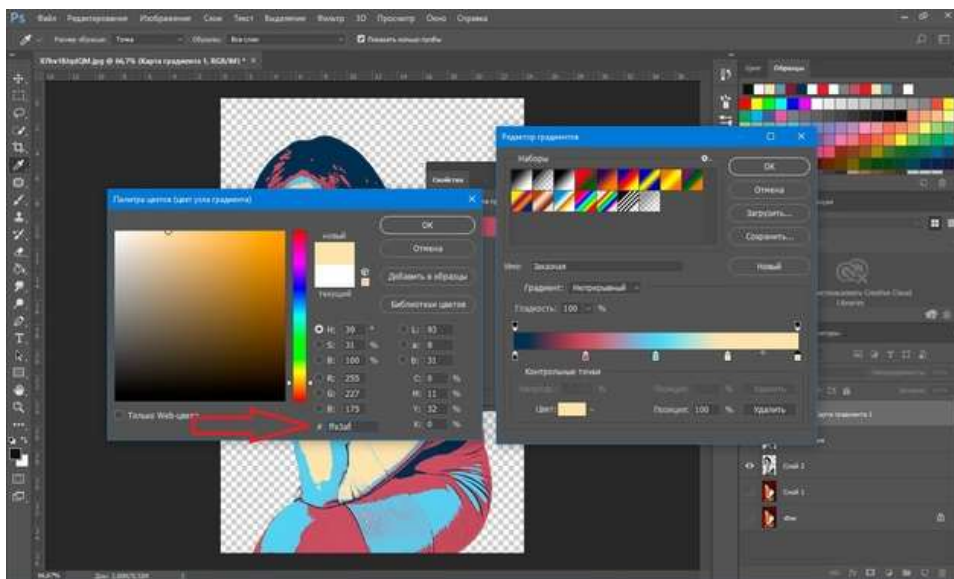
Наступна крапка буде голубого кольору, позиція 50%.



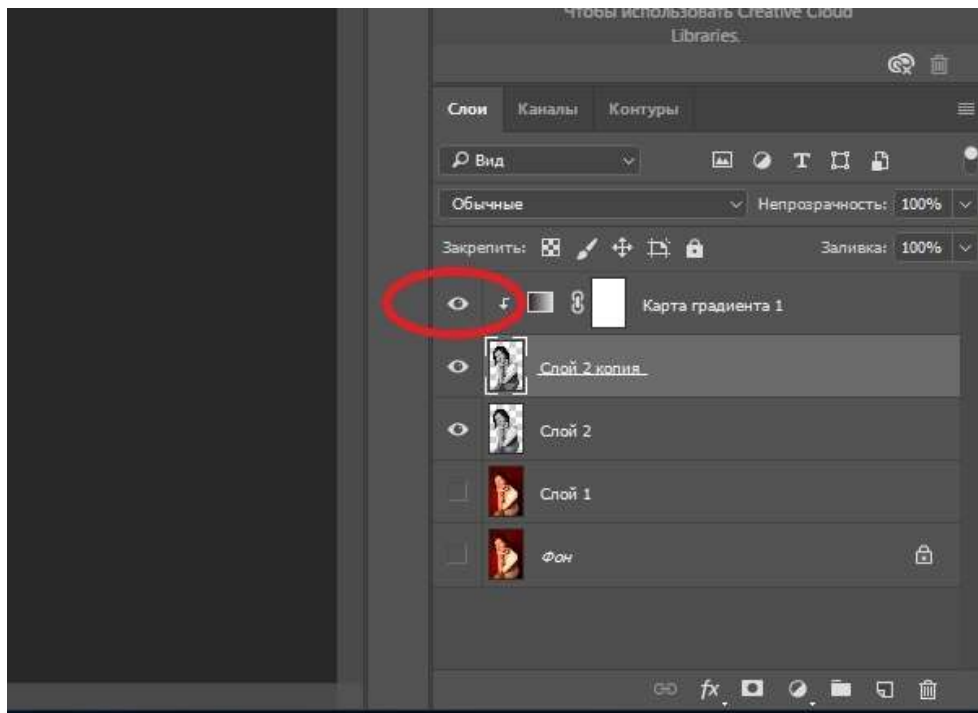
Остання точка 75%. Її колір підбираємо близьким до кольору шкіри. Внизу є віконце з позначкою #. Скопіюйте з цього віконця код кольору (виділяємо та тиснемо Ctrl+C).



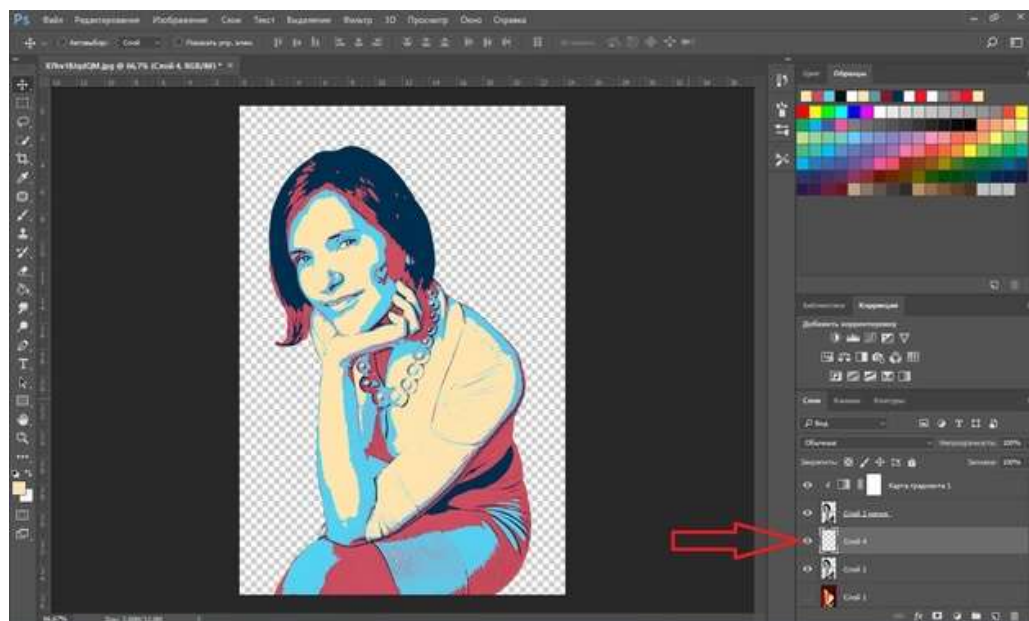
Найостанніша точка у нас вже є. Позиція – 100%. Клацаємо по ній двічі, відкриваємо палітру, у вікні з позначкою # виділяємо напис і вставляємо наш скопійований код, натиснувши Ctrl+V. Закриваємо вікно. Карту градієнта також закриваємо, натиснувши Ok.



Коригуючий шар карти градієнта потрібно прикріпити до шару із зображенням дівчини, оскільки ми будемо малювати заднє тло. Щоб закріпити шар, що коригує, підведіть курсор миші між ним і тим, до якого його застосовували. Утримуючи Alt, клацніть між коригуючим шаром і шаром із зображенням. У коригувального шару з'явиться стрілка, що вказує на прикріплення до шару нижче.



Створюємо новий шар (Shift+Ctrl+N) та перетягуємо його під шар із зображенням дівчини.



Залишаючись на новому шарі, беремо інструмент «Прямокутна область»/Rectangular Marquee Tool.



Ставимо курсор у верхньому лівому куті зображення і, затиснувши ліву клавішу миші, тягнемо вниз, праворуч дотримуємося середини зображення. З'явиться область, обведена пунктиром. Потім вибираємо інструмент "Заливання" (клавіша G). Колір можна підібрати, клацнувши подвійним клацанням за зразками основних кольорів, що знаходиться в самому низу панелі інструментів.



Тепер підведіть курсор до темного відтінку нашого арту і, утримуючи Alt, зробіть один клік лівою клавішею миші. На градієнті відтінку пересуньте чекер у відтінок трохи світліше. Закрийте вікно.



За допомогою інструмента «Заливання» клацніть всередині прямокутної області на зображенні, яке ми до цього обвели. Отримайте першу частину тла

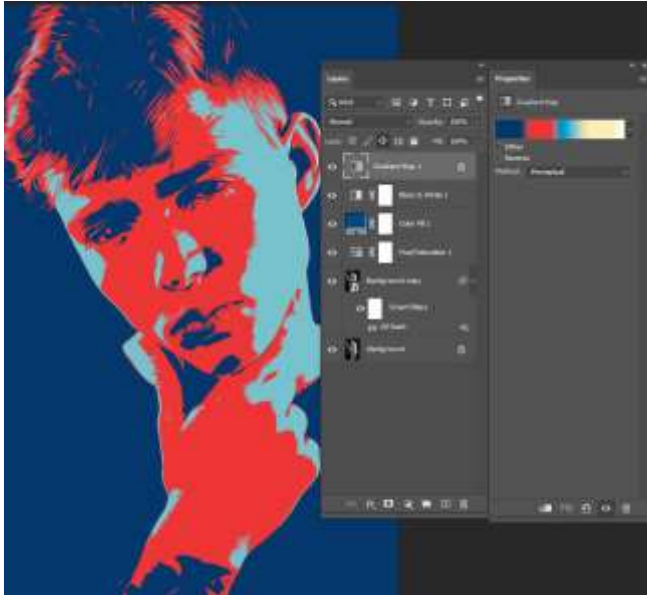


Робимо ці кроки для другої половинки фону. Колір візьмемо червоний, темнішого відтінку, щоб модель не злилася з фоном.



Варіант 4

<https://www.youtube.com/watch?v=CGdGqcAQdMU>

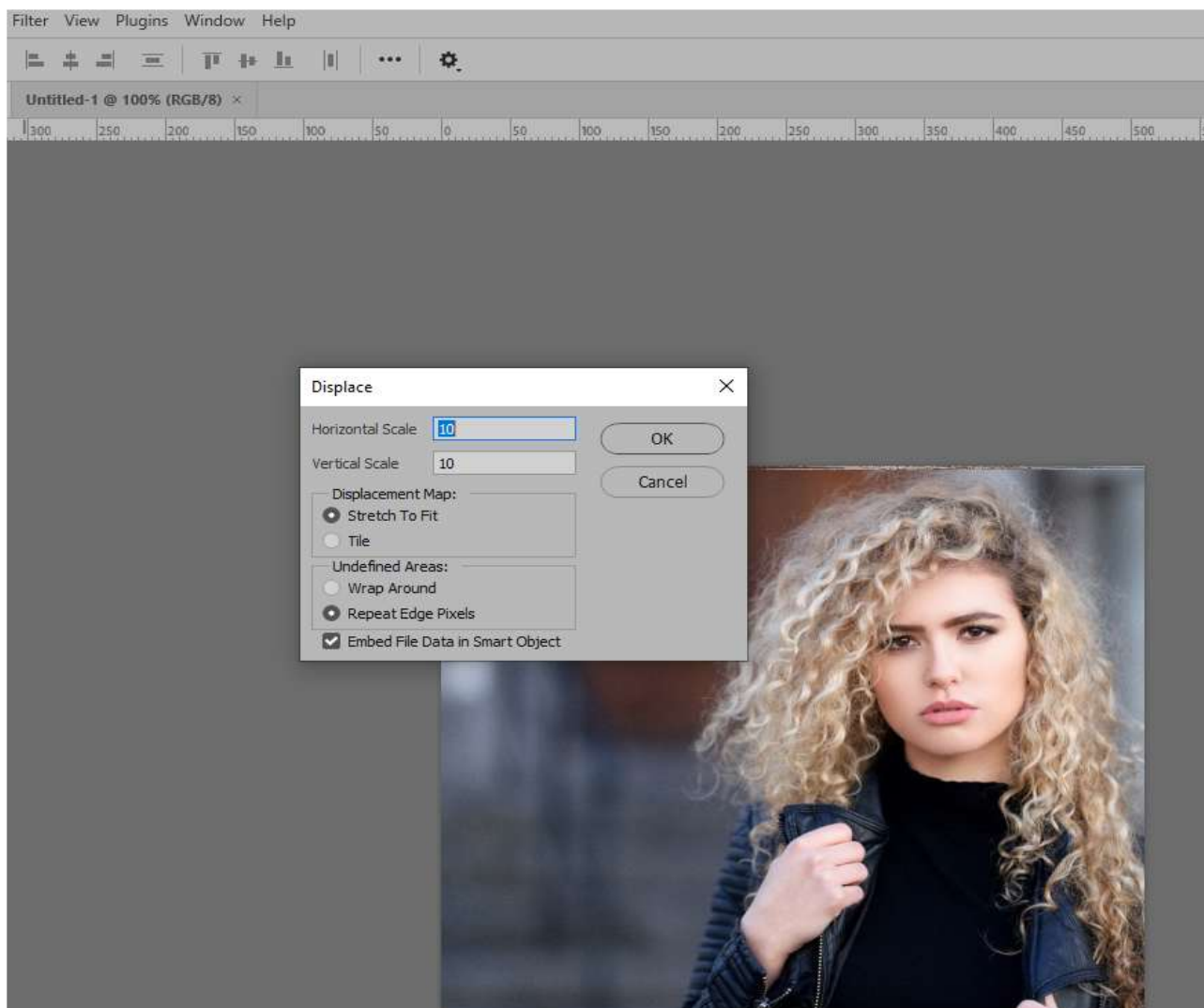


1.2. Глітч-арт

Наразі існує багато комп'ютерних програм, що дають можливість генерувати ефекти глітч-арту. Так, програма CANVAS має 14 фільтрів для досягнення цього ефекту. Нижче наведений приклад використання одного з фільтрів.

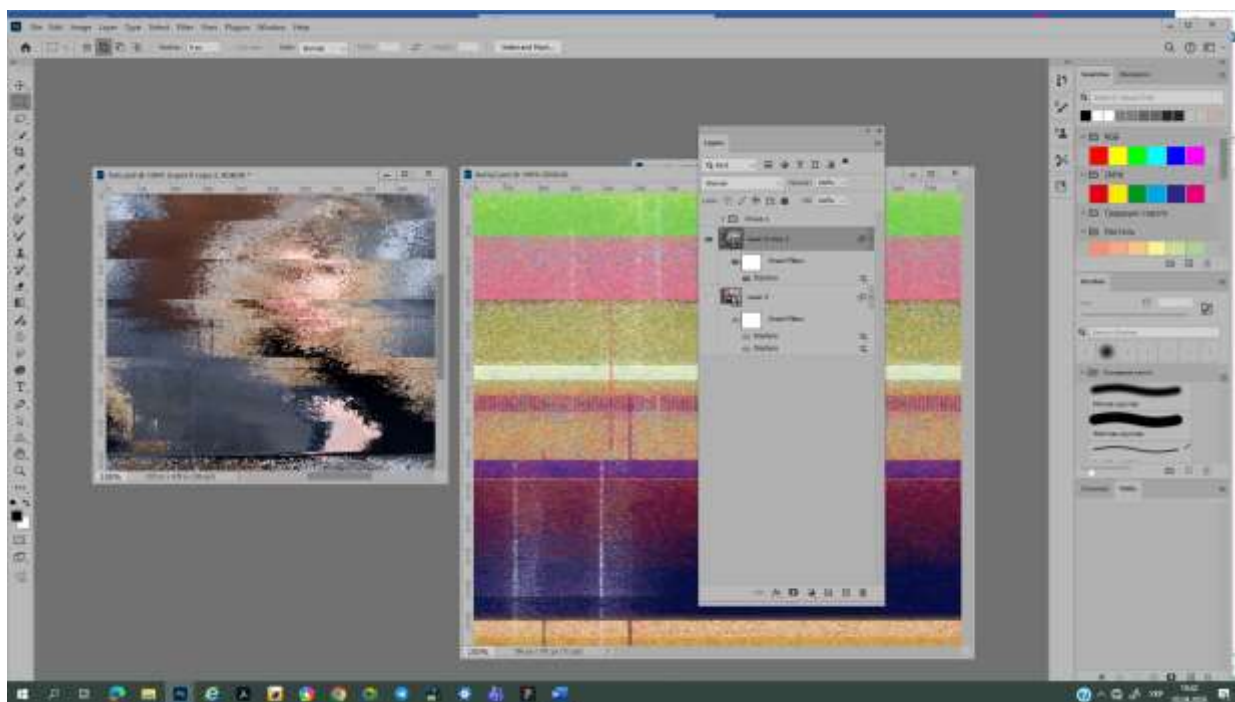


Програма Adobe Photoshop надає численні засоби досягнення цього ефекту з використанням команд змішування шарів, різноманітних фільтрів трансформації і використання карти зміщення Distort/Displace...

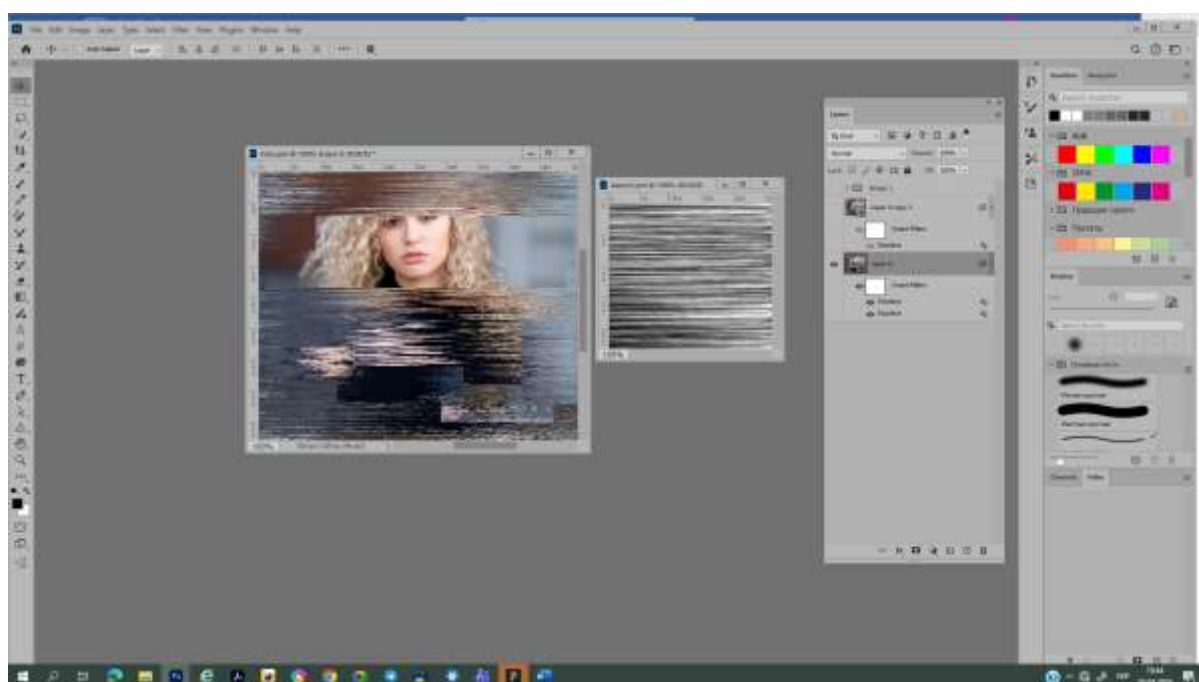


Фільтр дозволяє використати зміст файлу формату psd для зміщення характеристик яскравості окремих пікселів у відповідності до змісту застосованого файлу. Рівень впливу задається параметрами зсуву. Карту можна використати як для усього зображення, так і до його фрагменту, щоб більш природньо згенерувати помилку у відображенні файлу.

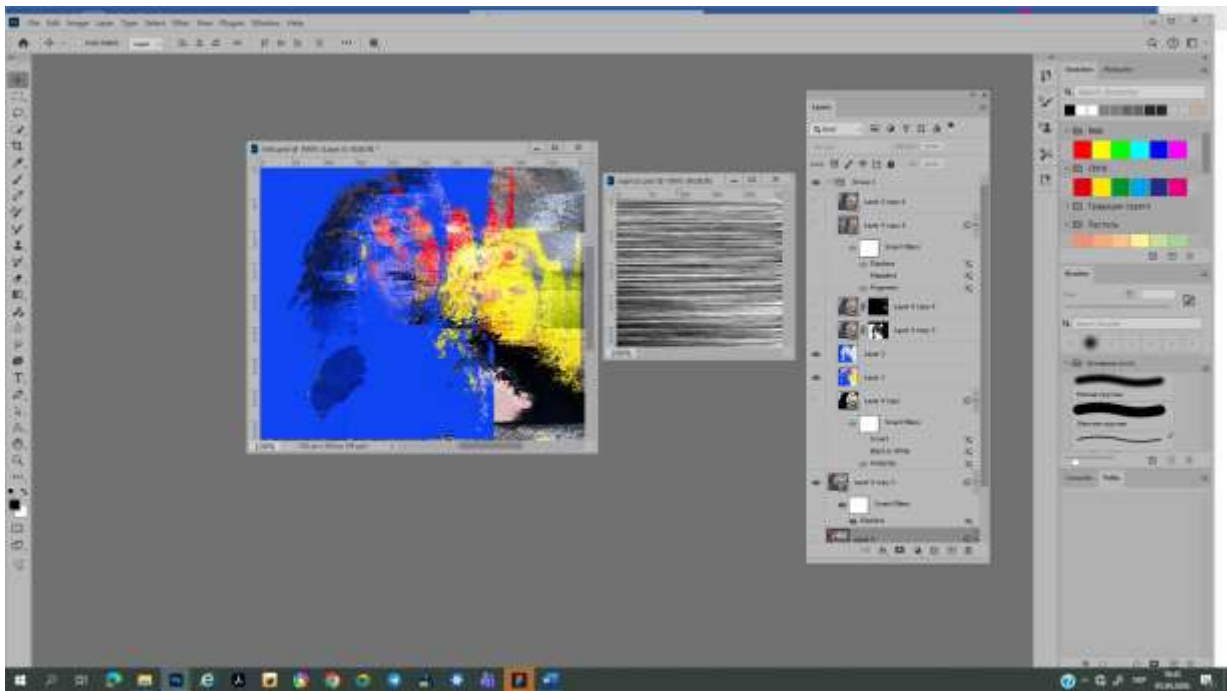
Нижче наведені приклади застосування різних карт до зображення дівчини.



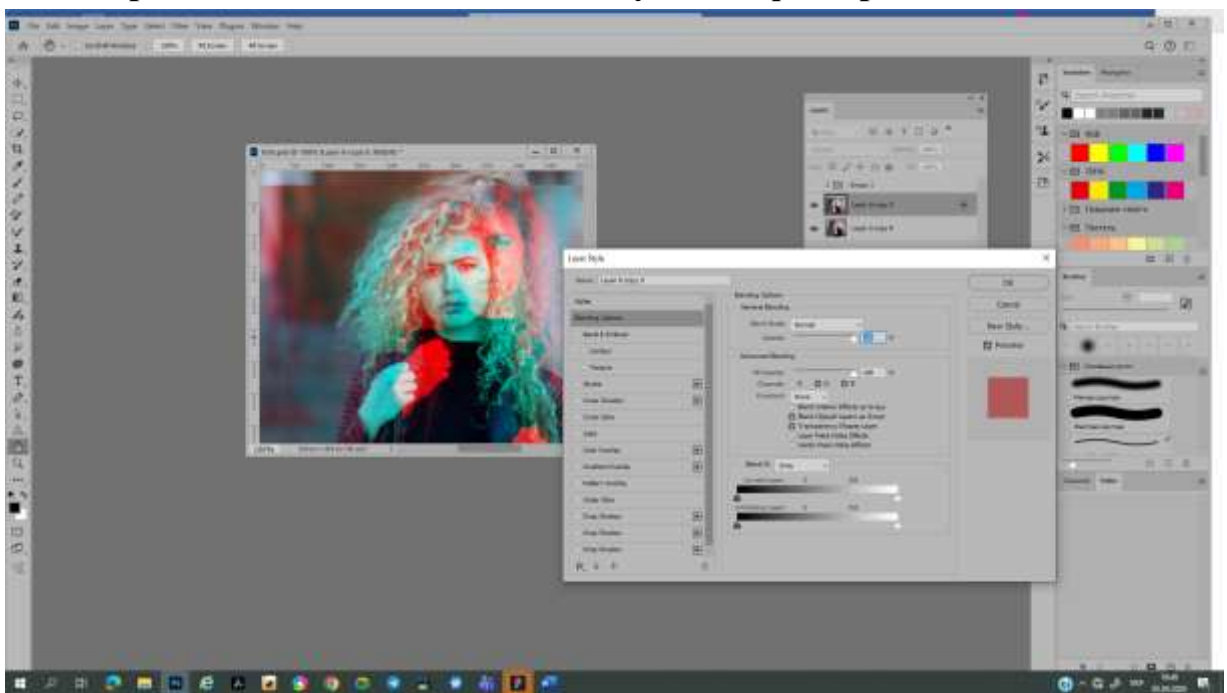
Карта застосована до всього зображення.



Карта застосована до виділених фрагментів зображення.



Приклад на комплексне застосування фільтрів:



Приклад використання для генерації ореолу в зображенні команди Blending Options з відключенням одного з каналів на верхньому шарі. Для генерації ореолу – треба скопіювати шар бекграунду на новий шар і відключити один з каналів Blending Options. У прикладі відключений канал R (червоний).

Комплексне використання знань з фільтрів, роботи з шарами, масками, відсікаючими шарами програми, дозволяють досягти ще цікавіших сецефектів.

Список літератури

Підручники:

1. Лубенський В.І. Рисунок за уявленням: підручнк для худож. вищ. навч. закладів / В'ячеслав Лубенський. – Київ: Вид-во ТОВ "Юрка Любченка", 2021. – 352 с.
1. Келбі Скотт Техніки професійного ретушування портретів для фотографів за допомогою Photoshop. – Київ: Фабула, 2021. –376 с.
2. Kelby Scott. The Digital Photography Book. Peachpit Pr, January 1, 2006. 216 с.
3. Shufflebotham Robert. Photoshop CC in easy steps: Updated for Photoshop CC 2018; 2nd edition (November 25, 2018). 240 p
4. Фолкнер Э., Чавез К. Adobe Photoshop CC. Офіційний навчальний курс.; Пер. Райтман М. А. 2022. Ексмо. –448 с

Навчальні посібники:

1. Белянський Олександр Миколайович Короткочасний рисунок. Майстер-клас: навч. посібн. / О. М. Белянський; О.М. Белянський. – Луганськ : ЛДКІКМ, 2008. – 24 с.
2. Власій О.О. Комп'ютерна графіка. Обробка растрових зображень: навчально-методичний посібник / О. О. Власій, О. М. Дудка. – ІваноФранківськ: ДВНЗ «Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника», 2015. – 72 с
3. Ідак Ю. В. Основи об'ємно-просторової композиції: навч. посіб. / Ю.В. Ідак, Т. М. Клименюк, О. Й. Лясковський. 2-ге вид., допов. – Львів: Вид-во Львівської політехніки, 2020. – 212 с.
4. Кириченко М. А. Основи образотворчої грамоти. Малюнок. Живопис аквареллю. Тематична композиція: навч. посіб. / М.А. Кириченко, І.М. Кириченко; М.А. Кириченко, І.М. Кириченко. 2-ге вид., переробл. і допов. – Київ : Вища шк., 2002. – 190 с.
5. Клименюк Т.М. Креслення. Рисунок: навч. посіб. – Львів : Вид-во Львівської політехніки, 2021. – 244 с.
6. Сафронова О. О. Основи двовимірної комп'ютерної графіки : навч. посіб. / О. О. Сафронова, К. В. Донець. – Київ : КНУТД, 2016. – 175 с .
7. Сафронова О. О., Сафронова А. В., Сафронов В. К. Цифровий живопис: особливості генезису і напрямки впливу на розвиток компетенцій

здобувачів творчих спеціальностей //Актуальні проблеми гуманітарних наук. 2026. – № 96.

8. Тотосько О. В. Комп'ютерна графіка: навч. посіб./ О. В. Тотосько, А. Г. Микитишин, П. Д. Стухляк: в 2-х кн. Кн. 1. – Тернопіль: Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя, 2017. – 304 с

Методичні роботи:

Навчальна комп'ютерно-графічна практики: методичні вказівки до виконання індивідуальних завдань./ уклад. О.О. Сафронова. – Режим доступу: <https://org2.knuba.edu.ua/course/view.php?id=3427>

Інформаційні ресурси:

1. Carlson Jeff L. Remove All the Things: Using modern software to erase pesky objects. <https://www.dpreview.com/articles/9142896115/remove-all-the-things-using-modern-software-to-erase-pesky-objects-in-photos> Published May 16, 2023

2. Енді Уорхол URL:

[https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%95%D0%BD%D0%B4%D1%96_%D0%92%D0%BE%D1%80%D0%B3%D0%BE%D0%BB#:~:text=%D0%95%CC%81%D0%BD%D0%B4%D1%96%20%D0%92%D0%BE%CC%81%D1%80%D0%B3%D0%BE%D0%BB%20\(%D0%A3%D0%BE%D1%80%D1%85%D0%BE%D0%BB%2C%20%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D0%BB,_%D0%BF%D0%BE%20%D1%81%D0%BE%D0%B1%D1%96%20%D0%B2%D0%B5%D0%BB%D0%B8%D1%87%D0%B5%D0%B7%D0%BD%D0%B8%D0%B9%20%D1%82%D0%B2%D0%BE%D1%80%D1%87%D0%B8%D0%B9%20%D1%81%D0%BF%D0%B0%D0%B4%D0%BE%D0%BA.](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%95%D0%BD%D0%B4%D1%96_%D0%92%D0%BE%D1%80%D0%B3%D0%BE%D0%BB#:~:text=%D0%95%CC%81%D0%BD%D0%B4%D1%96%20%D0%92%D0%BE%CC%81%D1%80%D0%B3%D0%BE%D0%BB%20(%D0%A3%D0%BE%D1%80%D1%85%D0%BE%D0%BB%2C%20%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D0%BB,_%D0%BF%D0%BE%20%D1%81%D0%BE%D0%B1%D1%96%20%D0%B2%D0%B5%D0%BB%D0%B8%D1%87%D0%B5%D0%B7%D0%BD%D0%B8%D0%B9%20%D1%82%D0%B2%D0%BE%D1%80%D1%87%D0%B8%D0%B9%20%D1%81%D0%BF%D0%B0%D0%B4%D0%BE%D0%BA.)

3. Наочний посібник: створення маски URL:

<https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/using/visual-tutorial---creating-mask.html>

4. Посібник користувача Adobe Photoshop. URL: <https://helpx.adobe.com/ua/support/photoshop.html>

<https://helpx.adobe.com/ua/support/photoshop.html>

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

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

6. Photoshop - Довідка й навчальні посібники

https://helpx.adobe.com/ua/pdf/photoshop_reference.pdf

7. Посібник користувача Adobe Illustrator. URL

[:https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/user-guide.html](https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/user-guide.html)

Теоретичний матеріал до засвоєння курсу

Цифровий живопис – базові поняття (до Тема 1. Поняття цифрового мистецтва, види, специфічні характеристики).

Наприкінці XX – початку XXI ст. цифровий живопис або CG-арт (Computer Graphics Art) бурхливо розвивається і займає міцні позиції в оформленні книг, плакатів, в індустрії комп'ютерних ігор, кіно, аматорській творчості. Освоюються методики з роботи на комп'ютері з графічним планшетом і програмами, що дозволяють займатися медіа рисунком. Сьогодні найпопулярнішими цифровими редакторами є програми Adobe (Photoshop, Illustrator, InDesign). Ці графічні редактори допомагають дизайнерам, художникам, ілюстраторам працювати з фото, займатися обробкою, оцифруванням роботи, змінювати кольори, текстури, при цьому надається необмежена кількість палітр.

Наразі відбувається інтеграція цифрових технологій в традиційне мистецтво, коли художники займаються традиційною предметною творчістю і при цьому використовують згенеровані комп'ютерні зображення (починаючи від мазка і до цілісного образу, як це відбувається в глітч-арті). Таке злиття традиційних методів з новаторськими технологіями у сучасній мистецькій творчості, стають «новим витком у всесвітній художній історії живопису, сформувавши новий етап у його еволюції»

Естетичні риса цифрового живопису, його іконографія ґрунтуються на сукупності візуальних кодів, сюжетів та стилістичних прийомів, що виникають при створенні творчих робіт за допомогою комп'ютерних засобів (апаратне і програмне забезпечення). Сучасні цифрові художники можуть імітувати традиційні техніки і в той же час створювати унікальні цифрові жанри. **Імітація передбачає** використання програмного інструментарію і текстур, що імітують техніки традиційного предметного мистецтва (олійних мазків, акварельного розмиття, темпер, пастелі, тощо). Програмні засоби з використанням планшету дозволяють швидко корегувати малюнок, зберігати окремі деталі на незалежних шарах, використовувати команди корекції кольору, фільтри, копіювати текстури з інших зображень, в тому числі з фоторобіт і додавати їх до своєї творчої роботи. До популярних цифрових жанрів, які наразі отримали безпрецедентного поширення в сучасному цифровому просторі поряд з традиційними, слід віднести цифровий імпресіонізм, поп-арт, глітч-арт, а

також фентезі, кіберпанк, футуризм, тощо в межах яких народжуються нові технічні прийоми і піджанри. Завданням практики є ознайомлення з різними практиками цифрового живопису, засобами програм растрової графіки до створення зображень різної стилістики і жанру. Наразі щкіл з викладанням цієї діяльності дуже небагато.

Пензлі програм растрової графіки, як інструмент художника

Програми растрової комп'ютерної графіки мають набори пензлів, що імітують різні техніки живопису. Серед найбільш відомих, наприклад, Adobe Photoshop, Corel Painter, Affinity Designer, BlackInk, Sketchbook Pro, ArtRage, PaintTool SAI, Adobe Lightroom, Adobe Photoshop Touch, ArtFlow, Autodesk Sketchbook, Handy Art Reference, Clover Paint, LayerPaint, LayerPaint HD, RoughAnimato, Silk paints drawing, Sketcher PRO, Sketch Master, Auryl Ink та інші. Проте однією з найбільш затребуваних професійними художниками, залишається програма Adobe Photoshop.

В курсі комп'ютерної графіки ми знайомились з технічними прийомами створення пензлів засобами програми, а також налаштуваннями динаміки пензля в палітрах програми. Наразі окрім стандартних пензлів, є багато різноманітних бібліотек пензлів, платних і безкоштовно розповсюджуваних, які можна додати до стандартної бібліотеки. Можливі класифікації пензлів є достатньо умовними. Так, крім стандартних цифрових пензлів (рис. 1), Крістін Гарнер, відомий американський цифровий художник, виділяє ще чотири типи.



Рис.1. Стандартні пензлі

Текстурні пензлі допомагають у вирішенні однотипних монотонних завдань. Наприклад, вам потрібно відмалювати купи листя, зарості трави, розсип об'єктів або візерунків. Набагато швидше зробити це за допомогою спеціальних пензликів.



Рис. 2. Текстурні пензлі

Такі пензлі можуть містити різну кількість інформації (шуму) і використовуватимуться по-різному та у різному масштабі



Рис. 3. Пензлі-відбитки, або шейпи, копіюють форму пір'я, сніжинок, крапель тощо. Їх часто використовують, щоб надати роботі декоративного ефекту або нанести силует на фоні.



Рис. 4. Спеціальні кисті прискорюють малювання волосся, хутра, луски, світлових ефектів тощо.



Рис. 5. Добірка безкоштовних пензлів для Adobe Photoshop. Серед них можна знайти кілька варіантів для використовувати з інструментом «Палець»

Кайл Т. Вебстер — американський ілюстратор, який працював із TIME, The New York Times, Nike та іншими відомими компаніями. Кайл відомий у всьому світі як засновник KyleBrush.com, бренду, під яким були створені пензлі, що найбільше продаються для Photoshop у світі. Його інструменти перші в історії отримали офіційну ліцензію Adobe та були включені до їхньої бібліотеки. Розглянемо кілька найкрутіших сетів, доступних безкоштовно в рамках ліцензії Adobe CC.

Нижче показаний найуніверсальніший набір пензлів від Кайла. Включає понад 300 інструментів: від олівців та чорнила до пастелі, масляних фарб та акварелі. У ньому також та гумок.

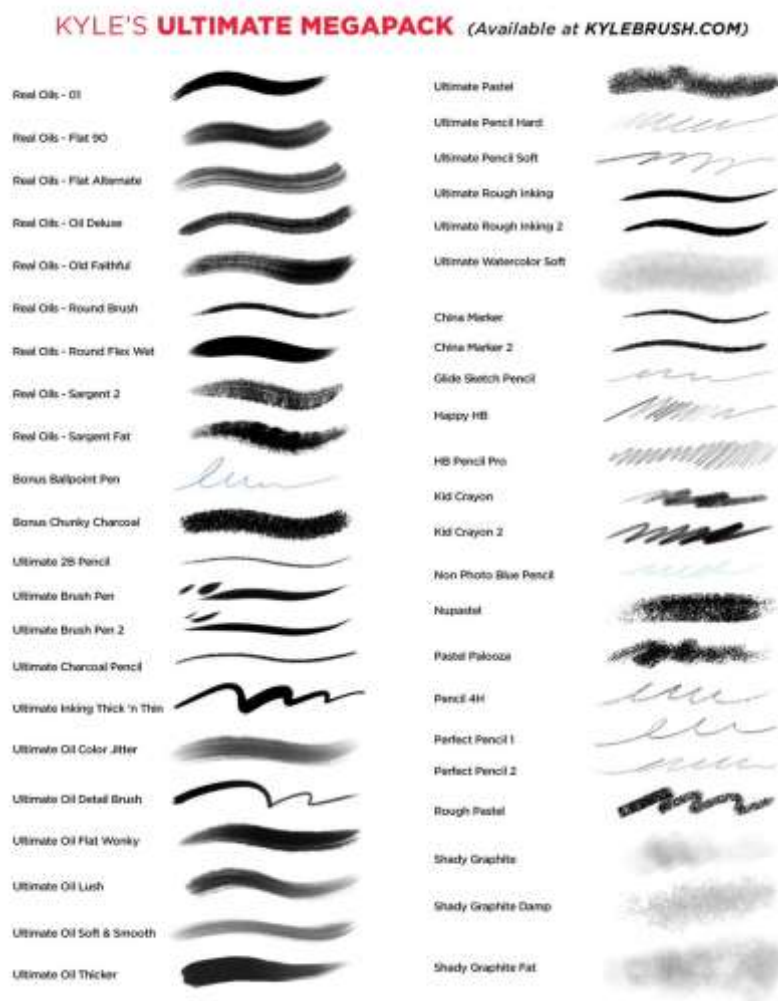


Рис 6. Пензлі від Кайл Т. Вебстера

Набір пензлів Runny Inkers можливо використати для досягнення ретро-ефекту. У набір входить кілька пензлів для лайна, а скомбінувавши їх з пензликами з набору Мегараск, можливо досягти ефекту натуральної графіки. (рис. 7)

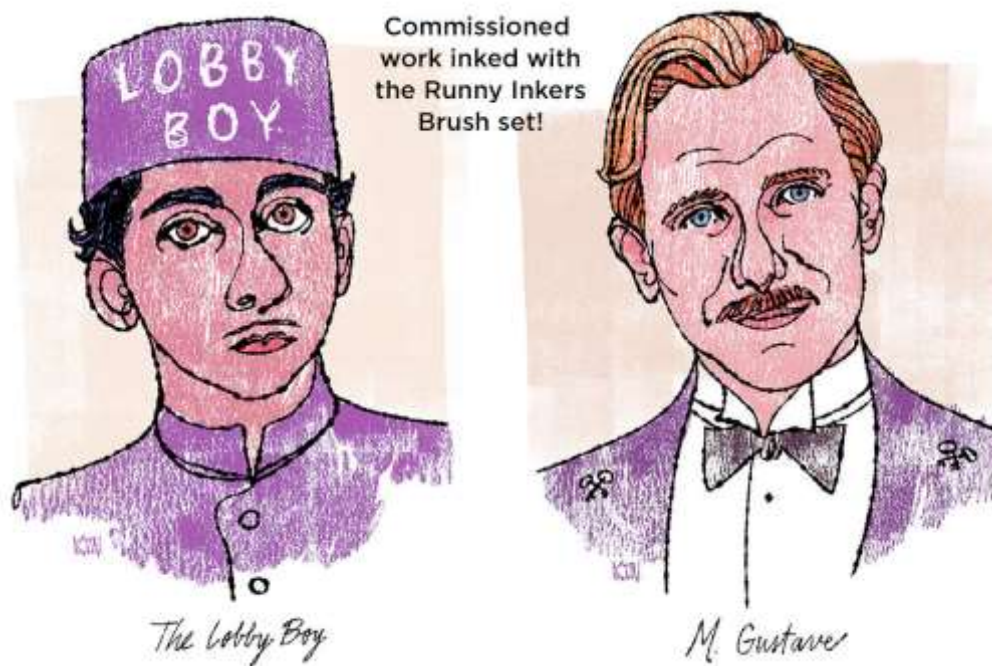


Рис. 7.

Деталізація, бризки, ефект розпливчастості зображення завдяки акварелі, комбінування сухих та мокрих мазків завдяки гуаші – все це доступно у наборах Watercolor та Gouache, показаних нижче:

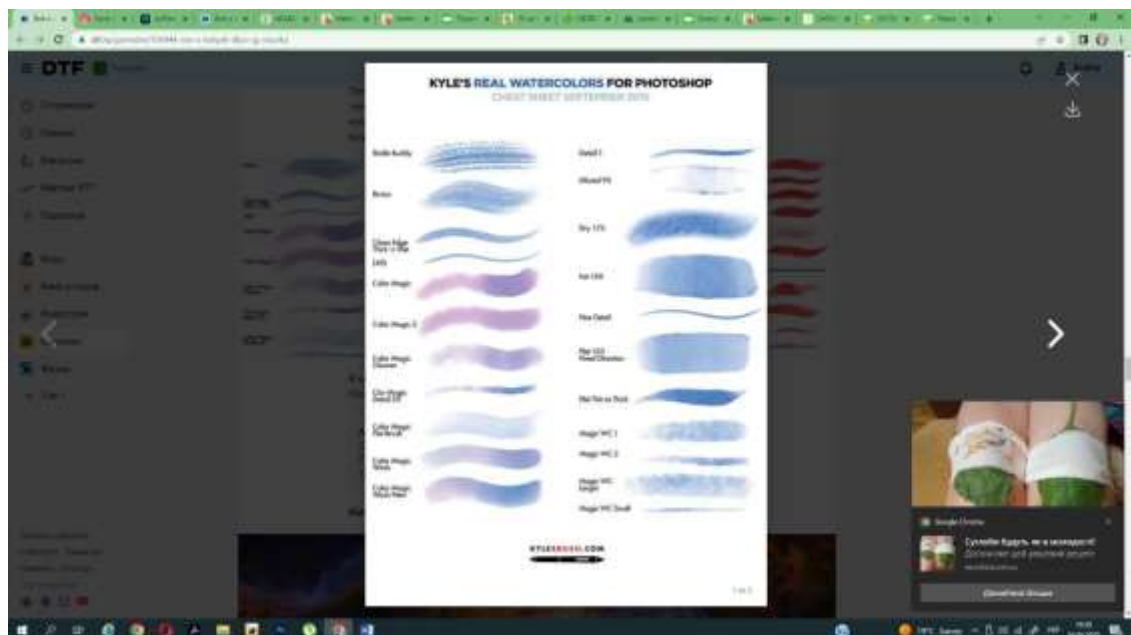


Рис. 8.

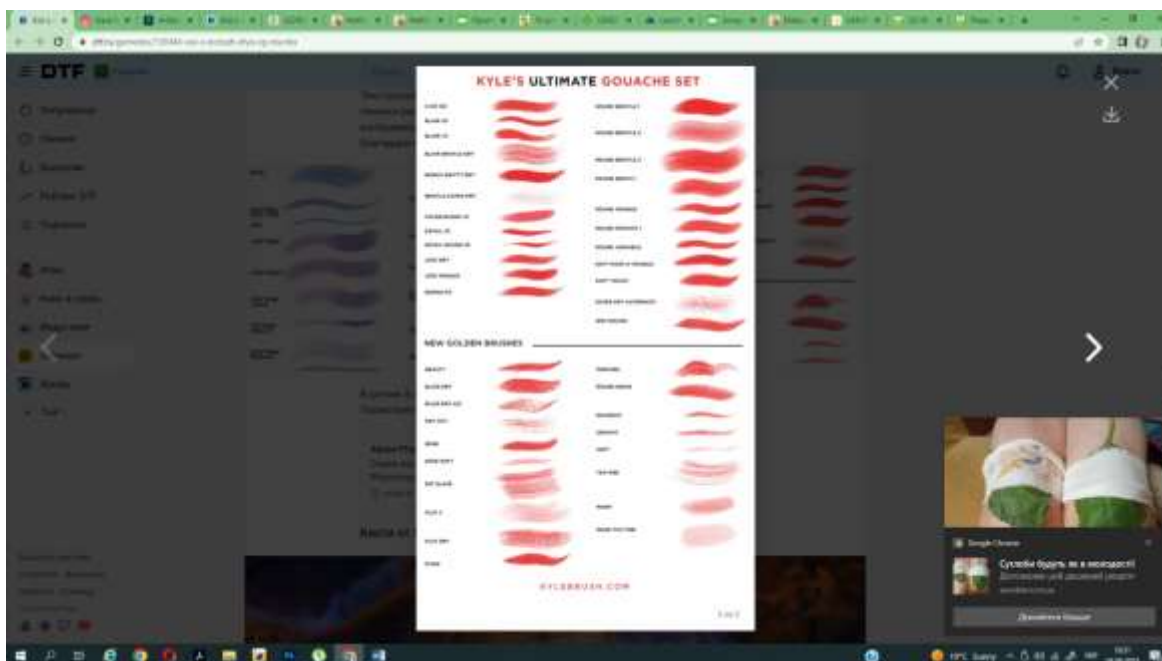


Рис. 9

Загалом, в Adobe CC доступні понад тисячу пензлів від Кайла Вебстера. Подивитися та завантажити їх можна, зробивши запит у браузері. Sakimi Chan - канадська художниця, що працює в компанії BioWare.

На Deviantart за нею спостерігають майже 600 тисяч людей. Sakimi виклала свої пензлі онлайн. У набір входить 56 інструментів, багато з них є стандартними пензлями Photoshop, але художниця змінила їх налаштування за своїм досвідом та розсудом.



Рис. 10. Робота Sakimi Chan



Рис. 11. Для фентези-пейзажів: кисті Джеремі Фенске

Джеремі Фенске – концепт-художник на проєктах Destiny 2 і The Elder Scrolls Online. Він славиться фентезі-ілюстраціями в соковитій зеленій гамі.



Магічна атмосфера його робіт виникає не лише через сюжет і наповнення ілюстрацій, а й завдяки пензлям, які використовує художник, та техніці малюнка.



Рис. 12. Невеликий набір з 25 пензлів –печаток у дусі Леонардо да Вінчі від pinive

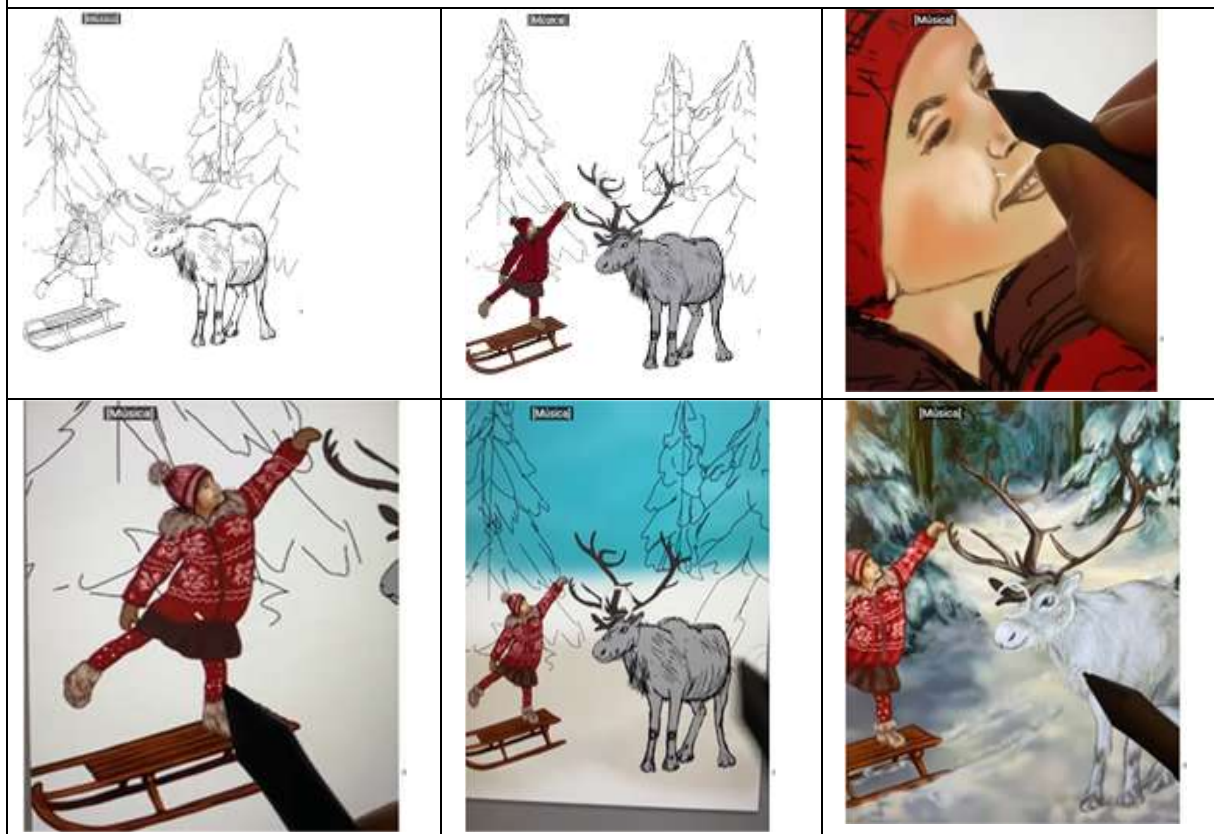
На відбитках у деталях зображено частини людського тіла: органи, кістки, м'язи з невеликими описами. Можуть стати в нагоді при створенні тематичних постерів.

Послідовність створення художньої роботи з використанням програмних і апаратних засобів (планшету) багато в чому схожа з традиційною роботою художника (табл. 1).

Основні етапи створення традиційного і цифрового живопису

Етап	Традиційний живопис	Цифровий живопис
Підготовчий етап	Підготовка полотна (натяжка, ґрунтування), вибір ідеї, створення ескізів, пошук композиції, підбір колірної гами	Вибір ідеї, створення ескізів, пошук композиції, підбір колірної гами Пошуки можуть відбуватись як на папері, так і на комп'ютері
Лінійний малюнок (начерк)	Нанесення ескізу на полотно, уточнення пропорцій, композиційне розміщення об'єктів	Малювання в обраній програмі за допомогою миші або планшету, уточнення пропорцій, композиційне розміщення об'єктів. Попередні замальовки можуть бути оцифровані і розміщені на окремих шарах в якості шаблонів, якщо вони зроблені на папері
Підмальовок (однотонний або кольоровий)	Підмальовок (однотонний або кольоровий): Визначення основних тональних та колірних співвідношень. Це швидке покриття основних площин фарбою для усунення білого полотна	Підмальовок (однотонний або кольоровий): Визначення основних тональних та колірних співвідношень. Це швидке покриття основних площин фарбою для усунення білого полотна за допомогою пензлів або заливань програми.
Основне прописування (живопис)	Робота над формою, об'ємом, кольором та світлотінню. Активна робота над локальними кольорами, нанесення мазків	Робота над формою, об'ємом, кольором та світлотінню. Активна робота над локальними кольорами, нанесення мазків
Основне прописування (живопис):	Деталізація та узагальнення: Прописування дрібних деталей, уточнення акцентів.	Деталізація та узагальнення: прописування дрібних деталей, уточнення акцентів.
Завершальний етап	узагальнення, гармонізація кольорів	узагальнення, гармонізація кольорів
Фінальний етап	Просушування роботи (особливо олійного живопису) та покриття лаком для захисту та яскравості кольорів	Зведення шарів, збереження малюнка у файлі

Продовження таблиці 1



Цифровий імпресіонізм

Для більшості прихильників імпресіонізму асоціюється з полотнами французьких художників кінця 19 століття. На той час головними покупцями мистецтва була міська буржуазія і, отже, до її вимог та смаків прагнули пристосовуватися професійні портретисти, у тому числі фотографи. Не можна, звичайно, проводити повну аналогію у становленні живопису та фотографії, але основні тенденції їх розвитку багато в чому збігаються. Художня фотографія, як і живопис, пережила декаданс, що виражався у руйнуванні форми, химерності малюнка, алегоризації.

Ще наприкінці XIX століття в європейському та американському фотографічному мистецтві виникла течія, прихильники якої прагнули до пікторіального (картинного, наслідуючого живопису) фотографічного зображення. Пікторіалізм – часто називають фотографічним імпресіонізмом. Для досягнення пікторіального ефекту фотографи використовували особливі техніки зйомки та друку: м'якорисуючі об'єктиви, фільтри, обробка позитиву біхроматами, солями срібла.

У буржуазних салонах на рубежі двох століть великим успіхом мали символічні фотокомпозиції австрійця Пихі та американки Анни Брігман.



Рис. 13. Робота Анни Брігман

У їхніх роботах завдяки захопленню ритмом ліній і світловими ефектами людина як об'єкт зображення поставала бездушною величиною, прирівняною до натюрморту.

Цифровий фотоімпресіонізм — це сучасний напрям у фотографії, де камера використовується як «цифровий пензель» для створення зображень, що нагадують картини художників-імпресіоністів. Замість чіткої фіксації реальності, фотографи прагнуть передати **світло, настрій та миттєве враження** від сцени. У фотоімпресіонізмі позначився відхід від чіткості реальних форм заради світлової плями, розпливчастого силуету. Таючі контури, прозорий серпанок напівтонів, роздробленість композиції — все це демонструвало нехтування матеріальною предметністю світу. Деякі критики у запалі поверхневих порівнянь виділяли у фотоекспресіонізмі переважання різкоконтрастного, «рембрандтівського» світла.

Основні техніки, які використовують фотографи

Щоб досягти «художнього» ефекту без використання графічних редакторів, фотографи застосовують спеціальні прийоми зйомки:

Переміщення камери під час довгої експозиції (панорамування, обертання або зумування), що створює плавні мазки та розмиті кольорові плями;

творче розмиття (Bokeh): використання мінімальної глибини різкості для перетворення вогнів та фону на м'які кольорові диски;
мультиекспозиція: накладання кількох кадрів одного і того ж об'єкта під різними кутами, що додає зображенню складності та текстурності;
використання фільтрів: зйомка через скло, воду або спеціальні софт-фільтри для пом'якшення ліній та розсіювання світла.

мультіекспозиція дозволяє отримати нечіткі межі об'єктів, передаючи фарби предметів. Наприклад, американський фотограф Пеп Вентоза (Pep Ventosa) накладає один на одного безліч знімків одного і того ж знаменитого туристичного місця, отримуючи при цьому нечітке, але незвичайне зображення



Рис. 14. Роботи Пепа Вентоза

Cristophe Jacrot – фотограф дощу із Франції. “Мені подобається романтичний дощ та повітряний сніг. Ця погода – чудове фотографічне поле, візуальний світ природи. У цьому світі більшість із нас надто зайняті, щоб втекти від опадів. Людина стає примарною фігурою, блукаючим і слухняним капризом дощу та снігу



Рис. 15. Cristophe Jacrot – фотограф дощу із Франції

Довгі витримки разом зі зсувом камери та зумуванням використовує Nikhil Bahl у своїх роботах. Однак ця техніка не зовсім проста, якою здається на перший погляд. Результат має бути в голові у автора перед зйомкою, це не просто хаотичні рухи камерою.



Рис. 16. Роботи Nikhil Bahl

Наразі всі подібні ефекти можна досягти з використанням різноманітних фільтрів.

Поп-арт

Енді Воргол – одна з найвидатніших постатей у мистецтві ХХ ст. Воргол запам'ятався світу не лише як художник і новатор стилю попарт. Протягом життя він спробував себе в різних напрямках діяльності: продюсував музичні гурти, фотографував, знімав фільми, видавав книжки, заснував журнал та навіть мав власне ток-шоу.

Енді постійно працював із брендами та створював для них комерції. Він мав власне, суперечливе настроям тих часів, бачення ролі бізнесу в мистецтві. “Заробляти гроші — це мистецтво, і праця — це мистецтво, а хороший бізнес — це найкраще мистецтво”, – казав Воргол. Воргол обожнював знаменитостей — він малював їх, фотографував, долучався до роботи над різними проектами. Він розумів, який вплив на суспільство отримали селебріті, та розглядав їх як окремий медіум для комунікацій зі світом. Упродовж своєї кар'єри Воргол створив чимало робіт, де зобразив відомих людей: від акторів і музикантів до політичних діячів та членів королівської родини. Енді Уорхол був не просто художником, він став важливою частиною мистецтва ХХ ст. Його роботи не просто викликали фурор у суспільстві, а й вплинули на модні тренди в різних напрямках. Іншими словами, він вплинув на спосіб життя людей свого часу й показав, що мистецтво знаходиться в усьому, навіть у цілком звичайних, на перший погляд, речах. Наприклад, зараз трафаретний друк, який використовував геній поп-арту, широко використовується в усьому світі для створення картин, тканин і принтів на самих різних поверхнях. Він пропагував ідею доступного мистецтва, яке є невід'ємною частиною сучасної людини. До найбільш відомих серій картин відносять успіх художника позначився і на вартості його картин. Хоч Уорхол і вважав, що мистецтво повинно бути загальнодоступним,

багато його робіт коштують надзвичайних грошей. Список найдорожчих картин генія поп-арту:

1. «Аварія срібної машини» - \$ 105,4 мільйона
2. «Вісім Елвісів» - \$ 100 мільйонів
3. «Потрійний Елвіс» - \$ 81,9 мільйона
4. «Бірюзова Мерилін» - \$ 80 мільйонів
5. «Аварія зеленої машини» - \$ 71,7 мільйона
6. «Чотири Марлона» - \$ 69,6 мільйона
7. «Чоловіки в її житті» - \$ 63,4 мільйона
8. «Расові заворушення» - \$ 62,8 мільйона
9. «Статуя Свободи» - \$ 43,8 мільйона
10. «200 однодоларових купюр» - \$ 43,2 мільйона.

Образи Мерилін Монро, Елвіса Преслі, Елізабет Тейлор, Джек Кеннеді або Мао Цзедуна у творчості Ворхола є не портретами конкретних людей, а візуальними знаками, що символізують феномен слави, влади або колективної уваги. Ворхол свідомо уникає будь-якого психологічного аналізу своїх героїв. Його не цікавить, ким була Мерилін як особистість; його цікавить Мерилін як образ, який безкінечно відтворюється, споживається і зрештою зношується. Відмітимо, що картини в стилі поп-арт наразі є достатньо затребуваними в сучасних офісних і громадських мінімалістичних інтер'єрах. Саме тому існує велика кількість алгоритмів стилізації зображень для досягнення ефекту стилю, які широко використовуються художниками



Рис. 17. Енді Уорхол. Серія портретів Мерилін Монро



Рис 18. Енді Уорхол. Портрети гурту
«Beatls»



Рис 19. «Потрійний Елвіс»

Глітч-арт

Появу технічного збою програми у формі галюцинаторних ліній чи форм, можна спостерігати на екранах телевізорів чи комп'ютерів. Цей випадковий збій («глюк», або «глітч») є технічною помилкою, що деформує зображення, яке згодом повертається до норми. Із розвитком цифрових технологій «глітч» став програмним (рис. 20), його застосовували у моделюванні різних сюрреалістичних образів, що існують лише у цифровому просторі. Естетизація комп'ютерної помилки означила появу «glitch- art», який змінив ракурс погляду на візуальне мистецтво, в якому фіксоване, статичне зображення змінилося динамічним, трансцендентним, з явними ознаками незавершеного процесу творення. Тому комп'ютерна похибка має початок і кінець дії у цифровому просторі, впливаючи на появу нової форми, конфігурація якої змінює візуальний контекст в цілому, а відтак його сприйняття. Глітч-арт активно використовують сьогодні у кінематографі, комп'ютерних іграх, інтернет-контенті, музичних та відео кліпах, рекламних роликах і т.д., завдяки його ефектам конструюють сюрреалістичний цифровий світ, в якому явні постмодерністські риси: невизначеність, фрагментарність, колажність, карнавальність тощо.



Рис. 20 Мат'є Сент-П'єр.
Автопортрет, цифровий друк, 2013



Рис. 21. Роза Менкман. Лорі, цифрова
обробка

Ефекти глітчу знайшли свій шлях до художнього мейнстриму, зокрема, Роза Менкман, як теоретик і практик, досліджує різні аспекти естетики глітч-арту через техніки «сортування» пікселів, зміни їх позицій, стиснення (кодування-дешифрування) зображень (рис. 21). Фотограф Адам Ферріс застосовує ультрасучасне програмування, щоб ініціювати інтерактивні зміни в піксельній структурі для синтезу зображень у знімках, що мають вражаючі психоделічні ефекти (рис. 22). Художник Мат'є Сент-П'єр працюючи з комп'ютерними програмами та аналоговими відеосигналами, використовує глітч як творчий елемент моделюючи абстрактні композиції, що нагадують калейдоскопічні окуляри.

Оригінальні роботи створені Енду Денслером, Нельсоном Сілвою, Спенсером Селбі, Дженіс Чен Тієн Лі, Естера Лазовскі, Алесандро Кано-ва, Нейтор Магно та ін. у контексті цифрового мистецтва кінця XX — поч. XXI ст. вирізняються різнобарвними візуальними ефектами глітч, що відсилають нас до прийомів модерністського живопису та його концепції деформації, але водночас конструюють нову естетику, обумовлену цифровими технологіями.

Вперше глітч-арт системно вивчав Іман Мораді, працюючи на дисертацією «Глітч естетика» (2004), де обґрунтував типові його характеристики, які можуть бути симультанні — дискретність, репетитивність, фрагментація, лінійність, заплутаність у зображенні, що виявляються у авторській манері таких митців як Дюшан, Хуан Гріс, Пабло Пікассо, Герхард Ріхтер, Бріджет Райлі, Піт Мондріан. Мораді класифікував глітч-арт за двома типами, що ґрунтуються на «чистому» глітчі (pure glitch; що утворився при випадковому збої) та глітч-подібний (glitch-alike; створений за допомогою плагіна). Глітч ніби «гуманізує» технології, оскільки виявляє свою ключову проблему — широкий доступ людей до сучасних цифрових технологій і як наслідок можливість кожного у продукуванні глітч-арту.



Рис. 22. Адам Феріс. Лос-Анжелес, цифрова обробка фото,



Рис. 23. Мат'є Сент-П'єр. *Танення морозива 5*, цифровий друк, 2013

В останні десятиліття специфічні ефекти глітч активно інтегрують у свої роботи живописці, графіки, скульптори, художники прикладного мистецтва, започаткувавши це як своєрідний тренд. Глітч реплікується на полотні чи аркуші, об'ємній формі у різних варіантах – смугах, що маркують умовний розрив, чи пікселях (квадратах чи кубах). Живописне відтворення глітч-ефектів можна побачити у картинах Анрі Денслера (рис. 25), Кевіна Еслінгера, Міло Хартнолла, Еміліо Вілалба, Павла Отдельнова, Ігоря Гусєва та ін., які через конвергенцію цифрового та візуального акцентують увагу на хиткості вражень, недосконалості пам'яті, фрагментарності спогадів. Завдяки цифровим технологіям у візуальних мистецтвах актуалізується питання нової художньої естетики, мови, формування нової парадигми. Перетворюючи деконструктивний глітч на артефакт сучасної поп-культури, вони у специфічний спосіб привносять нові смисли в усталені художні канони не лише з точки зору креативності та уяви, а й з точки зору науки і технології. Реплікування цифрових технологій у традиційних видах мистецтва показує той широкий діапазон практик, які не закриті від новацій. Це демонструють створені Філіпом Стернсом «Glitch Textiles» — килими та пледи з глітч-текстурою (рис. 24), а також азербайджанського майстра Фаіга Ахмеда. Його роботи називають «психоделічні килими», «піксельне мистецтво», «цифрові фантазії на тему східних килимів» (рис. 7), «3d-ткацтво», які іноді немов «тануть», стікаючи зі стін, іноді, навпаки — здіймаються вгору у язиках полум'я, іноді вони кидають виклик самому простору, вириваючись із площини

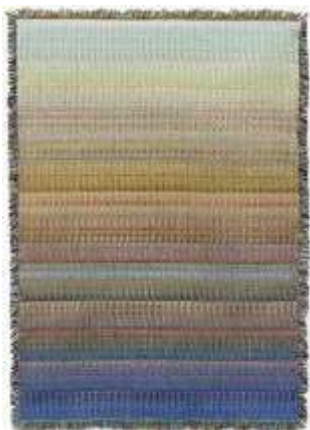


Рис. 24. Філіп Стернс. Glitch Textiles бавовна, тканина, 2012



Рис. 25. Анрі Денслер. Місце призначення, полотно, олія, 2015

Мистецтво естетизації аналогових комп'ютерних помилок останнім часом стало популярне і серед українських художників. Довший час експериментами з глічем у живопису займався одеський художник Ігор Гусєв, нещодавно почав створювати скульптуру малих форм «Містер Ніхто», в якій наявний цей ефект. У

живопису автор формально об'єднує два світи — світ буття, що уособлений у образах стилю вікторіанської епохи чи епізодів з життя відомих людей XX ст., чи рефлексії щодо сьогодення, з іншого боку — віртуальний світ, що дається нам у пікселях екранів телевізорів, комп'ютерів чи інших гаджетів, втілений у формі «матеріалізованого» аналогового збою (рис. 26).



Рис. 26. Гусєв Ігор. Лист
до Елізи,
полотно, олія, 2016



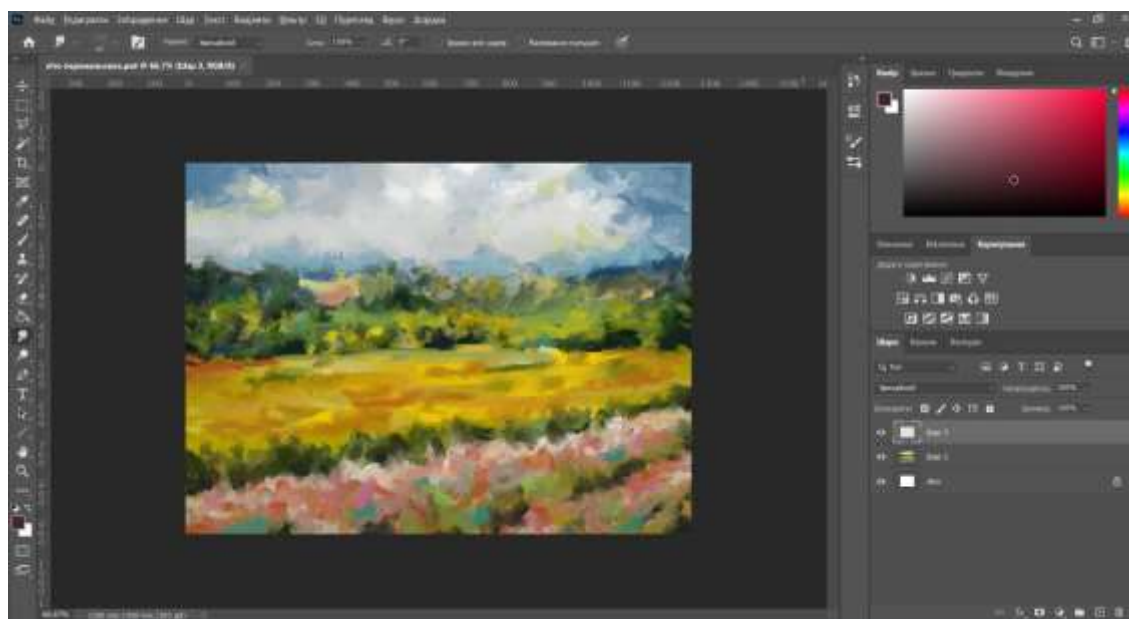
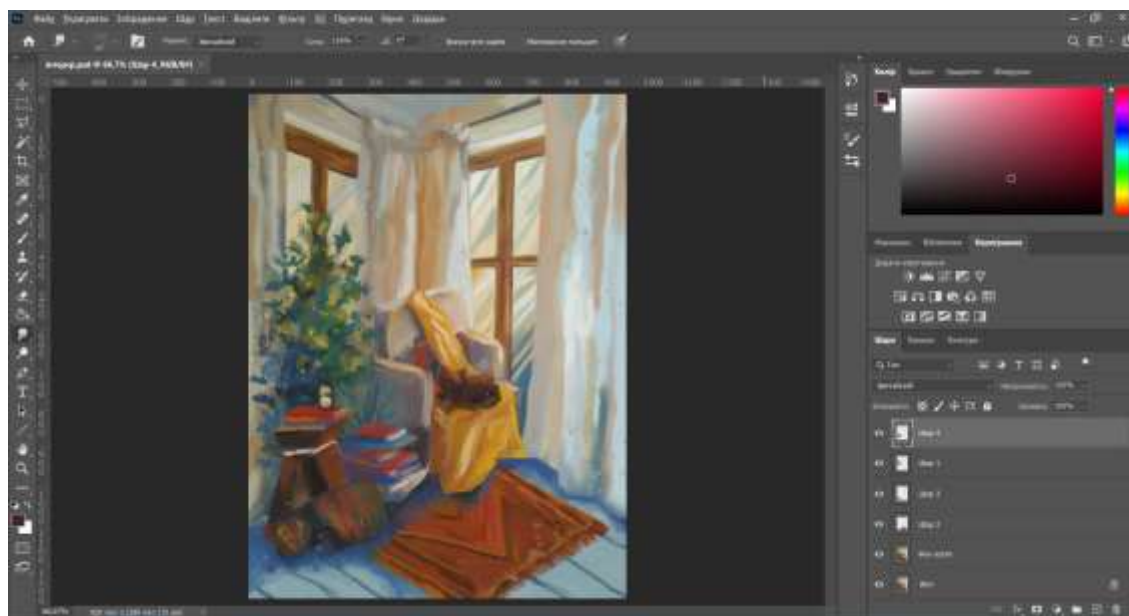
Рис. 27. Ссу Тун Хан.
Пікселізована,
дерев'яна скульптура,
2016



Рис. 28.. Фаїг Ахмед.
Килим «Масляне»,
вовна, ткання, 2012

Приклади студентських робіт з курсу

1. Цифровий живопис:

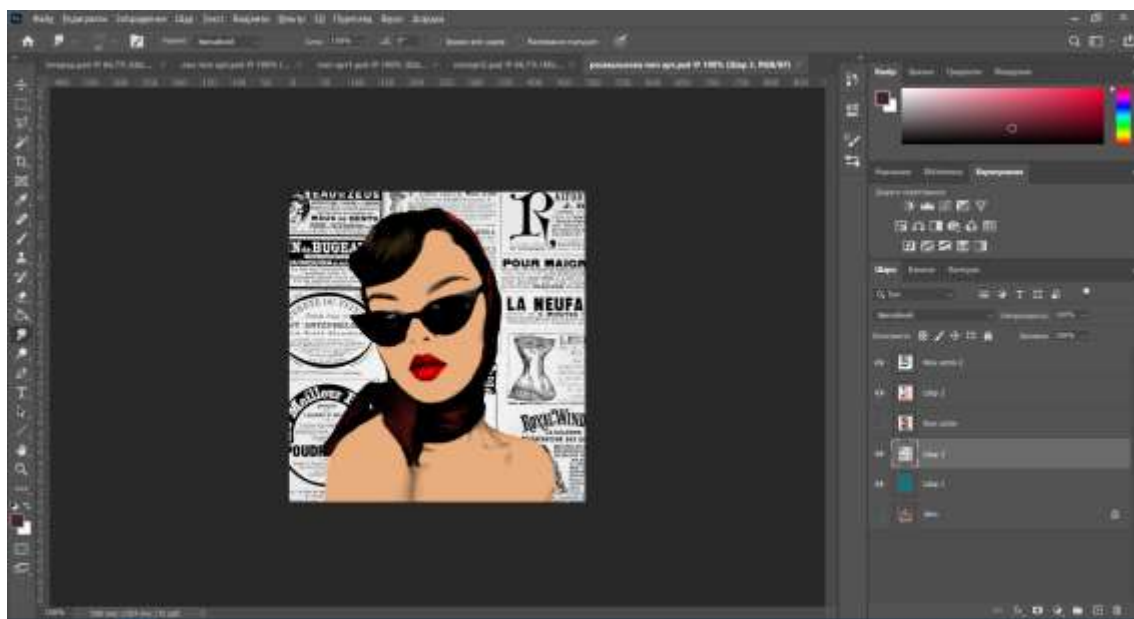


Ст. Хоменко Є., ОМ-22

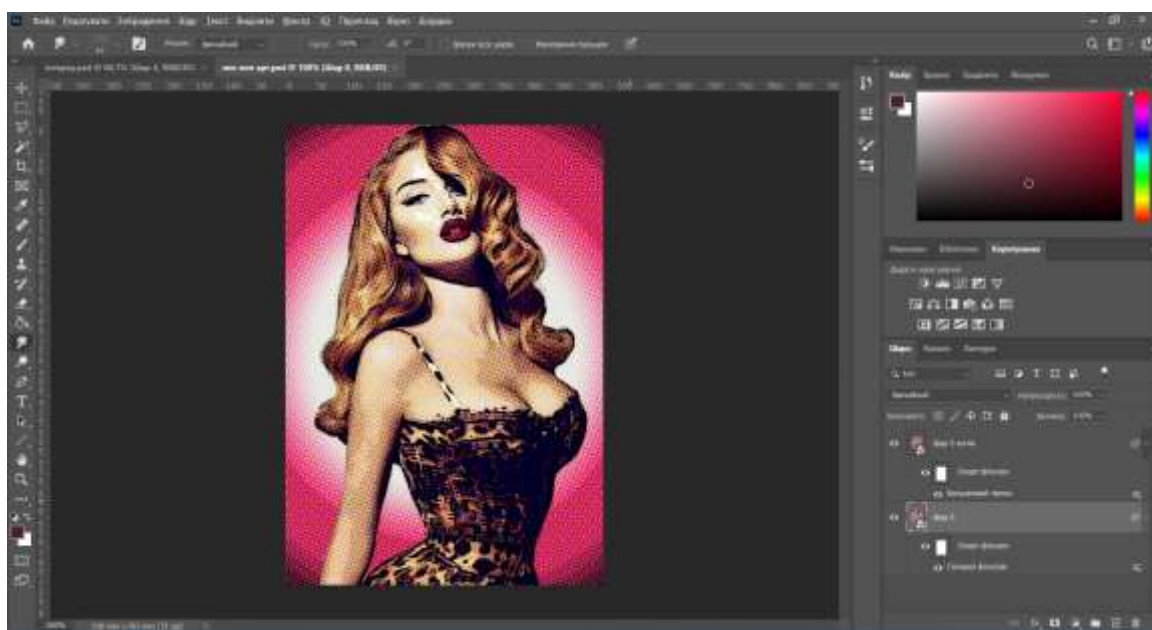


Ст. Барановська К., ОМ-22

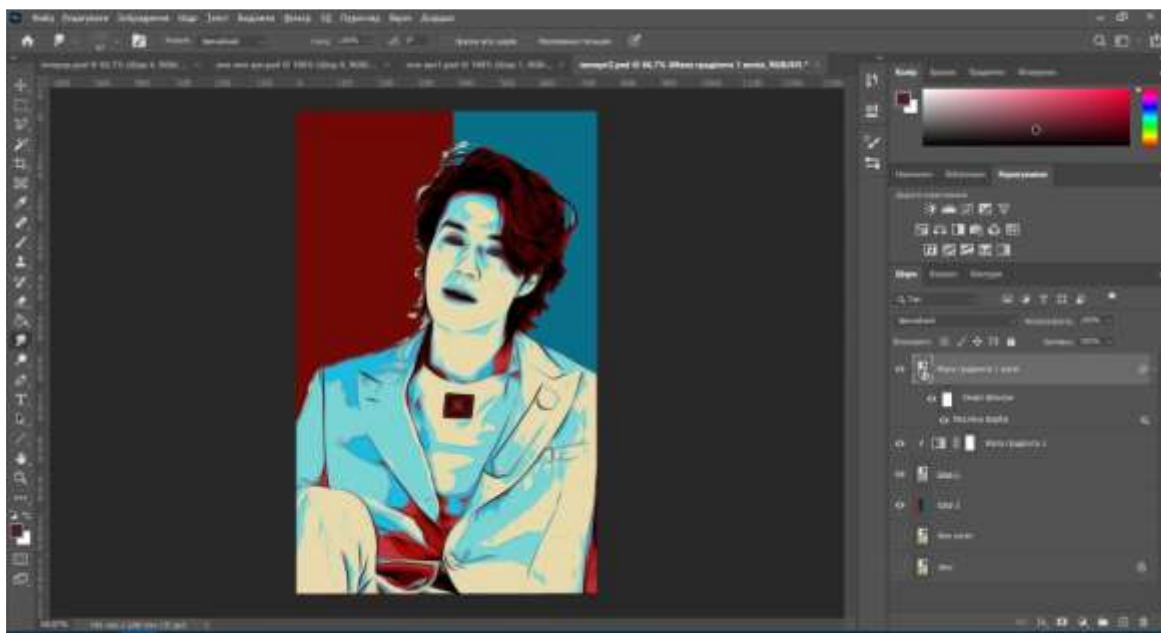
2. Поп-арт



Ст Хоменко Є., ОМ-22



Ст Хоменко Є., ОМ-22



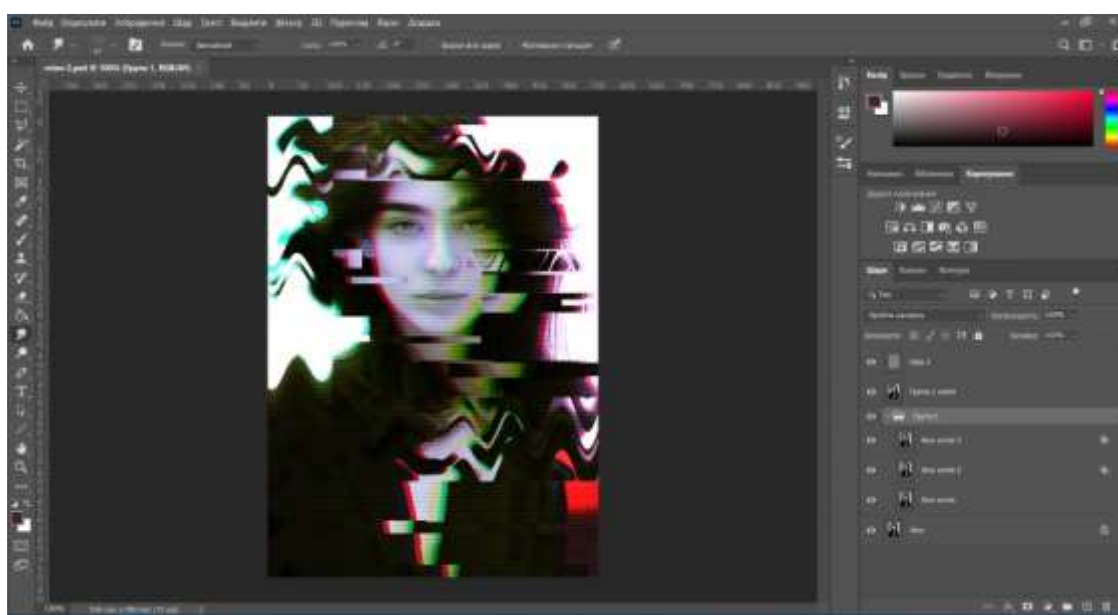
Ст Хоменко Є., ОМ-22

3. Глітч-арт

Стилізація у стилі глітч-арт

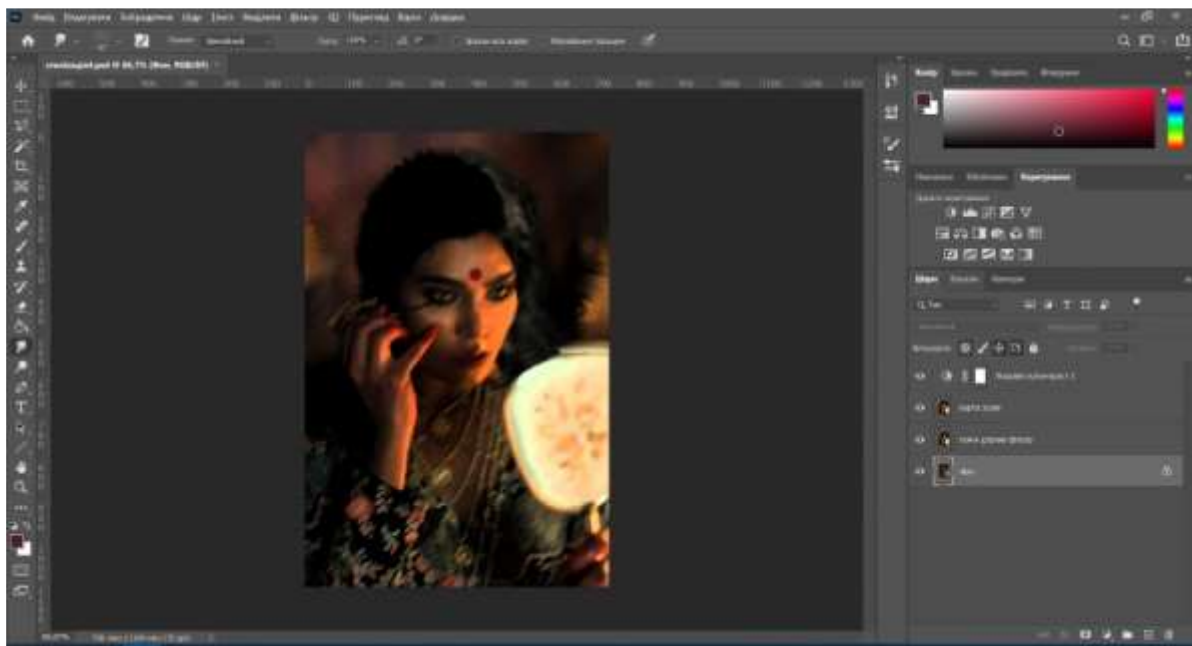


Ст. Барановська К., ОМ-22



Ст Хоменко Є., ОМ-22

4. Стилiзацiя зображень у рiзних технiках



Ст Хоменко Є., ОМ-22



Ст Хоменко Є., ОМ-22

Навчально-методичне видання

НАВЧАЛЬНА ГРАФІЧНА ПРАКТИКА

Методичні вказівки

до виконання індивідуальних завдань
для здобувачів першого (бакалаврського) рівня
вищої освіти спеціальністю
В4 «Образотворче мистецтво та реставрація»

Укладач **Сафронова** Олена Олексіївна

Комп'ютерне верстання *А. П. Селівестрової*

Ум. друк. арк. 3,02. Обл.-вид. арк. 3,25
Електронний документ. Вид № 90/V-26.

Виконавець і виготовлювач

Київський національний університет будівництва і архітектури
Проспект Повітряних Сил, 31, Київ, Україна, 03037

Свідectво про внесення до Державного реєстру суб'єктів
видавничої справи ДК № 808 від 13.02.2002