

Міністерство культури та інформаційної політики України  
Харківська державна академія дизайну і мистецтв  
Факультет «Образотворче мистецтво»  
Кафедра графіки

## **КОНСПЕКТ ЛЕКЦІЙ**

з дисципліни «КОМПОЗИЦІЯ КНИГИ»  
спеціальності «023 Образотворче мистецтво,  
декоративне мистецтво, реставрація»  
галузі знань 02 «Культура і мистецтво»

Виконала студентка 1 курсу  
ОПП Графічні практики  
ШАРАБАРОВА Неллі Сергіївна  
Керівник педагогічної практики  
доцент кафедри графіки  
ІВАЩЕНКО О.В.

Харків 2024

## Робочий план заняття

з дисципліни «Композиція книги» 3 курс 4 семестр

Тема практичного завдання

### «РОБОТА В ПРОГРАМІ HEAVY PAINT. ВМІННЯ ВИКОРИСТОВУВАТИ ТЕКСТУРИ В МЕДІА».

(24 годин)

Вид заняття	Кількість годин	Етапи виконання	Методичні вимоги
Лекція	3 години	Про Heavy Paint, актуальність програми сьогодні. Яким чином Heavy Paint пов'язаний з кінематографом та мультфільмами 2023 року. Вивчення інтерфейсу та можливостей програми.	Розглянути приклади стилізації яку можна створити в програмі Heavy Paint, обговорити як можна це зробити за допомогою інструментів. Переглянути концепти відомих художників-концептерів Disney, Pixar, DreamWorks та інших художників.
Практичне заняття	4 години	Обрати зображення однієї зі сцен - концепту з мультфільмів останніх років. Зробити скетч цього концепту в двох варіантах за допомогою Heavy Paint: в чорно-білому спрощеному варіанті та в	Повторити використання інструментів та пензлів програми Heavy Paint, які проходили на лекції. Пригадати основи композиції та побудови світло-тіні в зображенні. Які контрасти можна застосувати в ілюстрації. Які кольори використовують художники

		ідентичному оригіналу – кольоровому.	в композиції (колір об'єктів, колір настрою, колір оточення).
Практичне заняття	3 години	Пленер на вулиці. Швидкі замальовки в програмі Heavy Paint на планшеті або телефоні.	Навчитися малювати об'єкти швидко та спрощено за допомогою інструменту ласо. Навчитися малювати світло, використовуючи лише «коригувальні шари».
Практичне заняття	4 години	Створення натюрморту в програмі Heavy Paint.	Обрати об'єкти для натюрморту. Експериментувати в програмі з кольорами та інструментами. Після завершення роботи зробити спільний перегляд та обговорення робіт студентів. Це допоможе покращити свої навички та зрозуміти помилки.
Лекція	2 години	Лекція про використання текстур в ілюстрації, дизайні, геймдеві та відео.	Ознайомитись з використанням текстур: яку важливу роль вони відіграють в зображенні, які емоції можуть передавати глядачу на прикладах медіа-ресурсів. Обговорити в яких випадках їх використання є більш доцільним, а коли

			требі відмовитися від текстур.
Практичне заняття	4 години	Створення начерки до спільного студентського арт-буку на тему «Місто», де будуть розміщені ілюстрації, зроблені в Heavy Paint. Такі як: зображення міського пейзажу та детально промальованих предметів оточення.	Обговорити концептуальну складову створення арт-буку. Створити начерки міста на пленері. Провести композиційні пошуки, пошуки колірної рішення, обрати головний предмет з оточення, що буде представлятися в книзі разом з пейзажем.
Практичне заняття	4 години	Створення растрових ілюстрацій в Heavy Paint. Верстка арт-буку. Обговорення та розбір робіт студентів в групі.	Закінчення процесу роботи над растровою ілюстрацією та версткою. Групове обговорення студентських робіт та внесення останніх правок в разі виникнення.

# «РОБОТА В ПРОГРАМІ HEAVY PAINT. ВМІННЯ ВИКОРИСТОВУВАТИ ТЕКСТУРИ В МЕДІА».

## Зміст

1. Стилiзацiя та текстуровання в iлюстрацiї та мультфiльмах 2023 року.....	6
1.1 Змiни в стилi iлюстрацiй та анiмацiї 2023 року.....	6
1.2 Яким чином Heavy Paint пов'язаний з ними та його можливостi.....	7
2. Про Heavy Paint, iсторiя створення, актуальнiсть програми сьогоднi.....	9
3. Вивчення iнтерфейсу та iнструментiв програми Heavy Paint .....	9
6. Список використаних джерел.....	14
7. Iлюстративний матерiал.....	15

# 1. СТИЛІЗАЦІЯ ТА ТЕКСТУРУВАННЯ В ІЛЮСТРАЦІЇ ТА МУЛЬТФІЛЬМАХ 2023 РОКУ

## 1.1. Зміни в стилі ілюстрацій та анімації 2023 року.

Поступовий розвиток технологій дозволяє художникам втілювати в життя все більше сміливих ідей та минулих напрацьованих концепції, які на свої роки були ще трохи сирими та тільки починали розвиватися. Я хочу поговорити сьогодні про, здавалося б, нову тенденцію стилю в анімації та ілюстрації, проте якщо добре розібратися та підняти архіви – ви зрозумієте, що це нове, що ми зараз бачимо - є поєднанням декількох стилів та ідей з минулих років, і є скоріше еволюцією, аніж революцією в медіа-просторі.

У 2023 році мультфільми "Людина-Павук: Кризь Всесвіт" та "Черепашки Ніндзя: Погром мутантів" відзначилися вражаючими змінами у стилі та концепціях анімації. Обидва фільми представляють собою справжні шедеври, які демонструють новаторські підходи до створення анімаційних картин, що до цього не було створено в таких масштабах кіноіндустрії, але існували у малих проектах та відеоіграх.

"Людина-Павук: Кризь Всесвіт" від Columbia Pictures та Sony Pictures Animation, відзначився відмінною візуальною естетикою та стилізацією. Фільм використовує різноманітні графічні прийоми, включаючи коміксну графіку: зернисті плашки, контури 3D персонажів, виноска з текстом, а також панельні монтажі, щоб створити унікальну атмосферу ілюзії руху. Крім того, кінострічка відзначилася високою якістю анімації персонажів та динамічними сценами.

"Черепашки Ніндзя: Погром мутантів" від Nickelodeon Animation Studio, не менше вразили глядачів своєю оригінальною концепцією та стилізацією. Фільм відзначився використанням техніки 2D анімації в поєднанні з 3D елементами, що

додало образам більшу глибину та виразність. Іноді здавалося, що вся сцена зліплена з пластилину або намальована пальцем, за своїми текстурами. Дуже багато кольорів та спецефектів.

У цілому, ці мультфільми представляють собою значний крок у розвитку анімаційного мистецтва у 2023 році. Їхня естетика та концепції стали прикладом для наступних поколінь аніматорів та режисерів, які шукають нові та оригінальні шляхи втілення своїх ідей на екрані. Наразі спостерігається тенденція до поєднання різних технік стилізації та текстурування. Аніматори та художники все частіше поєднують реалістичні елементи з абстракцією та мультяшною естетикою, створюючи унікальні та захоплюючі образи. Такий підхід дозволяє їм створювати нові, неповторні світи, які зачаровують та вражають глядачів усього світу.

Одним з ключових напрямків у стилізації є використання текстур. Текстури дозволяють надати об'єктам та персонажам в анімації реалістичного вигляду чи, навпаки, зробити їх більш абстрактними та експресивними. Використання текстур дозволяє створювати враження глибини, різноманіття та реалізму, що важливо для створення атмосферних та динамічних сцен.

Отже, стилізація та текстурування у сучасній ілюстрації та анімації є невід'ємною частиною творчого процесу, яка дозволяє художникам та аніматорам виразити свою індивідуальність та створити неповторні та запам'ятовуючі твори мистецтва.

## 1.2. Яким чином Heavy Paint пов'язаний з ними та його можливості

Якщо ви вже дивилися Людина-Павук: Крізь Всесвіт" та "Черепашки Ніндзя: Погром мутантів" та були вражені цією зовсім новою графікою, що призвела

фураор в анімації, яку звикли бачити ідеальною та педантичною, то ви одразу зрозумієте чому ми сьогодні говоримо про Heavy Paint.

Смілива різка стилізація, геометричні форми та уся райдужна палітра в одному, створення від концептів до начерків, що надихають та дають нові ідеї які можна реалізувати в цій програмі. Сьогодні я хочу познайомити вас ближче до такої, з одного боку вже старої, але нині актуальної програми. Можливо хтось захоче йти пліч-о-пліч з Heavy Paint у майбутньому та створювати чудові ілюстрації та концепти. Цей додаток має свою абсолютну унікальність у підході до малювання. Ви можете працювати як з комп'ютеру, так і з телефону та планшету, що робить програму доступнішою.

Програма Heavy Paint пов'язана з мультфільмами "Людина-Павук: Крізь Всесвіт" та "Черепашки Ніндзя: Погром мутантів" через спільне використання підходів до стилізації та текстурування, а також через можливість створення схожої візуальної естетики у програмі Heavy Paint. Хотілося б ще додати, що творець цієї програми, приймав безпосередню участь у створенні мультфільму «Людина Павук: Крізь Всесвіт», що дає ще більше розуміння що є спільним між ними.

Одним з ключових аспектів Heavy Paint є її спрощений інтерфейс та широкий набір інструментів для малювання. Крім того, програма підтримує роботу з шарами, що дозволяє створювати складні композиції та редагувати окремі елементи малюнка незалежно один від одного.

Heavy Paint може бути важливим інструментом для художників, які працюють над створенням подібної візуальної естетики та стилістики. На мою думку, для студентів кафедри образотворчого мистецтва через свою можливість створення живого малюнку, ця програма є дуже зручною та розвиває ваші практичні навички та навички бачення.



## **2. ПРО HEAVY PAINT, ІСТОРІЯ СТВОРЕННЯ, АКТУАЛЬНІСТЬ ПРОГРАМИ СЬОГОДНІ**

Сьогодні я хочу познайомити вас ближче до такої, з одного боку вже старої, але нині актуальної програми. Якщо ви любляє малювати світлом та тінню, любите текстури реалістичного традиційного мистецтва і хочете малювати щось подібне в будь-який зручний для вас час - програма Heavy Paint буде ідеальним реалізатором ваших бажань. Цей додаток має свою абсолютну унікальність у підході до малювання. Можливо хтось захоче йти пліч-о-пліч з Heavy Paint у майбутньому та створювати чудові ілюстрації та концепти. Цей додаток має свою абсолютну унікальність у підході до малювання. Ви можете працювати як з комп'ютеру, так і з телефону та планшету, що робить програму доступнішою.

Програма Heavy Paint була створена вже досить давно, її створив Воан Лінг, художник-дизайнер з Лос-Анджелесу, який займається 3D, повнометражною анімацією та працює з проектами для відомих компаній. Раніше Heavy Paint мала назву Heavy Poly, що з часом стало псевдонімом цього художника.

Програма Heavy Paint дає вам чистий досвід малювання за допомогою необхідних інструментів, тому ви зосереджуєтесь на малюванні, а не на пошуку необхідного інструменту чи пошуку потрібного пензля. Малювання в цьому додатку розслабляє та приносить вам задоволення від роботи. Ви можете створювати пленерні начерки та етюди, наприклад, якщо ви їдете в дорозі та треба щось швидко замалювати, вивчаючи цей предмет.

## **3. ВИВЧЕННЯ ІНТЕРФЕЙСУ ТА ІНСТРУМЕНТІВ ПРОГРАМИ HEAVY PAINT.**

А тепер розглянемо Heavy Paint, і що він собою представляє. Перше на що ви можете звернути увагу - це інтерфейс. Він виглядає нестандартно, незрозумілі панелі та кнопки, все виглядає дуже незвично та якимось складно. Такий контраст

може бути несподіваним для вас, особливо наявність дивних пензлів та інших інструментів. Проте все це можна відрегулювати на свій лад та зробити більш зручним, а до інструментів можна швидко звикнути. Їх функціональність залежить від ваших дій та креативності.

Тому сьогодні я тут, і ми з вами розберемо деякі прийоми користування інструментами Heavy Paint. Я впевнена, що після цього уроку ви зможете малювати щось прекарасне!

Перше, що ви бачите перед собою - це ваш аркуш стандартного квадратного формату, якщо ви хочете змінити формат, натисніть на значок «зберегти» та оберіть КНОПКУ «RESIZE», я раджу вам обирати розмір в пікселях до 2000 пікселів, пам'ятайте про якість та не забувайте про важкість.

Панель яку ми бачимо зверху - це панель кольору та інструментів. Її можна перемістити на будь-яке місце та навіть звзити та розширити, як вам зручно. А тепер більше про налаштування цієї панелі кольорів: Натискаємо на три крапки та заходимо в налаштування. Якщо ви хочете використовувати щось більш традиційне за вибором кольору, як в фотошопі, натискаємо на BOX або BOX 2. А також у нас є RGB та HSV моделі, проте мене, як книжника трохи засмутила відсутність CMYK, бо доведеться для друку усі картинки переводити в фотошопі у CMYK формат.

Далі зліва ми бачимо розмір пензля, а справа це наш той самий магічний ефект! Він створює об'ємність мазків, я би назвала це ілюзією об'єму та повітря в роботі. І знову заходимо в налаштування.

Тепер поговоримо про другу вкладку яку ви бачите у лівому нижньому кутку, до інструментів та пензлів ми ще повернемося. Програма має безліч прихованих налаштувань, що знаходяться на цій панелі. Ми вже заходили на значок

«зберегти» та міняли розмір. Як ви бачите, з функціоналу тут «NEW» - Створити новий проект», «IMPORT IMAGES» - Імпортувати зображення», наприклад ваші старі зображення створені в цій програмі в розширені PNG, як бачите вони додаються на окремому шарі. «DELETE» - Видалити проект», «EXPORT» - Зберігаємо закінчений проект, обираємо в якому розмірі ми зберігаємо, тут у нас все залишаємо, export hidden layers - зберегти приховані шари, batch exporting layers - запакувати проект (це нам потрібно якщо треба відкрити на іншому пристрої ваш проект), transparent bg - зберегти з прозорим фоном, я думаю нам це поки не потрібно. А далі обираємо зберігання при 100 або більше розмірі», «STATS» - Статистика», «OPEN» - відкрити проект Heavy Paint з вашого пристрою, наприклад запаковані проекти».

Другий значок «шестерня», що знаходиться на панелі має багато важливих налаштувань пов'язаних з вашим робочим простором. Перші два круги зверху: «UI SCALE» - це масштабування інтерфейсу, якщо ви відчуваєте що треба зменшити чи збільшити значки та текст інтерфейсу. «BORDER» - це просто масштаб вашого робочого аркушу. «UI COLOR» - колір вашого заднього фону. «ACCENT COLOR» - колір яким виділяються значки. «CANVAS COLOR» - колір полотна. «RESTORE PURCHASES, UI, TOOLS» поки не чіпаємо, бо це в нас кнопки скиду покупок, налаштувань, інструментів до стандартних. Далі ми обираємо те, що нам зручно буде використовувати в роботі. COLOR SWATHES - відкриває вам зразки кольорів, які ви можете створювати та видаляти деякі за потреби. Також можна натиснути три крапки та відкрити налаштування цієї панелі: перше це видалити усі кольори або обрати автоматичне додавання кольорів, коли ви малюєте. MAIN CONTROLS - це наша перша панель з інструментами. SHAPES - форми пензля. Ця функція додає нам панель на робочому просторі з різними формами, які ми можемо обирати коли малюємо тими чи іншими пензлями на головній панелі, наприклад інструмент буде схожий на пензлик-ласо, або гумку або на мазок.(відео HEAVYPAIN GET COMFY 10:05 показує приклади). HARDCORE MODE - це така функція, як я

кажу, «для сталевих художників». Якщо її обрати, ви втрачаєте можливість скасувати та повторити те, що малювали, а також ви не можете користуватися піпеткою. STROKE SOUND - звуки шкрябання олівця при малюванні. IGNORE TOUCH DRAW - ігнорувати малювання пальцем, я зазвичай вмикаю цю функцію, бо залишаю випадково рукою точки або лінії і мене це трохи бісить. TWO FINGER TAP UNDO (ONLY WITH IGNORE TOUCH) - відмінити намальоване натиснувши двома пальцями на екран, працює лише якщо ви ввімкнули ігнорування малювання пальцем. TOOLBAR - зробити окремим панель інструментів. COLOR SELECTER - зробити окремим панель кольору. MODES - режими пензля, якщо використовувати їх разом з SHAPES та пензлями, ми отримуємо велику кількість різних варіантів функцій пензлів, тут можна просто ввімкнути весь свій креатив та насолоджуватися імпровізацією. TOOLS BY TYPE - інструменти за видами, тут ви можете відкрити налаштування пензлів, створити якийсь свій. Я рекомендую прибрати все, що ми відкрили до цього, а це SHAPES та MODES, щоб наші налаштування не заважали. TOUCH SLIDER RELATIVE - дозволяє змінювати форму наших панелей. UI SOUND - звуки при натисканні. AUTO SIZE NEW PAGE - автоматична зміна розміру сторінки. HOLD FOR EYEDROP - затримка пальцем щоб обрати піпетку.

А тепер давайте перейдемо до налаштувань шарів. Затримуємо пальцем на конкретному шарі і бачимо зверху таку розтяжку, ми можемо натиснути на неї та змінити тон та колір нашого шару. DUPLICATE - дублювати шар, CLIP DOWN - зробити обтравочну маску, MIRROR X - малювання з відзеркаленням. Значок ока показує видимість шару, значок круга в квадраті - малювання в кордонах намальованого, стрілки - перемістити намальоване, трикутники вгору та вниз - перемістити шар вперед або назад, смітник - видалити. Ще ви бачите чотири круги, перший - непрозорість шару, другий - розбирання на пікселі, третє - розмиття, четвертий - зернистість.

Лекція про програму Heavy Paint вже добігла кінця, і тепер ви вмієте користуватися цією потужною програмою для малювання. Ми докладно розглянули її інтерфейс та основні інструменти, які дозволять вам створювати унікальні та захоплюючі малюнки. Не сумнівайтеся в своїх здібностях і експериментуйте з різними функціями Heavy Paint для досягнення бажаного результату. Наступне заняття ми продовжимо досліджувати можливості цієї програми, тому чекаю на вас ще!

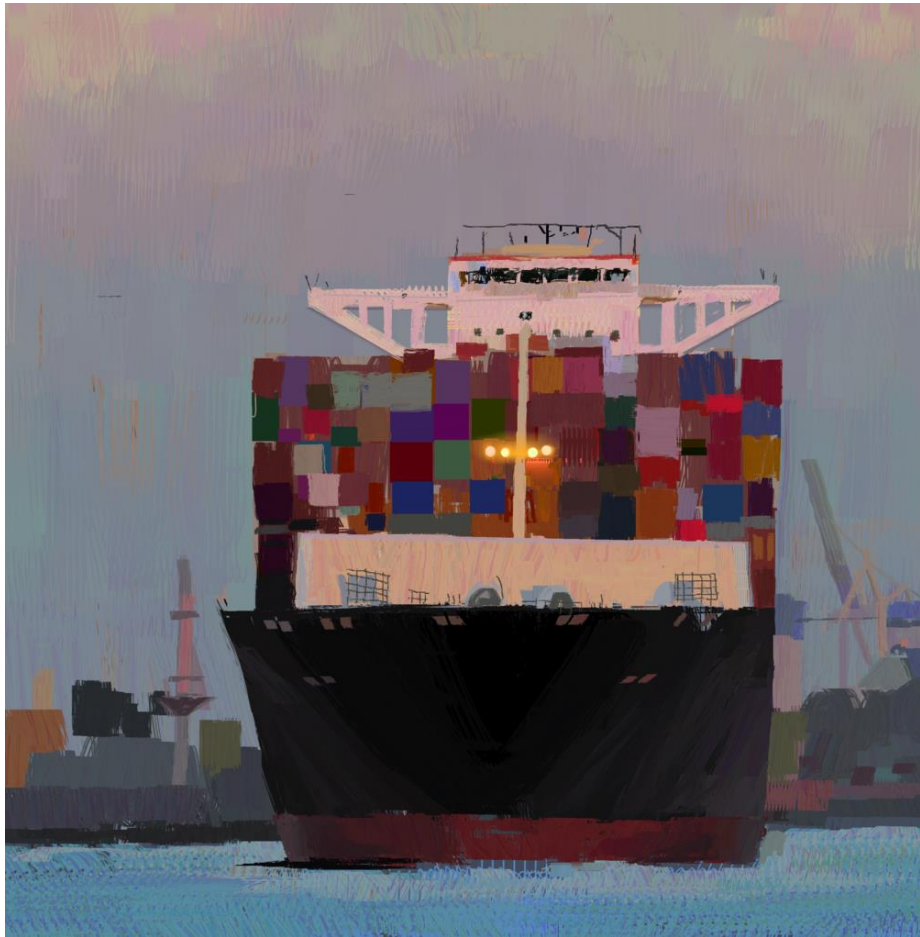
## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. HEAVYPAINТ 101 - Get Comfy  
<https://www.youtube.com/watch?v=atiYQhRjmB8>
2. HEAVYPAINТ workshop with Karen Kuo | Resolution Art  
<https://www.youtube.com/watch?v=ecKJUgSrutY&t=1115s>
3. DIGITAL PAINTING TUTORIAL (For Beginners)  
<https://www.youtube.com/watch?v=HomscGjk5Pc&t=530s>
4. HEAVYPAINТ <https://www.heavypaint.com/>

# ІЛЮСТРАТИВНИЙ МАТЕРІАЛ

Ілюстрації Vaughan Ling





Ілюстрація Коуї Таїма





Ілюстрації Shunsuke kanosue



Ілюстрації Valentin Borowczyk

