

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Факультет культури і мистецтв**

Кафедра образотворчого мистецтва і дизайну

**ФОРМУВАННЯ ХУДОЖНЬОГО ОБРАЗУ В ПРОЦЕСІ ВИКОНАННЯ
ТВОРЧОЇ РОБОТИ ЗА МОТИВАМИ ЛІТЕРАТУРНОГО ТВОРУ**

**Кваліфікаційна робота (проект)
Пояснювальна записка
на здобуття ступеня вищої освіти «магістр»**

Виконав: здобувач 2 курсу, 13-221 групи
Спеціальності 023 Образотворче мистецтво,
декоративне мистецтво, реставрація
Освітньо-професійної (наукової) програми
Образотворче мистецтво, декоративне
мистецтво, реставрація
Грецький Марк Володимирович

Керівник доцент Курак С.П.
Рецензент заслужений художник України,
голова правління Херсонського осередку
Національної спілки художників України
Ковач О.А

Херсон – 2021

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. Проблема формування художнього образу в ілюстрації за літературним твором	5
РОЗДІЛ 2. Особливості створення ілюстрації засобами комп'ютерної графіки	10
ВИСНОВКИ	15
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	17
КОДЕКС АКАДЕМІЧНОЇ ДОБРОЧЕСНОСТІ	

ВСТУП

Актуальність дослідження. Натхненням для митців різних часів часто ставала художня література. Унікальність і неповторність літературних образів відображена в музичних композиціях, витворах образотворчого мистецтва тощо.

Сьогодні, в часи новітніх технологій більшість видів мистецтва «діджиталізувалися». Сучасні технології для роботи з комп'ютерною графікою мають великий потенціал до відтворення і копіювання традиційних технік малюнку, живопису і т.д. Комп'ютерна графіка також може вважатися одним з видів новітнього образотворчого мистецтва, тому зважаючи на сьогоденні тенденції ми маємо звернути увагу на твори образотворчого мистецтва, що створюються завдяки комп'ютерним технологіям. В наслідок інтеграції сучасних технологій в наше життя ми маємо змогу не тільки відтворювати класичні техніки, а й створювати та інтерпретувати художні образи так, як раніше не дозволяли технології. Ми можемо прослідкувати взаємозв'язки класичного і новітнього, проаналізувати відмінності роботи традиційними та «цифровими» матеріалами.

Нерідко майстри образотворчого мистецтва звертаються до літератури аби створити авторську інтерпретацію художніх образів. Актуальною на нашу тему можна назвати тому, що вона зумовлена оригінальністю поглядів художників та недостатнім розкриттям в питанні роботи з формуванням художніх образів у сучасній культурній практиці.

Виходячи з вищезазначеного ми обрали тему кваліфікаційної роботи **«Формування художнього образу в процесі виконання творчої роботи за мотивами літературного твору»**.

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами. Дослідження здійснювалося згідно з планом підготовки здобувачів кафедри образотворчого мистецтва і дизайну Херсонського державного університету

та є складовою тематики наукових досліджень кафедри «Формування творчої особистості студента у культурно-мистецькому просторі сучасної України».

Мета роботи полягає у дослідженні особливостей роботи з художніми образами засобами сучасних комп'ютерних технологій.

Мета роботи передбачає постановку та вирішення таких **завдань**:

- дослідити звернення до художнього образу в сучасному образотворчому мистецтві;
- розглянути поняття ілюстрації в образотворчому мистецтві;
- проаналізувати концептуальні рішення в ілюстрації;
- розглянути поетапність роботи над художнім образом в комп'ютерних ілюстраціях;
- створити оригінальну інтерпретацію художнього образу.

Об'єктом дослідження є процес формування художнього образу в ілюстрації.

Предмет дослідження. Особливості художнього образу в ілюстрації.

Методи дослідження: відповідають меті і поставленим завданням: при висвітленні історії ілюстрації – історико-культурний метод; для виявлення особливостей композиції – метод абстрагування та порівняння. Теоретичний аналіз літератури.

Наукова новизна одержаних результатів. Створення ілюстрацій засобами комп'ютерної графіки за мотивом твору М. А. Булгакова «Майстер і Маргарита».

Практичне значення одержаних результатів. У кваліфікаційному проєкті описано положення та дослідження, що можна використовувати для створення методичних рекомендацій, курсових робіт, конспектів уроків з образотворчого мистецтва.

Апробація результатів дослідження. Результати досліджень були розглянуті на VII Всеукраїнській мультидисциплінарній конференції

«Чорноморські наукові студії», що проходила в м. Одеса в Міжнародному гуманітарному університеті.

Публікації. Матеріали кваліфікаційної роботи відображені в статті на тему: «Поцілунок в мистецтві», що опублікована в збірнику наукових статей «Чорноморські наукові студії» (від 14 травня 2021 року).

Структура дослідження. Випускний кваліфікаційний проєкт складається зі вступу, двох розділів, висновків та списку використаних джерел.

РОЗДІЛ 1

ПРОБЛЕМА СТВОРЕННЯ ХУДОЖНЬОГО ОБРАЗУ В ІЛЮСТРАЦІЇ ЗА ЛІТЕРАТУРНИМ ТВОРОМ

Ілюстрація - це зображення, що створено аби пояснити зміст художнього твору. Візуальні образи, які зазвичай використовують у таких зображеннях допомагають читачеві поринути відчуттями в структуру емоційної атмосфери та осягнути суть літературного твору. Як жанр образотворчого мистецтва, ілюстрація є невіддільною частиною твору і являє собою його безпосереднє візуальне тлумачення. Як практичний жанр графіки, ілюстрація є однією з частин розвитку книжкової справи. Ілюстрація являє собою зображення, яке існує як окремо складова книги й авторське освітлення змісту твору, що не використовується у творі безпосередньо, наприклад, ілюстрації Гюстава Доре до Біблії.

Цитуючи художника О. Г. Верейського можна зазначити, що ілюстрація «перш за все, повинна бути художньою. Це означає – в ній має бути виражене художником своє розуміння ідеї твору, знайдені композиційні рішення всієї книги в цілому, загальна емоційна тональність, єдність стилю» [7, с. 70]. Завдання художника-ілюстратора – втілити ідеї літературного твору засобами образотворчого мистецтва. Для того, щоб читач зміг поринути у світ твору, художник сам повинен стати з ним єдиним цілим.

Ілюстрації зазвичай використовуються в оформленні художньої літератури, періодичних видань (газети, журнали), у виробництві коміксів і графічних романів, в дизайні комп'ютерних та мобільних іграх і додатках і т.д. [9]. Ілюстрації виконуються як за допомогою традиційних матеріалів і технік (акварельний живопис, чорнильна графіка тощо), так і за допомогою комп'ютерних програм, все частіше ілюстратори поєднують техніки та підходи, щоб досягти особливості зображення в плані новаторства. Для довершеності художнього твору важливі не тільки багаті образотворчі засоби

та оригінальні прийоми роботи з композицією, а й вміння передати простір і час в ілюстрації. Зазначені вище фактори допомагають формувати самобутній стиль автора та його унікальність.

Аналізуючи індивідуальні особливості мови ілюстратора потрібно звернути увагу на те, як він проводить лінію і кладе мазок, що автор вважає за краще, коли він створює форми, лінії, пластику або світло-кольорові відношення, як працює з просторовими планами, як він використовує перспективу, як розподіляє світлотінь, яким чином працює з силуетами у зображенні, чому надає перевагу у композиційних рішеннях, як митець передає пластику персонажів і т.д. Нерідко, все це можна називати «почерком» автора, але ж краще буде називати ці відмінності індивідуальним стилем художника [5]. Малюнок може допомогти втілити ідеї та образи автора літературного твору та допомагає краще поміркувати над змістом.

Отже, важлива роль художника-ілюстратора – втілити через візуальні образи персонажів, пейзажів тощо думки автора твору та зробити так, щоб книга стала предметом захоплення читача, завдяки оригінальному візуальному стилю. Для того, щоб створити для реципієнта неповторну атмосферу та настрій літературного твору, художник повинен не менше оповідача бути обізнаним у тексті та, що є найголовнішим – захопитися ним.

Можна сказати, що ілюстрація – це частина літературного твору, або увесь твір, що пройшов складні перетворення та трансформації в уяві художника та став частиною матеріального світу у вигляді зображення.

Людина сприймає дійсність образами, тобто різними уявленнями. Всі вони пов'язані з нашими органами чуття. Образи бувають слуховими, звуковими, зоровими та нюховими. Але коли вся навколишня дійсність переноситься в площину людської творчості - з'являються нові образи: художні, літературні та музичні.

Художній образ - спосіб і форма освоєння дійсності в мистецтві, загальна категорія художньої творчості. Саме художня образність відрізняє мистецтво від всіх інших форм відображення і пізнання дійсності: науки, релігії, політики і т. д.

Головне завдання художника - викликати у людей уявлення, з якими вони зустрічаються або можуть зустрітися в реальному житті. Для цього використовується комплекс спеціальних образотворчих засобів і предметів.

При цьому, у образотворчого мистецтва є усі можливості для забезпечення створення чи відображення художнього образу як системи комунікації. І як би не різнилися художні засоби, коли вони починають ставати складовими частинами образу, вони наділяються статусом мовних засобів. Образи «оживають» у витворах художника [4].

Художній образ «цитує» літературний твір за допомогою зорових образів. Вони можуть створюватися за допомогою спеціальних засобів, інструментів, технік і прийомів, які розроблені, змінені і вдосконалені багатьма поколіннями митців.

Образ формується трьома основними етапами:

1 етап. Виникнення ідеї. Це створення чогось подумки, в мріях художника. Можлива поява начерків або міні задуму.

2 етап. Створення твору. Художник втілює свою думку фактично, за допомогою матеріалів, відображаючи об'єктивну частину (зорове зображення) і суб'єктивну частину (свої емоції і почуття).

3 етап. Сприйняття створеного іншою людиною. При цьому суб'єктивна думка глядача доповнює даний об'єкт. І думка художника стає відчуттям іншої людини.

Кажучи про художні образи в ілюстрації, перш за все, мають на увазі головних героїв картини. Це можуть бути люди, тварини або предмети. Але і різні явища і події також потрапляють в цю категорію.

Один з видів художнього образу - людина, її вигляд. Це може бути конкретна особистість чи вигаданий персонаж. Зображати людей можна в портреті, автопортреті, а також в побутових, релігійних, тематичних та інших сценках, навіть в карикатурі.

Предмети - найпоширеніший образ в натюрмортах. У перекладі з французької натюрморт - мертва природа. Тому тут в якості об'єкта можуть виступати фрукти і овочі, предмети побуту, квіти, інструменти і т.д. Яскравим прикладом використання художнього образу в натюрморті може бути ванітас – алегоричний натюрморт з зображенням символіки пов'язаної з неминучістю смерті.

Пейзажі і різні явища також є художніми образами. У них відображаються думки, почуття і емоції як самого художника, так і людини, яка дивиться на картину.

Всі художні образи можуть поєднуватися між собою, створюючи вигадані істоти, предмети і події.

Головна особливість художнього образу в тому, що інтерпретуючи дійсність, він насправді є вигаданим, не справжнім. Навіть найточніша картина, що зображує реальність, не може втілити в собі все те, що є насправді [4].

Художній образ втілюється художником «тут і зараз». Неможливо розповісти в картині про ланцюг кількох подій, що призвели до певного результату як, наприклад, це відбувається в літературі або музиці. Художник обмежений межами одного моменту та одного події. Саме тому так важливо вловити секундну ситуацію, повністю розкрити дію або характери головних осіб. Навіть триптихи, або картини з декількома сюжетами, не володіють такою можливістю. Малюнки все одно відображають лише один момент. І художник розповідає свою історію, показуючи конкретну подію, навіть якщо їх декілька. Головне завдання художнього образу - виразити своє ставлення до світу. Причому робить це і сам художник, пишучи картину, й реципієнт -

висловлюючи своє ставлення до твору. Це завжди нереальне втілення, яке засноване на справжніх предметах і явищах .

Таким чином, можна дійти висновку, що художній образ є невід'ємною частиною ілюстрації, як жанру образотворчого мистецтва. Завдяки ньому читач може сприймати інформацію з літературного твору не тільки завдяки тексту і своїй уяві, але й за допомогою особистого бачення сюжету твору художником-ілюстратором [7].

Художній образ займає надзвичайно важливе місце у створенні картини. Він є своєрідним засобом з допомогою якого митець може втілити свої ідеї щодо персонажів твору, подій, сюжетів тощо. В сукупності з поглядом самого автора на власний твір, що ілюструється, художній образ стає свого роду мостом до більшого спектру почуттів читача.

РОЗДІЛ 2

ОСОБЛИВОСТІ СТВОРЕННЯ ІЛЮСТРАЦІЇ ЗАСОБАМИ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРАФІКИ

Завдяки зростанню попиту на використання комп'ютерних технологій в ілюстрації, художники та мистецтво в цілому стали ще більше розвиватися та удосконалюватися у сфері «діджитал-арту». Це спричинило стрімкий ріст нових художніх течій та професій. Більшість традиційних професій «діджиталізувалися» і стали частиною представників цифрового мистецтва.

Цифрове або комп'ютерне мистецтво – загальний термін, що не відображує свою приналежність до конкретних видів образотворчого мистецтва. Треба зазначити, що основною областю комп'ютерного мистецтва ми визначимо саме комп'ютерну графіку, як і всі інші види графіки (станкова, книжкова і т.д.) вона є видом образотворчого мистецтва.

Комп'ютерна графіка – це область мистецтва де комп'ютерні програми як набір інструментів використовуються для створення витворів образотворчого мистецтва. Завдяки їй можна відтворити цілий спектр засобів виразності властивий багатьом видам образотворчого мистецтва, зокрема, малюнку та живопису. За допомогою програмного забезпечення ми маємо змогу імітувати більшість прийомів та технік притаманних саме традиційним видам графіки і живопису [11].

Щоб створити витвір комп'ютерної графіки, художник-ілюстратор може використовувати чимало графічних редакторів. Наприклад, такі дві програми як Adobe Photoshop та Clip Studio Paint. Ці програми мають широку базу «пензлей», завдяки яким можна імітувати крейдяні, вугільні, масляні, інструменти. Також вони мають власний функціонал для створення інструментів для малювання та налаштування вже готових пензлів. Можна використовувати одну програму, але техніка може відрізнятись, так само як і в роботі з традиційними матеріалами. Художник має можливість вільно

обирати будь-які техніки та матеріали, що йому знадобляться: акварельні фарби, олійні фарби, графітні олівці, вугілля. Завдяки цьому ми відмовляємося від складних технічних процесів: ґрунтування, натяжки на підрамники полотен. Можна зазначити, що комп'ютерні художники мають можливість відтворити будь-яку з традиційних технік, а це означає, що кожна з їх робіт може бути схожа на витвір традиційного мистецтва. На даному етапі розвитку цифрового мистецтва художники можуть брати участь у розробці витворів кіномистецтва, відеоігор та ілюструвати різні цифрові та друковані видання. Зараз, для створення ілюстрацій до літературних творів, здебільш використовуються комп'ютерні технології [6].

Можна зробити висновок, що цифрова графіка є однією з основних частин мистецтва сьогодення. Кожен художник може створити картину, використовуючи як традиційні, так і сучасні надбання образотворчого мистецтва. Цей синтез допомагає створювати картині значно вищого рівня. Тому, можна сказати, що використання новітніх технологій створення зображень це один з найважливіших та актуальних кроків у сучасному світі для кожного художника-ілюстратора.

Розпочинаючи роботу над творчою частиною кваліфікаційного проєкту нам треба було визначитися з технікою виконання. Зараз можна помітити, що комп'ютерна графіка усе частіше використовується художниками-ілюстраторами. З її допомогою створюють картини вдало імітуючи художні техніки притаманні традиційним художнім технікам (живопис олійними фарбами, малюнок м'якими матеріалами, робота пір'ям з чорнилами). Однією з найвагоміших переваг такого підходу можна назвати можливість в декілька кліків редагувати малюнок і при цьому не зашкодити роботі, також є можливість копіювати будь-які частини зображення [12].

В ході роботи ми обрали декілька програм, для виконання творчої частини завдання, а саме: Adobe Photoshop та Clip Studio Paint. Саме ці програми в більшості використовуються для того, щоб редагувати фотографії

та створювати растрові графічні зображення. Особливостями цих програм є багатий інструментарій для роботи зі створенням і обробкою зображень високої якості. За допомогою них ми можемо обробляти графічні зображення, можемо створювати різноманітні художні ефекти, автоматизувати обробку растрових зображень, працювати з різноманітними кольоровими профілями корегувати кольорові параметри.

Завдяки таким програмам як Adobe Photoshop та Clip Studio Paint, художник можливість працювати ніяк не обмежуючи себе інструментарієм при використанні растрових графічних редакторів. В художника є можливість легко відмінювати зроблені дії, редагувати значення робочого простору та області, наприклад налаштування прозорості елементів, їх насиченість, кольорові, тональні відношення, додавати ефекти притаманні різним матеріалам, текстурам, працювати з градієнтними заливками, заповнювати великі зображення кольором, що б зайняло багато часу та зусиль, якби ми використовували традиційні техніки та матеріали. Графічні редактори надають можливість використовувати широкий діапазон матеріалів, технік та прийомів, які імітують класичні інструменти для створення зображень.

Далі, ми визначили літературний твір, основна тема якого була б актуальною. В ході дослідження творів зарубіжної літератури, було визначено письменника та роман. Було обрано роман Михайла Афанасійовича Булгакова «Майстер і Маргарита». Ми вирішили зацентувати на персонажах твору і цим самим створити велику кількість різноманітних, колоритних і захопливих художніх образів. Наступним важливим кроком було створення візуальних інтерпретацій персонажів культового витвору літературного мистецтва. Для того, щоб показати окремі сюжетні частини твору Булгакова ми вирішили, що буде правильним розділити їх на три сюжетні частини. Таким чином, ми зможемо показати три різні частини твору: Московські епізоди, героїв романа Майстра та свиту

Волада. Ми розробили концепції кожного з персонажів. Основною ідеєю в ілюстраціях було-показати, що ці ілюстрації є частиною одного цілого, тож багато роботи було проведено в пошуках вдалого композиційного рішення. Поняття композиції, відповідає за першу основну задачу ілюстрації. Дане поняття використовується на перших етапах розробки зображення, і протягом всього процесу ведення роботи. Воно є найважливішим організуючим компонентом художньої форми, являє собою цілісність і єдність в малюнку, підпорядковує елементи зображення один одному і основному задуму. Під цим поняттям мається на увазі вміння художника бачити зображення об'ємно, розрізняти і визначати розташування фігур і об'єктів за планами, виділяти головне і другорядне. Також, слід зазначити, що ми обрали саме графічну техніку виконання, щоб підкреслити літературну складову ілюстрації (чорним по білому). Опираючись на візуальні стилі багатьох художників ми обрали оптимальний підхід до зображень, використовуючи засоби виразності та художні образи.

Однією з найголовніших деталей ілюстрації, на основі якої можна виявити застосування художньо-образного мислення - це головні герої та персонажі, обраної нами книги. Розробка образів для ілюстрації - один з найбільш важливих і важких етапів створення ілюстрації. Складність цього етапу полягає в умінні аналізувати надану нам інформацію про героїв. Необхідно враховувати особисті якості персонажів, їх характер, звички.

На початковій стадії роботи над образами персонажів, слід вивчити весь теоретичний і візуальний матеріал, пов'язаний з книгою. Для початку, необхідно дослідити вступні матеріали - сценарій, літературні і режисерські описи персонажів. Постаратися знайти теоретичні матеріали, пов'язані з баченням авторів літературних і художніх творів, в яких представлені дані персонажі. Ознайомитися з особливостями стилю літературного твору. За результатами проведених пошуків, ми зробили ряд замальовок загального характеру, зазначивши для себе деякі важливі моменти. Дані замальовки

можна вважати ідейним "каркасом" для основного задуму, вони допоможуть в подальшій роботі з персонажем.

Після досить об'ємної роботи над пошуками образів обраних нами персонажами, ми визначилися з найбільш вдалим ідеями і приступили до їх опрацювання. На цій фазі розробки способу ми приступили до уточнення зовнішнього виду героїв, пошуку форм деталей (зачіски, стиль одягу, персональні предмети). Художник повинен розуміти призначення, придуманих їм деталей, як вони повинні взаємодіяти з персонажем, як передати за рахунок них певний рух. При виконанні більш ретельно продуманих ескізів ми не зупинилися лише на одному варіанті отриманих образів. Потім по завершенню створення всіх варіантів ескізів ми відібрали найбільш вдалий начерки.

Після того, як робота над образом персонажа була закінчена, ми перевірили чи гарно зчитуються створені персонажі. Ми продемонстрували свій кінцевий варіант, незацікавленим у проєкті людям. За допомогою оцінки з боку з'ясували, наскільки образи «працюють».

Взагалі робота над ілюстраціями та художніми образами це тривалий та комплексний процес, що вимагає від художника, вміння працювати з основними техніками та матеріалами, здобутками сучасних технологій, таких як графічні редактори включно, вміння працювати з композицією. Також немало факторів, таких як оформлення твору мистецтва, друк матеріалів та комунікативні здібності під час аналізу творів повинні бути опрацьовані протягом роботи над проєктом.

ВИСНОВКИ

В ході виконання дослідження ми досягли загальної мети та вирішили поставлені завдання, а також дійшли таких **висновків**:

Питання формування художніх образів в образотворчому мистецтві достатньо науково опановане та теоретично обґрунтоване. В більшості робіт, що присвячені питанню художніх образів, значна частина уваги зацентована саме на візуалізації, що надає можливість отримати всі доступні рішення та засоби художньої виразності для роботи з ілюстраціями.

Було розглянуто ілюстрацію як жанр образотворчого мистецтва, що напряду пов'язаний з художньою інтерпретацією твору літератури. Ілюстрацію можна вважати невід'ємним від тексту графічним проявом літературного твору. Відомими художниками-ілюстраторами є Гюстав Доре, Серджіо Топпі роботи яких стали джерелом натхнення для проєкту.

Аналізуючи джерела ми виявили, що саме концепція, композиція та сюжет являються одними з найважливіших компонентів ілюстрації, що організують її сприйняття, підпорядковують її елементи та захоплюють увагу глядача. Синтез цих елементів здатен переконливо передати основну ідею твору і ефективно візуалізувати літературне джерело.

Виконуючи роботу над ілюстрацією можна виділити такі основні етапи: дослідження літературного джерела, творчі пошуки художніх образів персонажів, робота над композицією та візуалізацією твору.

Процес роботи над ілюстрацією потребує від художника володіння технічними та теоретичними засобами образотворчого мистецтва. Для сучасного митця це означає опанування новітніх технологій, вміння працювати з сучасним програмним забезпеченням та орієнтуватися у вимогах поліграфічних процесів. Проте, справжня авторська інтерпретація літературного твору може бути лише результатом розуміння тексту та його досконалого аналізу.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Героїчне. Літературознавча енциклопедія: у 2 т. / Авт.-уклад. Ю.І. Ковалів. К.: ВЦ “Академія”, 2007. Т. С. 608.
2. Грінченко Б. Фольклористична спадщина. Зібрання творів. К.: Київський університет імені Бориса Грінченка, 2018. С. 616.
3. Дехтерев Б. Що таке книжкова ілюстрація. Сайт про книжку-картинку. 2012. URL: <http://www.fairyroom.ru/?p=11518>. (дата звернення: 02.08.2021).
4. Дмітрієва К. Створення і розробка образу персонажа. 2017. URL: <http://www.drawmaster.ru/270-sozdanie-i-razrabotka-obraza-personazha.html>. (дата звернення: 02.08.2021).
5. Живопись: краткий словарь терминов. 2012. URL: <http://www.bibliotekar.ru/slovarZhivopis/107.htm>. (дата звернення: 02.08.2021).
6. Исаева О. А. Цифровая живопись как актуальное направление отечественного искусства. *Вестник Санкт-Петербургского государственного института культуры*. 2017. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovaya-zhivopis-kak-aktualnoe-napravlenie-otchestvennogo-iskusstva/viewer>. (дата звернення: 02.08.2021).
7. Ілюстрація. Збірник статей та публікацій, 1988. №23. С. 70.
8. Кириченко М. А. Учїться малювати. К.: Рад. шк, 1987. 58 с.
9. Крюкова Е. Ілюстрація. 2019. URL: <https://jotto8.ru/hudozhestvennye-terminy/illjustratsija>. (дата звернення: 15.07.2021)
10. Меламед В. Что такое иллюстрация. URL: <http://kak.ru/columns/illumination/a8486/> (дата звернення: 15.07.2021)
11. Михайлов М. В., Спиридонова А. М. История становления цифровой иллюстрации в рамках искусства в целом и в рамках

- цифрового искусства в частности. *В мире науки и искусства: вопросы филологии, искусствоведения и культурологии*. 2015. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/istoriya-stanovleniya-tsifrovoy-illyustratsii-v-ramkah-iskusstva-v-tselom-i-v-ramkah-tsifrovogo-iskusstva-v-chastnosti/viewer>. (дата звернення: 15.07.2021)
12. Орешко М. Література та зображення. 2016. URL: <http://litakcent.com/2016/03/15/literatura-ta-zobrazhennja/>. (дата звернення: 15.07.2021)
13. Руснак І. Є. Український фольклор. К.: Академія, 2012. С. 304.
14. Сидоренко Ю. О. Вивчення літературних творів з міфологічними структурами експліцитного типу в 9–11 класах загальноосвітньої школи: теоретичні засади, система компетентностей // Наукові записки НДУ ім. М. Гоголя, 2016. Вип. 4. С. 36-40.
15. Суворова А. Про оформлення робіт. 2018. URL: <http://hudcombinat.com/2018/04/03/ramy/>. (дата звернення: 15.07.2021)
16. Технические требования для подготовки макета. 2016. URL: <http://luna-print.com/printing-terms>. (дата звернення: 02.08.2021).