

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Факультет культури та мистецтв
Кафедра образотворчого мистецтва і дизайну

ВИКОНАННЯ ТВОРЧОЇ РОБОТИ ЗА МОТИВАМИ
ЛІТЕРАТУРНОГО ТВОРУ

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

Виконала: здобувачка 421 групи
Спеціальності: 023 Образотворче
мистецтво, декоративне мистецтво,
реставрація
Освітньо-професійної програми
Образотворче мистецтво, декоративне
мистецтво, реставрація
Рудницька Єлизавета Віталіївна
Керівник; доцент Курак С.П.
Рецензент: к.п.н., доц., доцент кафедри
образотворчого мистецтва Красюк Ірина
Олександрівна

Івано-Франківськ – 2024

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. Особливості малювання у комп'ютерній графіці	
1.1. Відомості про комп'ютерну графіку та її техніки.....	6
1.2. Види програм для комп'ютерної графіки.....	7
РОЗДІЛ 2. Специфіка виконання творчої роботи за мотивами роману Е.М. Ремарка «Три товариші» засобами комп'ютерних технологій	10
2.1. Художньо-образний лад роману Е.М. Ремарка «Три товариші».....	10
2.2. Практичне втілення та послідовність виконання творчої роботи за мотивами роману у комп'ютерній графіці	11
ВИСНОВКИ	15
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	17

ВСТУП

Актуальність теми визначається тим, що художня література як важлива основа для творчості художньої графіки" залишається актуальною й значущою. Вона відображає зв'язок між літературою та мистецтвом, що може стати натхненням та музою для митців. Література може надихати художників через візуальні образи, атмосферу, емоції та сюжети, які передаються через тексти та історії. Наприклад, класичні твори світової літератури, можуть надихати художників до створення нових образів, ілюстрацій або графічних робіт, що розкривають глибину, поетичність та багатство літературного тексту через власну інтерпретацію. Такий уклін до класики може сприяти не лише творчому процесу, а й поглибленню розуміння літературних творів.

Вивчення творчості Ремарка через образотворче мистецтво сприяє кращому розумінню своєї літературної спадщини, та збагачує новими знаннями, а також дає краще зрозуміти життя людей того часу. Застосування комп'ютерної графіки у роботі створює можливості для естетичного, філософського та емоційного зв'язку з глядачем, розкриваючи більш глибоку та символічну сторону твору «Три товариші».

Використання графіки у художній роботі дозволяє передати всю глибину та інтимність роману, а також розширити спектр візуалізації, сприйняття читачів або глядачів до дії персонажів та їх життя. Тому, це дослідження може буди гарним пошуковим матеріалом для вивчення.

Також впливу літературної спадщини на окремі галузі мистецтва та культури, зокрема в області візуального мистецтва покращує сприйняття аудиторії. Зазначені фактори підкреслюють значимість та актуальність теми «Художня література як важлива основа для творчості художника-

графіка» як важливої розвідки у вивченні та сприйнятті літературного твору через призму графічного мистецтва.

Вищезазначене дозволяє вважати актуальним обрання теми даного дослідження для виконання творчої роботи.

Мета дослідження: виконання ілюстрацій з використанням комп'ютерної графіки. Досягнення поставленої мети передбачає розв'язання таких завдань :

1. Провести аналіз літератури, пов'язаної з проблематикою дослідження.

2. Висвітлити основні аспекти практичної частини та стилю комп'ютерної графіки .

3. Визначити основні художні образи та символіку, що міститься у романі Е.М. Ремарка «Три товариші».

4. Визначити послідовність процесу виконання творчої роботи в комп'ютерній графіці , відтворюючи мотиви роману «Три товариші» Е.М. Ремарка.

Об'єкт дослідження: особливості використання комп'ютерної графіки в образотворчому мистецтві.

Предмет дослідження: Виконання творчої роботи за мотивами роману Е.М. Ремарка «Три товариші» у стилі комп'ютерна графіка.

Методи дослідження: аналітичний аналіз – для ґрунтовного аналізу можливостей комп'ютерної графіки та її застосування для створення ілюстрацій за мотивами роману Е.М. Ремарка «Три товариші»; синтезу – задля визначення образів й символів обраного літературного твору; технічний – для дослідження потенціалу технік в графіці при створенні ілюстрацій за мотивами роману Е.М. Ремарка «Три товариші».

Структура роботи: структуру пояснювальної записки представлено двома розділами, перший з яких містить два підрозділи,

другий також два підрозділи, висновки до роботи і список використаних джерел.

РОЗДІЛ 1

ОСОБЛИВОСТІ МАЛЮВАННЯ У КОМП'ЮТЕРНІЙ ГРАФІЦІ

1.1 Відомості про комп'ютерну графіку та її техніки

До комп'ютерної графіки можна віднести усі зображення, що зберігаються на матеріальних носіях, намальовані людиною або є знімками реального світу. Один із варіантів отримання зображень, малювання, відомий з найдавніших часів, а другий – з XIX століття, коли винайшли фотографію. Комп'ютерна графіка поєднала в собі два способи отримання зображень і відкрила нові методи їх обробки, не відомі ані у фотографії, ані у традиційному образотворчому мистецтві [1].

Комп'ютерна графіка – це галузь людської діяльності, пов'язана з використанням комп'ютерів для створення зображень і обробки візуальної інформації, отриманої з реального світу [1].

У більш стислому розумінні комп'ютерну графіку називають результатом такої діяльності як інформатичні технології. В інформатиці як науці, комп'ютерна графіка виділена в окрему галузь, яка вивчає методи і засоби створення, обробки та використання зображень за допомогою програмно-апаратних засобів, та дизайну.

Комп'ютерна графіка – починає свою історію ще з XX століття, але масову вживаність вона почала набирати на початку XXI та розвитком комп'ютерної та інформатичних технологій [1].

Основні сфери застосування комп'ютерної графіки є такі:

- графічний інтерфейс користувача;
- кінематографія, спецефекти й телебачення;
- інтернет, цифрове телебачення відеоконференції;
- обробка цифрових фотографій;

- комп'ютерні ігри, системи віртуальної реальності, штучний інтелект;
- дизайн сайтів та розробка макетів;
- цифрова ілюстрація;
- архітектура, креслення та моделювання;
- 3Dграфіка.

Завдяки цьому багато речей можна спростити або займатися розробкою перебуваючи у будь якому місці, не переживаючи за некомфортні умови [3].

Також вона допомагає візуалізувати картинку з голови та уявлення перед очима, що також часто можна використовувати у дослідженнях.

Розрізняють 3 види комп'ютерної графіки, це:

- растрова графіка;
- векторна графіка;
- фрактальна графіка.

Вони є основою та невід'ємною частиною всієї комп'ютерної графіки загалом. Також, є ще 2 види комп'ютерної графіки, які вважаються не головними, але також важливі та значущі, це тривимірна графіка та двовимірна графіка, що використовується в іграх та мультиплікації.

Тривимірна графіка (або ж 3D) – це розділ комп'ютерної графіки, сукупність прийомів і інструментів які призначені для зображення об'ємних об'єктів. Тривимірна графіка використовується для створення фігур та зображень на площині екрану в архітектурній візуалізації, кінематографі, комп'ютерних іграх, друкарській продукції, а також в науці і промисловості [4].

Двовимірна графіка(або ж 2D-графіка) закладається в тому, що зображення будується з використанням плоских геометричних моделей, тексту та растрових об'єктів. Цей тип графіки в першу чергу призначено для застосування у сферах, пов'язаних із традиційними технологіями

друку, а саме: друкарська справа, рекламна, картографія, фотографія креслення тощо, а також для публікації в Інтернеті та створення інтерфейсу користувача [4].

Отже, Комп'ютерна графіка починає свою історію ще з ХХ століття, вона є невід'ємною частиною сьогоденної творчості, та допомагає митцям з візуалізацією картинок з голови, та економить час написання твору.

1.2 Види програм для комп'ютерної графіки

Програми, які допомагають в комп'ютерній графіці, та об'єктивно є найкращими, це:

Photoshop.

Illustrator.

InDesign.

Lightroom.

Графічні редактори дуже часто мають багатий набір інструментів для створення графічних зображень. Залежно від способу створення та зберігання розрізняють два різновиди зображення: растрові (піксельні) і векторні та фрактальна.

Растрові зображення зберігаються у вигляді таблиці (матриці) точок, для кожної з яких задано колір. Основною перевагою растрової графіки є відносна простота, легкість та висока швидкість виведення зображення на монітор. При цьому обсяг пам'яті для збереження растрового зображення визначається добутком розміру таблиці (у пікселях) на глибину кольору (у байтах). Тому високоякісне зображення може зайняти до сотень мегабайтів пам'яті. Крім того, можливості перетворень растрових зображень дуже обмежені порівняно з векторними, що робить це недоліком. Щоб зекономити пам'ять на пристрої растрове зображення зберігається в запакованому вигляді у

спеціальних форматах: BMP, Gif, FPX, Tiff, JPG та ін. У векторній графіці всі зображення описуються у вигляді математичних об'єктів — контурів. Кожна лінія та контур робить незалежний об'єкт, що дає можливість його переміщувати, змінювати масштаб, вільно трансформувати без пошкоджень якості та самого файлу [7].

Векторні об'єкти у більшості випадків містять складні зображення та потребують значно меншого обсягу пам'яті, ніж растрові. Найбільш поширені серед користувачів персональних комп'ютерів графічні редактори: піксельної графіки — Adobe Photoshop, Krita, Paint tool Sai; векторної графіки — Adobe Illustrator, Microsoft Map, CorelDraw [7].

Фрактальна графіка базується на технології створення зображень на основі фракталів, а воно в свою чергу базується на фрактальній геометрії. Найвідомішими фрактальними об'єктами є дерева у яких кожна гілочка то коротша, то більша. Фрактальна графіка використовується при створенні комп'ютерних ігор, адже фрактал бере своє походження від математики, вимірювань та вичислень. Тому найбільш часто художники графіки відають перевагу векторній графіці ніж растровій, навіть для створення 3D макетів, фігур та скетчів. Але все індивідуально, та у кожного автора свій підхід до роботи, програми, та самого виконання творчої роботи.

Отже, у художників та дизайнерів з напрямленням комп'ютерна графіка є багато програм для малювання та дизайну, що набагато спрощує творчий підхід до роботи, та саму роботу. Великий вибір програм також допомагає обрати ту саму, яка буде зручною та цікавою для самих авторів, що робить акцент на розвитку комп'ютерних технологій. Також, ми дізнались про види графіки, яка відрізняється чіткістю ліній, що вимірюється в пікселях, та перевагу кожного з них.

РОЗДІЛ 2

СПЕЦИФІКА ВИКОНАННЯ ТВОРЧОЇ РОБОТИ ЗА МОТИВАМИ РОМАНУ Е.М. РЕМАРКА «ТРИ ТОВАРИШІ» ЗАСОБАМИ КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

2.1 Художньо-образний лад роману Е.М. Ремарка «Три товариші»

«Три товариші» – роман Ремарка який написаний в роки фашизму. У романі Еріха Марії Ремарк «Трьох товаришах» остаточно визначилися художні особливості творчої манери письменника його життєві погляди, та бачення світу. У «Трьох товаришах» Ремарка відчувається безпосередній зв'язок з романом «Прощавай, зброє!». Можна знайти багато схожого і в сюжеті, і в образах, а також в трагічному фіналі і трактуванні теми любові [5].

Герої роману – Роберт Локамп (розповідач самої історії), Отто Кестер, Готфрід Ленц та Патріція Хольман – фронтові товариші, які володіють маленькою авторемонтною майстернею, та кохана жінка Роберта. Вони люди «втраченого покоління» розбиті війною, та після воєнним часом. Захищаючись від ворожих сил суспільства, вони шукають опори в простих формах людської солідарності, у взаємній виручці, дружбі і коханні. Вони живуть у замкнутому світі створеному ними ж, як би поза часом, поза навколишньою реальністю [5].

«Три товариші» – книга не тільки і не стільки про дружбу, скільки про любов. Любов Роберта до Пат, їх відносини надають сенс їх існування в цьому жорсткому і незрозумілому світі. Любовні сцени роману вражають своєю поетичністю, щирістю, ніжністю а також філософськими мотивами і символічністю. Любов додає роману нового подиху життя, та барв як в життя персонажів роману, так і у читача [5].

«Три товариші» – один з найвідоміших романів Ремарка. І до цього дня читачів у різних країнах світу привертає авторська інтерпретація вічних проблем любові, відданості, дружби, життя і смерті [5].

За словами Еріха Марії Ремарк: «Я даю «втраченому поколінню» надію на краще життя. І саме любов рятує Роберта від байдужості до власного існування.» [14].

У романі «Три товариші» особливу роль посідає любовна лінія, яка напряду виходить на перший план. Однак, вона також демонструє трагічну історію кохання, і виконує більш важливі цілі, пов'язані з розкриттям проблеми «втраченого покоління».

Роберт Локамп і Патриція Хольман до знайомства один з одним – люди, які давно вже втратили жагу до життя. Дві самотні людини, які зазнали великих внутрішніх ран, через війну. Однак поступово зароджуються почуття один до одного, що становиться певним стимулом до життя. Кохання лікує, і у романі це продемонстровано як найкраще[14].

Попри те, що історія кохання Роббі і Пат закінчується так трагічно, почуття героїв вплинули на кожного з них. Локамп відкрив сам для себе власну сутність з іншого боку: він зрозумів, що вмє любити. Патриція провела свої останні дні життя в любові і щастя. Вона могла померти безслідно, проте померла коханою тією людиною, яку любила сама [14].

«Щастя — найбільш невизначена і дорога річ на світі.» [12].

Сама любовна лінія пов'язана з темою «втраченого покоління», вона висвітлює і більші проблеми: любові і багатства. Патриція в минулому мала великі гроші та накопичення, в колі її знайомих було багато людей з елітного прошарку суспільства та інтелігенції. Однак вона вибирає нічим не примітного Роберта, який рятується від спогадів за допомогою чарки алкоголю. Він бідний, в нього не має грошей та стабільного заробітку, а та копійка, що в нього буде, майже завжди йде на оплату рахунку у барі.

Головний герой розуміє, що він не пара для дівчини, проте Патріція переконує його в зворотному: заможні люди, часто не мають доброго серця та душі, а Роберт робить для неї дійсно цінні речі [14].

Е. М. Ремарк показує щиру любов, побудовану на принципах дружби і навіть товариства. Бо для Роберта усе життя дружба була дуже важливим аспектом в його житті, він навчився цінувати її на війні. Тому його відносини з Патріцією будувалися на розумінні, взаємо підтримці, щирості та взаємовиручці. Однак сам Локамп розуміє, що дівчина для нього це не просто друг, а кохана жінка, яка важливіша за все на світі [14].

Таким чином, ставлення героїв одне до одного базується на щирості та без усілякої фальші – ось що головне для Пат і Роббі.

2.2 Практичне використання мотивів роману у творчій роботі з використанням комп'ютерної графіки

В багатьох романах Еріха Марії Ремарка головною темою твору є війна. Саме ця тема є провідною в романах автора. Адже, однією з найбільших трагедій людства була, і є, це війна. Якою не була б вона за кількістю жертв чи масштабами руйнувань, вона все одно відлунюється тяжким болем у людських душах. Саме про біль втрати, про відчай людей розповідає читачам письменник. Він, як ніхто інший розумів усю сутність, усі проблеми війни, яка є трагічною як для переможених, так і для переможців: і ті й інші виходять з неї духовно знівеченими. Але в своїх роботах я відійду від цієї теми, та висвітлю іншу, таку важливу, але таку мало висвітлену тему - любов. В ілюстраціях, також передається побратимське товаришування, яке давно більше ніж дружба, це вже сімейні узи, та також особлива увага приділяється темі любові [9].

Любов...Ця тема у романах Еріха Марії Ремарка розкривається найменше, але уваги виділеної на неї більш чим достатньо. У «Три товариші» автор розкриває любовну лінію головного героя Роберта Локампа, та його коханої Патріції Хольман. Їх кохання бурхливе, романтичне, та трагічне, але добре відволікає читача від сірої та нагнітаючої атмосфери післявоєнних часів, натомість надаючи нових фарб та свіжого подиху роману.

Відштовхуючись від філософії та символізму, любов та кохання одна з найсильніших спорідненостей душ і в романі вони розкриті дуже гарно. Еріх Марія Ремарк у літературній манері передав це читачу, тому я вирішила втілити їх в графіці.

В своїх ілюстраціях я передала той початок закоханості, ту незграбність, та чисте, як ранкова роса, безтурботне кохання. Побратимські узи також не залишилися без уваги. В «Три товариші» дружба головних героїв переросла побратимську підтримку та взаємоповагу як до членів родини. Але нажаль, в романі також описується життя, а як ми вся знаємо, воно не передбачуване. Тому тема смерті також розкривається мною в ілюстраціях, але передано це більш символічно та філософськи.

Свою роботу ми вели у деякій послідовності. Етап створення ескізів займав більшу частину практичної роботи, оскільки в ньому повинні були відображені всі ідеї і методи розв'язання, і з них обирався найбільш вдалий варіант. При створенні ескізів було дуже важливо відтворити головну тему твору, уявити образи основних персонажів, та передати їхні характери, міміку, взаємодії в оточенні та передати атмосферу того часу через полотно.

Після того, як остаточний ескіз був затверджений, ми перейшли до наступного етапу: деталізація ескізу та уточнення деяких моментів. Вибір техніки відіграв важливу роль у створенні ілюстрації. Для моєї роботи була обрана комп'ютерна графіка. Ілюстрації були виконані за

допомогою растрової програми в якій я малювала за допомогою графічного планшета підключеного до комп'ютера. При початком роботи треба було визначитися з програмою в якій буде виконуватись робота, в моєму випадку це Paint tool Sai та аналізувати її можливості, для спрощення роботи. За допомогою спеціальних пензлів з ефектами, в роботі можна було досягти живописного або графічного ефекту. Комбінуючи різну товщину ліній, різні накладання та змішування кольорів та технік, можна створювати цікаві текстури та мотиви.

Завершальний етап включає створення вже закінченої творчої роботи, що означає завершення композиції. Для більшого акценту на деталях ми виділяємо на характерні риси персонажів, створюємо виразний силует фігури та додаємо декоративні елементи. Окреслимо шляхи, за допомогою яких обрана графіка, збагатить нашу творчу роботу:

1. Створення романтичної атмосфери. Використання теплих сірих та коричневих відтінків на пару з червоним для створення приглушених та глибоких тонів може допомогти передати атмосферу закоханості та ніяковості, яка присутня в романі. В той же час, м'які мазки та змішання може додати м'яких переходів та ефектів світла, що виділить цю атмосферу.

2. Візуалізація самої історії головних героїв. Використання більш графічних ліній та штрихів може допомогти візуалізувати взаємодії персонажів роману. Додавання кольорових акцентів може розкрити естетику та настрої часів, що описані у творі.

3. Вишуканість персонажів. Використання більш чітких пензлів без розтирання для підкреслення контурів та виразів обличчя може допомогти створити глибину та виразність у оточення навколо та самих персонажів роману. Додавання яскравих (акцентуючи увагу на деталі) кольорів для нанесення кольорових деталей може підкреслити їхню індивідуальність та внутрішній стан почуттів [8].

4. Емоційна та духовна палітра персонажів. Використання символізму та додавання більш теплих відтінків та тлі яскравих, для кращого розуміння спостерігача емоційного спектру персонажів [8].

У підсумку поєднання цих технік в комп'ютерній графіці може допомогти створити ілюстрації, які не лише передають суть тексту, а й самостійно доповнюють атмосферу, емоції, настрої та глибину тематики роману.

Таким чином, стає зрозумілим, що для успішного втілення мотивів роману у творчій роботі в графіці художник повинен враховувати не лише художню символіку та образи, а й враховувати особливості емоційного фону та настрої роману.

В цілому дослідження підтвердило, що комп'ютерна графіка в образотворчому мистецтві допомагає поглибити візуальне сприйняття літературного твору, а також розширює можливості художника для гарного втілення складних художніх ідей через власний творчий підхід та інтерпретацію.

ВИСНОВКИ

Отже, після аналізу самого роману, наукової літератури й проведення дослідження проблематики створення декоративних композицій з використанням комп'ютерної графіки були виведенні наступні висновки:

Встановлено, що комп'ютерна графіка в образотворчому мистецтві. Включає в собі поєднання різних змішаних технік, програм та прийомів для візуальної передачі даних. Це дає можливість художникам експериментувати з текстурями, кольорами та формами, створюючи виразні та оригінальні композиції.

Виявлено, що комбінування різних стилів, пензлів та текстур роблять картину більш об'ємною та живою а також ще за допомогою контрастів та різних тонів. Це створює глибокі та драматично насичені зображення, які гарно передають тему кохання.

Встановлено, що роман «Три товариші» Е.М. Ремарка містить глибокі художні образи, які символізують важливі ідеї та теми, такі як втрата, самотність, віра, дружба та кохання. Також данні образи допомагають читачеві краще розуміти та співпереживати сильному та глибокому емоційному світу персонажів . Процес створення творчої роботи в комп'ютерній графіці для зображення мотивів роману «Три товариші» Е.М. Ремарка включає детальне дослідження та аналіз ключових сцен, символіки та атмосфери твору.

Послідовність виконання творчої роботи у комп'ютерній графіці склали такі етапи:

1. Підготовка робочого простору: Пошук ідеальної програми для втілення мотивів, підбірка текстурних пензлів та обрання кольорової палітри.

2. Визначення основної композиції серед великої кількості начерків.

3. Створення основного ескізу.

4. Виконання малюнку. Робота в стилізованій графіці.

5. Використання текстурних пензлів для додаткових деталей. На фініші роботи підкреслення окремих сцен, оточення та фігур головних героїв дуже важливе, це допомагає підкреслити деякі деталі та надати роботі більшого символізму та глибини.

7. Завершення роботи, що обумовлене переносом головної фігури ілюстрації на передній план, за допомогою завершальних мазків, штрихів, чіткості, підкреслень, тощо.

Отже, для реалізації творчого задуму у практичній частині було обрано стилізовану графіку. Для виконання своєї роботи ми обрали графічний редактор Paint tool Sai. Такий редактор має простий та зручний інтерфейс та різноманітність налаштування інструментів для роботи, що спрощує створення векторних та растрових зображень.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. "Історія розвитку комп'ютерної графіки [Електронне джерело] 16.03.2024 [https://wiki.cusu.edu.ua/index.php/\"Історія_розвитку_комп'ютерної_графіки_и](https://wiki.cusu.edu.ua/index.php/\)
2. ІСТОРІЯ ПРО КОМП'ЮТЕРНЕ МИСТЕЦТВО АБО ДІДЖИТАЛ АРТ [Електронне джерело] 04.03.2024 <https://digital-art.com.ua/istoria-digital-art/>
3. Конспект лекції. Тема1. Основи комп'ютерної графіки [Електронне джерело] 20.02.2024 <https://financial.lnu.edu.ua/wp-content/uploads/2015/12/Lektsiia1-1.pdf>
4. Манько І.В. Поняття комп'ютерної графіки та її види [Електронне джерело] 29.03.2024 <https://naurok.com.ua/ponyattya-kompyuterno-grafiki-ta-vidi-300029.html>
5. Опис і аналіз роману «Три товариші» Ремарка [Електронне джерело] 03.03.2024 <https://moyaosvita.com.ua/literatura/opis-i-analiz-romanu-tri-tovarishi-remarka/>
6. Реалізм у мистецтві: майстерність зображення дійсності [Електронне джерело] 25.02.2024 <https://kyiv.gallery/statii/realizm-u-mystetstvi-maisternist-zobrazhennia-diysnosti>
7. РЕДАКТОРИ ГРАФІЧНІ ТА ТЕКСТОВІ [Електронне джерело] 26.02.2024 <https://www.pharmencyclopedia.com.ua/article/1054/redaktori>
8. Романова. М.О СПЕЦИФІКА ВИКОНАННЯ ТВОРЧОЇ РОБОТИ В ЗМІШАНІЙ ТЕХНІЦІ [Електронне джерело] 20.02.2024 http://ekhsuir.kspu.edu/bitstream/handle/123456789/18912/Romanova_FKM_2023.pdf?sequence=1&isAllowed=y
9. Русаєва К. АНТИВОЄННИЙ РОМАН Е. М. РЕМАРКА «ТРИ ТОВАРИШІ» [Електронне джерело] 22.02.2024

<http://dspace.pdpu.edu.ua/bitstream/123456789/2887/1/Ruseva%20K..pdf>

10. Техніки цифрової ілюстрації [Електронне джерело] 05.03.2024
<https://www.creativosonline.org/uk/техніка-цифрової-ілюстрації.html>

11. “Три товариші” аналіз (паспорт) твору
[Електронне джерело] 03.03.2024 <https://dovidka.biz.ua/tri-tovarishi-syuzhet/>

12. Три товариші (роман) [Електронне джерело] 21.03.2024
[https://uk.wikipedia.org/wiki/Три_товариші_\(роман\)](https://uk.wikipedia.org/wiki/Три_товариші_(роман))

13. Цецура. В.С. Урок позакласного читання Еріх Марія Ремарк
"Три товариші" [Електронне джерело] 25.03.2004
<https://vseosvita.ua/lesson/urok-pozaklasnoho-chytannia-erikh-mariia-remark-try-tovaryshi-447296.html>

14. Яка роль любовної лінії в романі Ремарка «Три товариші»?
[Електронне джерело] 01.04. 2024
<https://moyaosvita.com.ua/literatura/yaka-rol-lyubovnoi-linii-v-romani-remarka-tri-tovarishi/>

15. Digital art: що потрібно знати про мистецтво цифрового простору [Електронне джерело] 15.03.2024
<https://vikna.if.ua/cikavo/132881/view#!/back>

16. Яка роль любовної лінії в романі Ремарка «Три товариші»?
[Електронне джерело] 01.04. 2024
<https://moyaosvita.com.ua/literatura/yaka-rol-lyubovnoi-linii-v-romani-remarka-tri-tovarishi/>