

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

**ІНТЕРПРИТАЦІЯ МІФОЛОГІЧНИХ ОБРАЗІВ В ІЛЮСТРАЦІЇ
ЗАСОБАМИ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРАФІКИ /
INTERPRETATION OF MYTHOLOGICAL IMAGES IN
ILLUSTRATIONS BY MEANS OF COMPUTER GRAPHICS**

Кваліфікаційна робота (проект)

на здобуття ступеня вищої освіти “бакалавр”

Виконав: студент 16-421 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 доцент Думасенко С.А.

Херсон – 2020

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. Проблема інтерпретації міфологічних образів в ілюстрації ...	5
1.1. Ілюстрація як жанр образотворчого мистецтва	5
1.2. Поняття міфології в образотворчому мистецтві	8
РОЗДІЛ 2. Особливості створення ілюстрації	12
2.1. Використання комп'ютерної графіки в ілюстрації	12
2.2. Етапи створення ілюстрації	15
ВИСНОВКИ	20
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	22

ВСТУП

Актуальність дослідження. Міфологія завжди була джерелом натхнення для багатьох митців у різні епохи. Унікальність і неповторність слов'янського фольклору відображена в міфах і легендах, народних казках та витворах образотворчого мистецтва.

Відомо, що в добу сучасних комп'ютерних технологій образотворче мистецтво, як і інші види мистецтва та науки оцифрувалися. Сучасні графічні редактори дозволяють відтворювати традиційні техніки малюнку, живопису тощо. Комп'ютерна графіка також вважається видом образотворчого мистецтва, тому на тлі сучасності нам потрібно розглянути приклади образотворчого мистецтва в умовах «комп'ютерної» епохи. За допомогою комп'ютерних технологій ми намагаємося відтворити не тільки традиційні техніки, а й традиційні міфологічні та фольклорні мотиви. Таким чином прослідкуємо зв'язок старого і нового, традиційного і сучасного, зв'язок витоків українського народу та сучасних реалій.

У наші дні, митці все частіше звертаються до міфологічного надбання українського народу. Актуальність нашої теми обумовлена недостатньою розробленістю в сучасному мистецтві питання впливу національних традицій на сучасну культурну практику. Інтерес представляє проблема традицій та їх взаємозв'язку з культурою повсякденності.

Вищезазначене зумовило вибір теми дипломної роботи **«Інтерпретація міфологічних образів в ілюстрації засобами комп'ютерної графіки»**.

Мета роботи полягає у дослідженні процесу формування графічних образів засобами сучасної комп'ютерної ілюстрації.

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

- дослідити роль міфології в образотворчому мистецтві;
- розглянути ілюстрацію як жанр образотворчого мистецтва;
- проаналізувати концептуальні рішення в ілюстрації;

- розкрити етапи створення комп'ютерної ілюстрації;
- створити власну інтерпретацію міфологічного образу.

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

Предмет дослідження. Інтерпретація міфологічних образів в ілюстрації

Структура дослідження. Випускна кваліфікаційна робота складається зі вступу, двох розділів, висновків та списку використаних джерел.

Методи дослідження: Узагальнення літературних джерел з історії мистецтв, його конкретних тем, які відносяться до змісту теми курсової роботи; теоретичний аналіз літератури.

РОЗДІЛ 1

ПРОБЛЕМА ІНТЕРПРЕТАЦІЇ МІФОЛОГІЧНИХ ОБРАЗІВ В ІЛЮСТРАЦІЇ

1.1. Ілюстрація як жанр образотворчого мистецтва

Ілюстрація – це фігуративна форма мистецтва, заснована на розповіді історії [10]. Мається на увазі, що це жанр саме образотворчого мистецтва, який пов'язаний з художньою інтерпретацією літературного твору або візуалізацією усної творчості. Будучи жанром образотворчого мистецтва, ілюстрація сприймається як єдине ціле з текстом і є його безпосереднім візуальним тлумаченням. Як прикладний різновид графіки, ілюстрація тісно пов'язана з розвитком книжкової справи. Ілюстрацію можна тлумачити як зображення, яке є безпосередньою частиною тексту і авторською інтерпретацією тексту, яка не використовується в книзі безпосередньо, наприклад, ілюстрації В. Серова до байок І. Крилова.

Художник О. Г. Верейський пише, 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]. Роль ілюстратора – зробити літературний твір предметом мистецтва. Для того, щоб читач зміг перейнятися духом книжки, художник сам повинен глибоко розібратися в ній і саме головне – захопитися нею.

Різновиди ілюстрацій за призначенням: науково-пізнавальні (схема, креслення, план, карта і т.д.) і художньо-образні. За змістом ілюстрації поділяються на: художній малюнок, декоративні і документальні та виконують 3 основні функції:

- пояснювальна;
- естетична;

- емоційно-психологічна.

Це визначає стилістику ілюстрації, її розмір, характер, специфіку тощо.

Ілюстрація застосовується в широкому плані – в книжковій справі, періодичних виданнях різного спрямування (газети, журнали тощо), в технічній документації, в виробництві коміксів і графічних романів, в рекламній індустрії, для сувенірної продукції, в веб-дизайні, в дизайні ігрових додатків і т.д. [9].

Ілюстрації виконуються як в традиційних образотворчих техніках, так і за допомогою комп'ютерних програм, нерідко ілюстратори поєднують кілька технік і підходів, щоб досягти особливої значущості зображення. Для досконалості мистецтва художника-ілюстратора важливі не тільки багаті зображувальні засоби і оригінальні композиційні прийоми, а й система передачі простору і часу в ілюстрації. Всі ці аспекти формують самобутність стиля самого автора, унікальність почерку художника.

«Ілюстрація, як твір образотворчого мистецтва високо оцінюється тоді, коли вона задовольняє вимоги краси, цілісності, глибокої змістовності і неповторності образів. Ілюстрація може бути виділена як самостійний жанр образотворчого мистецтва завдяки одній обов'язковій ознаці. Її розповідь визначається не вільним вибором художника, а літературним твором. Її призначення – "висвітлити", "зробити наочним" те, про що розповідається в книзі, – події та дії, а також загальну ідею, яка спонукала автора написати книгу. Літературні твори надихали і продовжують надихати багатьох художників. У мистецтві минулого велику роль грали твори Гомера, Овідія, Вергілія та інших античних авторів. Біблія, Євангеліє, твори Шекспіра, Сервантеса. Жанри, в яких художники висловлювали їх зміст, були найрізноманітнішими – фреска, станковий живопис, гобелени, розпис на вазах, графіка в окремих аркушах, естампи і т.п. І звичайно, особливе місце належить книзі» [3].

Стиль кожного ілюстратора оцінюється з позиції того, чи вміє він передати в зображенні дві найважливіші категорії всякої дії – простір і час. При аналізі індивідуальних особливостей образотворчої мови художника слід звертати увагу на те, як він провів лінію і поклав мазок, який отримав характер руху, що сам художник вважає за краще, створюючи форму, – лінію і пластику або світло і колір, як будує просторові плани, як користується перспективою як розподіляє світлотінь, яке значення надає силуетності у зображенні, якими композиційними принципами переважно користується, як вважає за краще передавати динаміку руху, жестів персонажів і т. д. Часто все це спрощено називають почерком художника, хоча було б правильніше називати ці особливості індивідуальним стилем [5]. Ілюстрація допомагає «оживити» ідеї і образи оповідача, допомагають обміркувати зміст, збагатити текстову частину твору.

Можна зробити висновок, що роль художника-ілюстратора – зробити книгу предметом захоплення через візуальні образи. Для того, щоб читач зміг проіннятися атмосферою та настроєм літературного твору, ілюстратор повинен не менше оповідача розібратися у ньому і найголовніше – бути захопленим.

Таким чином розуміємо, що ілюстрація – це текст, що пройшов складні метаморфози у голові художника та матеріалізувався у вигляді зображення.

1.2. Поняття міфології в образотворчому мистецтві

Сучасна наукова дискусія про міфологізм у мистецтві засвідчує: міфологічні структури (міфи, легенди, вірування, народні обряди) мають вагомий вплив на сучасні твори. У творчості багатьох митців, які зверталися до вічних питань світобудови, використані й образно трансформовані світоглядні уявлення античної, біблійної чи слов'янської міфології.

Ю. О. Сидоренко акцентує увагу на великому різноманітті підходів до визначення терміну «міф»: «як першооснови пізнання світу і людини», «як логічно й діалектично необхідної структури свідомості й буття загалом», «як феномену соціальної еволюції, етапу становлення і способу організації мислення», «як нитки, що з'єднує в ціле минуле, сучасне і майбутнє», «як універсальний тип культурної самосвідомості, що становить за мету пізнання та пояснення дійсності» [14, с. 36].

Міфологія є джерелом натхнення для створення живописних та графічних творів. Фольклорні мотиви просліджуються у багатьох витворах образотворчого мистецтва. Прикладом слугують полотна живописців Віктора Васнецова, Івана Білібіна, Миколи Реріха, графіка Андрія Рябушкіна, деякі картини Михайла Врубеля, ілюстрації Йона Бауера, Артура Рекема, Кей Нільсен та багато інших.

Мистецтво, культура кожного народу, вкорінені у фольклорні пласти його історії, починаються у спробах людини словом, танцем, піснею, дійством виразити свої почуття, переживання, пояснити явища світу, індивідуальними чи колективними зусиллями вмилювати сили природи тощо. У широкому значенні фольклор — вся неписана історія примітивних епох, у вузькому — давні звичаї, обряди, церемонії, які перетворилися на забобони чи традиції нижчих станів цивілізованого суспільства [13]. Проблема вивчення функціонування відомих сюжетів і образів міфології в різні епохи має багатовікову історію, але не втратила актуального звучання й

на сучасному етапі розвитку науки про літературу. Адже людське суспільство перебуває в постійному русі: воно розвивається й удосконалюється, що неможливо без знань і досвіду попередніх поколінь. Частина культурної традиції відійшла в минуле, але не зникла назавжди, а найважливіше запозичилося наступними епохами й пережило своє нове народження вже на іншому рівні. Подібна циклічність характерна не тільки для функціонування міфологічних структур, але й для розвитку культури в цілому й літератури зокрема, оскільки на рівні форми «незмінні елементи живуть вічно, переходять у спадщину від покоління до покоління, мандрують по народах і являють собою, зрештою, загальноживану мову.

Слід звернути увагу на наступний момент. На характер розроблення міфологічного матеріалу в творі впливають і нашарування на міф у процесі його передачі, і власний погляд автора на міфи, а також естетичні особливості художньої форми. Поетичне перероблення автором міфологічного сюжету являє собою інтеграцію в текст міфологеми. При цьому естетична складова твору підпорядковує собі міфологічну структуру, а сюжет міфу стає додатковою структурою. Поки міф використовується як сюжет, він може залишатися просто моделлю, але в процесі творчості міф може включатися в твір також на стилістичному та мовному рівнях і служити розширенню художнього світу доробку, додаючи новий вимір. Отже, у творі з'являється асоціативно-символічний підтекст, конкретно-історичне, національне перегукується з універсальним, позачасовим. Усе вищесказане, можна сміливо перенести з літератури і на ілюстрацію до конкретного художнього твору, в якому мова йде про міф.

При цьому у ілюстрації є усі можливості для забезпечення створення міфу чи відображення міфічного образу як комунікативної системи, певного повідомлення. Зображення у цьому випадку стає свого роду листом, утворюючи висловлювання. І якими б різними не були художні засоби, як

тільки вони стають складовою частиною міфу, вони наділяються статусом мовних засобів. Міфи оживають в творах ілюстратора.

По суті неможливо відокремити ілюстрації від тексту міфів і легенд. Вони стають такими ж носіями міфічного змісту, як стародавні ритуали, предмети, в них беруть участь, і т. д. Вони являють собою знакову єдність, глобальний знак, кінцевий результат.

Ілюстратор, представляючи міф в зоровому образі робить його багатовимірним, так як елементи концепту тут пов'язані асоціативними відносинами. При цьому фабульність міфу трансформується у здатність до народження нових понятійно-образних композицій, які поєднують художню переконливість з логічною несуперечливістю.

Найчастіше міфологія в ілюстрації пов'язана з міфологічними героями. Так, наприклад, у західну цивілізацію міфологічний герой прийшов з грецької міфології, у якій його розуміли і називали по-різному. Саме з образом міфологічного героя пов'язана естетична категорія героїчного на позначення «моральної цінності людської діяльності, стійкості, самопожертви, лицарської вірності вічним істинам, духовної сили та благородства... героїчне виявляється в загострених конфліктних ситуаціях, що зумовлюють потребу вибору між гідністю та приниженням» [1, с. 222].

Можна типологізувати функції та ролі міфічних героїв: шлях до себе самого, духовний пошук і духовне вдосконалення; становлення і розвиток особистості, походження, розвиток і становлення свідомості; моральний зразок; організатор життя і символ справедливості; захисник людей перед богами, посередник між ними; іпостасі бога та іпостасі природи; сила, яка долає будь-які труднощі, символ розуму, хоробрості, хитрості; борець зі злом, захисник слабких; сила, яка здобуває через свої подвиги безсмертя; зразок для виконання певних обрядів, особливо ініціації. Міфологічний герой стимулював появу романтичного героя у літературі та мистецтві, який зберіг такі риси свого предку як висока моральність, вірність ідеалам, захист

слабких, боротьба зі злом і т. д. Водночас міф пов'язаний не тільки з міфологічними героями в прямому сенсі цього слова. Міф – це міфічні персонажі, які можуть не бути героями, але є загадковими і тому несуть в собі значний інтерес для митців.

Таким чином, можна дійти висновку, що міфологія – творчість, яка зберегла знання про життя і природу, давні культу і вірування, а також відбиток світу думок, уявлень, почуттів і переживань, народно-поетичної фантазії. Міфологічні мотиви активно застосовуються в образотворчому мистецтві, зокрема в ілюстрації.

Міфологія в ілюстрації займає надзвичайно важливе місце. Вона є своєрідним засобом, за допомогою якого автор ілюстрації втілює свої ідеї щодо окремих персонажів, творів, подій, сюжетів тощо. В сукупності з авторським поглядом на твір, до якого робиться ілюстрація, міф перетворює її на самостійний витвір мистецтва.

РОЗДІЛ 2

ОСОБЛИВОСТІ СТВОРЕННЯ ІЛЮСТРАЦІЇ

2.1. Використання комп'ютерної графіки в ілюстрації

Зростання комп'ютерних технологій стало дуже сильним поштовхом для розвитку та удосконалення мистецтва та художників в цілому. З'явилося багато нових художніх течій, професій. Звісно, деякі традиційні професії «діджиталізувалися» і увійшли в ряди представників цифрового мистецтва.

Цифрове мистецтво – дуже обширний термін, який не може відобразити свою належність я когось конкретного виду образотворчого мистецтва. Тому треба визначити яка область цифрового мистецтва буде нами зазначена як основна. Така область – комп'ютерна графіка, як і станкова, книжкова і т. д. вона належить до областей графіки – виду образотворчого мистецтва.

Комп'ютерна графіка – використання комп'ютерних технологій для створення графічних зображень. Комп'ютерна графіка з'явилася наприкінці ХХ століття. Вона вбирає у себе засоби виразності багатьох видів образотворчого мистецтва, зокрема, малюнку та живопису. Через широкі можливості сучасних технологій, через всілякі програми, що використовуються художниками, комп'ютерна графіка має великі можливості імітувати ті або інші технічні прийоми традиційних видів графіки, а також живопису [11].

Для створення витворів комп'ютерної графіки, художники ілюстратори використовують різні графічні редактори. Основні програми для створення цифрового живопису є Adobe Photoshop і Corel Painter. Ці програми складаються з обширної бази пензлей, які можуть відтворювати крейду, вугілля, каліграфічні пір'я, кольорові олівці і фломастери, які дозволяють створювати імітацію традиційних матеріалів та їх поведінки на полотні. У

цих програмах є функція для створення власних пензлів, а також здійснення чутливого налаштування вже існуючих. За допомогою таких програм, а крім вказаних програм існує дуже багато подібних, можна використовувати велику кількість методів і технік створення твору цифрового мистецтва, художник може вільно вибрати будь-яку техніку, що йому знадобиться: акварель, масляні фарби, олівець, пастель. При цьому не потрібно буде готувати складні технічно процеси: ґрунт полотна, натяжка на підрамник полотна чи паперу. Також, можна використовувати синтез традиційних і цифрових методів. Так в ілюстрації до пісні «Перехрестя» виконавця ASP художник-ілюстратор Т. Цар використовує традиційну графіку (чорнила, перо, пензлі). Оцифровує окремі елементи і збирає їх на комп'ютері, робить правки, корегує деякі помилки, потім деталізує роботу, накладає текстури, шрифти і т. д. В результаті маємо образ створений за допомогою графічного редактора, який дуже схожий на зображення, виконане в традиційній техніці [6].

Можна створювати цифровий живопис і без використання реально існуючого оригіналу, коли за основу твору взятий рукотворний ескіз. Іноді цей ескіз створюється на віртуальному «полотні». Цей підхід підпорядковується тим самим принципам, що і традиційні техніки. Все працює так само як і з натюрмортами, пейзажами різними жанровими сценами і т. д. Але зараз основними видами діяльності цифрових художників є участь у розробці фільмів, комп'ютерних ігор і ілюстрування різних цифрових та печатних видань. Ілюстрування книжок, коміксів, які останнім часом майже повністю перейшли в цифрову форму малювання. Багато цифрових майстрів працюють в одній програмі, але їхня техніка може відрізнитися, так само як і в традиційних жанрах образотворчого мистецтва. Наприклад, роботи художника Rhads (А. Чебохи) – являють собою безкрайні пейзажні простори, де передані різнобарвність небесних просторів, прозорі хмари, гра світла. Rhads створює свої роботи широким «пензлем», вільними

легкими мазками. У той час роботи К. Новосельцева – це похмурі, фантазмагоричні, сутінкові пейзажі («Вищі сфери», «Великий потоп», цикл ілюстрацій до роману «Там, де живуть чудовиська»). Прочитується звернення до творів І. Босха, П. Брейгеля. Це відображується в тому, як художник зображує містичні, багатозначні сцени, які використовує кольори, як створює деталізацію, як працює з концепцією та драматургією твору. Цим ми можемо зазначити, що цифрові художники можуть відтворювати традиційні техніки, а значить їх роботи схожі на витвори традиційного мистецтва [6].

Тому можна сказати, що комп'ютерна графіка є невід'ємною частиною сучасного мистецтва. Художник може створювати твори мистецтва, користуючись як традиційними надбаннями так і сучасними технологіями. Цей синтез допомагає творити роботи нового вищого рівня. Тому, можна сказати, що використання комп'ютерної графіки це важливий та актуальний крок у творчості сучасного художника ілюстратора.

2.2. Етапи створення ілюстрації

Обираючи тематику творчої роботи ми повинні були визначити техніку виконання. На сьогоднішній день можна помітити «діджиталізацію» мистецтва. Усе частіше художники-ілюстратори застосовують комп'ютерні графічні програми. В них працюють, створюючи малюнки комп'ютерними графічними техніками, не приховуючи їхні особливості та ефекти, а також вдало імітують традиційні художні техніки (олійний живопис, малюнок олівцем, м'якими матеріалами), і навіть оригінальні декоративні ефекти матеріалів. Таким чином традиційні техніки та матеріали вдало та професійно імітуються завдяки використанню комп'ютерних графічних програм. Перевагами цього підходу можна назвати не тільки можливість швидко зредагувати зображення не псуючи роботу копіювати необхідні елементи, тиражувати їх, а й в тому, що при друці роботи техніка не зазнає змін, тому зберігається й задум художника. В кінці ми отримуємо все таким як ми і планували [12].

В ході дослідження, для роботи було обрано програму Adobe Photoshop. Adobe Photoshop – графічний редактор, розроблений і поширюваний фірмою Adobe Systems. Саме цей продукт компанії є найвідомішим та є лідером ринку в галузі комерційних засобів редагування растрових зображень. Програма в більшості використовується для редагування фото та створення растрових графічних зображень. Особливості Фотошопа полягають у багатому інструментарії для операції створення і обробки зображень, високій якості обробки графічних зображень, зручності й простоті в експлуатації, широких можливостях до автоматизації обробки растрових зображень, які базуються на використанні сценаріїв, механізмах роботи з кольоровими профілями, які допускають їх втілення в файли зображень з метою автоматичної корекції кольорових параметрів при виводі

на друк для різних пристроїв, великому наборі команд фільтрації, за допомогою яких можна створювати найрізноманітніші художні ефекти.

Саме тому, художник-ілюстратор має такі великі можливості, без обмеженого інструментарію при використанні таких програм як Adobe Photoshop. Можливість легко відмінити зроблену дію, редагувати властивості робочої області та простору, такі як прозорість, насиченість, колір, тон, додати ефектів різних матеріалів, текстур, градієнтними заливками заповнити велике зображення, що за допомогою традиційних технік, зробити дуже складно. Графічні програми мають в наявності великий вибір інструментів та прийомів, якими можна легко імітувати класичні техніки та матеріали, або навіть створити нові.

Після вибору техніки, ми визначили сюжет, теми які були б актуальними. В ході дослідження слов'янської міфології, було визначено два найяскравіших, на нашу думку, представника, персонажі-антиподи Перун та Дажбог. Перун – найсильніший язичницький бог у міфології Київської Русі, володар Неба, повелитель грому і блискавок. Дажбог – син Перуна, бог Сонця, світла, добра. Два образи представлені нами на полотні, використані як символи старого та нового, старості та молодості, минулого та майбутнього. Аби посилити враження від картини та зробити образи більш виразними, було вирішено виконати портрети у пейзажному оточенні, щоб передати станом природи емоцію та основну ідею.

Так як наші персонажі – це боги слов'янської міфології, спочатку необхідно було ознайомитися із вступними матеріалами: творами художньої літератури, легенди, міфами, віруваннями. За результатами знайомства з проектом варто зробити ряд замальовок, зазначивши для себе якісь найбільш важливі моменти, які стануть в нагоді в подальшій роботі з персонажами.

Спочатку ми розробляли концепцію кожного з персонажів. Пошук образів був найскладнішим і найвідповідальнішим з етапів. Під час вибору образів необхідно було врахувати не тільки особисті якості героїв, але й їх

гармонійне поєднання з навколишнім світом. Основною ідеєю в дизайні одягу персонажів було, показати що Перун це образ минулого, а Дажбог – майбутнього. Тому Перун одягнений у вбрання, що нагадує нам про його бойове минуле. Його одяг був натхненний образами вікінгів. А маленький Дажбог закутаний в просту ковдру, щоб дати глядачу розуміння того, що це чистий образ не обтяжений шрамами, слідами минулих років. На кожному з персонажів в якості прикрас чи орнаментики одягу використані символи та образи характерні богам – Перуну та Дажбогу. Цим ми показуємо що це саме вони. Кожному з персонажів було надано особливий колорит. Перун – холодний, а Дажбог – теплий. Цим ми підкреслили контраст образів та емоційний вплив їх на глядача. Герої повинні бути виразним та оригінальним. Кожен прийом що використовується повинен «працювати» на них, щоб глядач міг відчутти основні ознаки майбутніх героїв – їх масу, поставу, статуру, емоцію.

Після того, як нам вдалося зловити образи що відповідають основному задуму та володіють більш-менш зрозумілими обрисами, ми приступили до уточнення стилю – пошуку основних візуальних рис персонажів: форми зачіски, одягу, персональних предметів не вдаючись в деталі. Нашим завданням було створити як можна більше варіантів образів, щоб потім, обрати з них найбільш вдале рішення. Потім, ми промалювали декілька композиційних ескізів. Це було зроблено для того, щоб зрозуміти як загальна композиційна схема буде працювати, як ми розташуємо і пов'яжемо персонажів. В ході роботи, було визначено, що доцільним буде обрати таку форму подачі як триптих, аби якнайкраще представити глядачеві суть персонажів і пояснити їх символічне значення – основна ілюстрація – подвійний портрет на фоні пейзажу, друга і третя – символічні, орнаментальні образи двох головних постатей портрету Перуна і Дажбога. Далі обиралися найбільш вдале композиційне рішення та графічне його втілення. Опираючись на слов'янську орнаментiku було створено дві

додаткові частини портрету, що повинні доповнювати образи богів. Ми надихалися пластикою та зображеннями слов'янських оберегів вишивок та орнаментів.

По завершенню роботи в графічних редакторах ми стикаємося з проблемою друку в сучасних типографіях. Аби отримати якісний друк слід пам'ятати, що макет має підтримувати PostScript CMYK кольороподіл і враховувати особливості до друкарської підготовки. Так як наша робота виконана в Adobe Photoshop, і є растровим зображенням, тобто зображення, яке являє собою сітку (растр) пікселів відображених на моніторі, необхідно зберегти її в певних форматах аби передати її до друкарні.

Растрова графіка надається в типографію в таких форматах:

- TIFF CMYK (повнокольоровий друк);
- TIFF GRAYSCALE (однокольоровий друк).

Файли не повинні містити додаткових шляхів, каналів, шарів, що не використовуються в даному макеті. Оптимальна роздільність для растрових зображень не більше 350 dpi.

Важливо, також, враховувати проблему кольору. При хроматичній публікації допускається використовувати тільки кольорову модель CMYK. Сума всіх фарб в заливці не повинна перевищувати 340% для крейдованих паперів і 280% для не крейдованого. Тобто, плашок типу С: 100-М: 90-У: 100-К: 75 бути не повинно. Композитний чорний –З 60% М 40% У 20% До 100% [16].

Так як ми створювали ілюстрацію, вона, як і інші витвори образотворчого мистецтва потребують подальшого оформлення для вдалого експонування. Сама ілюстрація друкувалася на окремому паперовому полотні. Також форматом створювалося паспарту, з пустим простором в центрі – під ілюстрацію та орнаментальні вставки. Було вирішено сформувати паспарту з чорного матованого паперу, аби закцентувати увагу на графічності ілюстрацій. Потім робота підкладалася під паспарту. Останній

етап у завершенні роботи над таким проектом – оформлення роботи в раму. Можна побачити, що художники фарбують свої рами в кольори, або існуючі на роботі, або в доповнюючі її. Зазвичай рама – це продовження картини і часом вона стає настільки важливою частиною витвору образотворчого мистецтва, що без неї значення зображення повністю змінює своє значення [15].

В цілому робота над ілюстрацією це довгий та складний процес, що вимагає від митця, розуміння прийомів та основних положень сцени, володіння різноманітними класичними техніками та матеріалами, графічними редакторами включно, уміння працювати над дизайном персонажу та характерних для нього композицій, володіти спектром знань про можливості та особливості друку в сучасних типографіях і звичайно вміти оформлювати свою роботу для того, щоб правильно і вигідно донести її глядачу.

ВИСНОВКИ

Дослідження дозволило досягти загальної мети та вирішити поставлені завдання, а також дійти таких **висновків**:

Питання інтерпретації міфологічних образів в образотворчому мистецтві досить вивчене та теоретично обґрунтоване. Майже в кожній праці, яка присвячена питанню міфології, велика увага звертається саме на візуалізацію, а з неї ми отримуємо стилі, техніки, композицію кольорові рішення та засоби художньої виразності для роботи над ілюстрацією.

Також, ми дійшли висновку, що ілюстрація – це жанр образотворчого мистецтва, безпосередньо пов'язаний з художньою інтерпретацією твору літератури або візуалізацією усної творчості. Ілюстрація являється єдиним цілим з текстом і є його безпосередньо графічним проявом.

Під час аналізу джерел ми виявили, що одним з важливих організуючих компонентів ілюстрації, що надає їй цілісність, підпорядковує її елементи, робить її цікавою є концепція та сюжет. Також, важливою частиною ілюстрації є композиція. Тому, в синтезі з концепцією та сюжетом композиція правильно передає основний задум, ідею твору і переконливо, візуалізує художній твір.

Робота над ілюстрацією складається з таких етапів: вивчення та аналіз вихідного матеріалу, вибір відповідної техніки, розробка персонажів, композиційна розробка сцен, власне творчий процес роботи над ілюстрацією, та оформлення роботи. Тому, зрозуміло, що створення ілюстрації – довгий процес, який потребує певних умінь та навичок в області образотворчого мистецтва. Сучасна ілюстрація вимагає від художника володіння не тільки класичними графічними та живописними техніками, але й вміння працювати з різними графічними редакторами. Володіти знаннями про правила та прийоми композиції. Мати низку знань про технічні вимоги сучасної поліграфії. Лише володіючи певними навичками та вміннями на достатньому

рівні художник-ілюстратор зможе вирішити низку задач всіх вищезазначених етапів роботи над ілюстрацією. Не менш важливим для художника є вміння розуміти текст та робити його аналіз, що дає змогу ефективно розкрити суть літературного матеріалу та реалізувати його авторську інтерпретацію.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Героїчне // Літературознавча енциклопедія: у 2 т. Т. 1 / Авт.-уклад. Ю.І. Ковалів. — К.: ВЦ “Академія”, 2007. — 608 с.
2. Грінченко Б. Фольклористична спадщина / Б. Грінченко // Зібрання творів / Б. Грінченко. — Київ: Київський університет імені Бориса Грінченка, 2018. — (2). — С. 616.
3. Дехтерев Б. Що таке книжкова ілюстрація [Електронний ресурс] / Борис Дехтерев // САЙТ ПРО КНИЖКУ-КАРТИНКУ. — 2012. — Режим доступу до ресурсу: <http://www.fairyroom.ru/?p=11518>.
4. Дмітрієва К. Створення і розробка образу персонажа [Електронний ресурс] / Ксенія Дмітрієва // drawmaster.ru. — 2017. — Режим доступу до ресурсу: <http://www.drawmaster.ru/270-sozdanie-i-razrabotka-obraza-personazha.html>
5. Живопись: краткий словарь терминов [Електронний ресурс] // Библиотекарь.ру. — 2012. — Режим доступу до ресурсу: <http://www.bibliotekar.ru/slovarZhivopis/107.htm>.
6. Исаева О. А. Цифровая живопись как актуальное направление отечественного искусства [Електронний ресурс] / Ольга Анатольевна Исаева // Вестник Санкт-Петербургского государственного института культуры. — 2017. — Режим доступу до ресурсу: <https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovaya-zhivopis-kak-aktualnoe-napravlenie-otechestvennogo-iskusstva/viewer>.
7. Ілюстрація. // Збірник статей та публікацій. — 1988. — №23. — С. 70.
8. Кириченко М. А. Учїться малювати / М. А. Кириченко. — Київ: Рад. шк, 1987. — 58 с.
9. Крюкова Е. ІЛЛЮСТРАЦІЯ [Електронний ресурс] / Екатерина Крюкова // Jotto. Художня школа. — 2019. — Режим доступу до ресурсу: <https://jotto8.ru/hudozhestvennyye-terminy/illjustratsija>.

10. Меламед В. Чтотакоеиллюстрация [Электронный ресурс] /В. Меламед // kak.ru/columns/illumination/a8486/.
11. Михайлов М. В. История становления цифровой иллюстрации в рамках искусства в целом и в рамках цифрового искусства в частности [Электронный ресурс] / М. В. Михайлов, А. М. Спиридонова // В мире науки и искусства: вопросы филологии, искусствоведения и культурологии. – 2015. – Режим доступа до ресурсу: <https://cyberleninka.ru/article/n/istoriya-stanovleniya-tsifrovoy-illyustratsii-v-ramkah-iskusstva-v-tselom-i-v-ramkah-tsifrovogo-iskusstva-v-chastnosti/viewer>.
12. Орешко М. Література та зображення [Електронний ресурс] / М. Орешко // ЛітАкцент. – 2016. – Режим доступа до ресурсу: <http://litakcent.com/2016/03/15/literatura-ta-zobrazhennja/>.
13. Руснак І. Є. Український фольклор / І. Є. Руснак // Альма-матер / І. Є. Руснак. – Київ: Академія, 2012. – (2). – С. 304.
14. Сидоренко Ю. О. Вивчення літературних творів з міфологічними структурами експліцитного типу в 9–11 класах загальноосвітньої школи: теоретичні засади, система компетентностей / Ю. О. Сидоренко // Наукові записки НДУ ім. М. Гоголя. – 2016. – Вип. 4. – С. 36-40.
15. Суворова А. Про оформлення робіт [Електронний ресурс] / Анастасія Суворова // Худкомбінат. – 2018. – Режим доступа до ресурсу: <http://hudcombinat.com/2018/04/03/ramy/>.
16. Технические требования для подготовки макета: [Электронный ресурс] // luna-print. – 2016. – Режим доступа до ресурсу: <http://luna-print.com/printing-terms>.