

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КРИВОРІЗЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Факультет мистецтв

Кафедра образотворчого мистецтва

«Допущено до захисту»

В.о. завідуючого кафедрою

_____ Руслан Пильнік

«___»_____ 2023 р.

Реєстраційний № _____

«___»_____ 2023 р.

МЕТОДИКА СТВОРЕННЯ ІЛЮСТРАТИВНОГО ПЕРСОНАЖА
ЗАСОБАМИ ЦИФРОВОЇ ГРАФІКИ

Кваліфікаційна робота

студентки групи

ОМ-19

ступень вищої освіти «бакалавр»

спеціальності 014.12 Середня освіта

(Образотворче мистецтво)

Паркіної Валерії Володимирівни

Керівник: старший викладач

Брижата Ірина Григорівна

Оцінка:

Національна шкала _____

Шкала ECTS _____ Кількість балів _____

Голова ЕК _____

(підпис) (прізвище та ініціали)

Члени ЕК _____

(підпис) (прізвище та ініціали)

(підпис) (прізвище та ініціали)

(підпис) (прізвище та ініціали)

(підпис) (прізвище та ініціали)

ЗАПЕВНЕННЯ

Я, Паркіна Валерія, розумію і підтримую політику Криворізького державного педагогічного університету з академічної доброчесності. Запевняю, що ця кваліфікаційна робота виконана самостійно, не містить академічного плагіату, фабрикації, фальсифікації. Я не надавала і не одержувала недозволену допомогу під час підготовки цієї роботи. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають покликання на відповідне джерело.

Із чинним Положенням про запобігання та виявлення академічного плагіату в роботах здобувачів вищої освіти Криворізького державного педагогічного університету ознайомена. Чітко усвідомлюю, що в разі виявлення у кваліфікаційній роботі порушення академічної доброчесності робота не допускається до захисту або оцінюється незадовільно.

ЗМІСТ

ВСТУП	4
РОЗДІЛ 1. ОГЛЯД КЛЮЧОВИХ ТЕОРЕТИЧНИХ АСПЕКТІВ ЦИФРОВОЇ ІЛЮСТРАЦІЇ	6
1.1. Визначення поняття «Ілюстративний персонаж».....	6
1.2. Становлення та розвиток ілюстративного жанру засобами комп'ютерної графіки	9
1.3. Сучасні техніки виконання ілюстративного персонажа	13
Висновки до розділу 1	17
РОЗДІЛ 2. МЕТОДИКА СТВОРЕННЯ ІЛЮСТРАТИВНОГО ПЕРСОНАЖА	18
2.1. Ідейний задум створення методичного посібника на тему: «Методика створення ілюстративного персонажа засобами цифрової графіки».....	18
2.2. Етапи роботи над ілюстративним персонажем.....	20
2.3. Створення методичного посібника на тему кваліфікаційної роботи	28
Висновки до 2 розділу	30
ВИСНОВКИ	31
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ	33
ДОДАТКИ	36
Додаток А	36
Додаток Б	44

ВСТУП

Актуальність кваліфікаційної роботи. Цифрова ілюстрація набуває все більшої популярності серед сучасного образотворчого мистецтва з плином часу. Розробка персонажів є однією з частин формування цілісного цифрового продукту, який можна використовувати у соціальних або рекламних напрямках, книжкових ілюстраціях тощо. Глобалізація суспільства та комп'ютеризація роблять цифрове мистецтво актуальним. Також важливо враховувати ці тенденції у навчанні, створюючи комбінований підхід до формування окремих дисциплін. У шкільних заняттях з образотворчого мистецтва можна використовувати навчальні вправи з цифрового малюнку, виконання певного ілюстративного персонажу поетапно може бути однією з центральних тем таких завдань.

Проблематику створення персонажів засобами комп'ютерних технологій займались низка фахівців-теоретиків та художників-ілюстраторів – Д. Бразелл, Г. Веселовська, Д. Девіс, П. Земцова Г. Казовський, А. Майовець, О. Мельник, Г. Новік.

Мета роботи – на основі вивчення теоретичних аспектів цифрової ілюстрації розробити та виконати поетапну роботу ілюстративного персонажу засобами цифрової графіки.

Відповідно до тематики та цілей кваліфікаційної роботи нами були сформовані такі **завдання**:

- визначити термінологічний апарат роботи;
- описати становлення і формування ілюстративного жанру цифрового зображення;
- дослідити сучасні тенденції створення ілюстративного персонажу у графічному редакторі;
- розкрити ідейний зміст та сформулювати поетапність виконання практичної частини роботи засобами цифрових технологій;
- охарактеризувати концепцію створення методичного посібника кваліфікаційної роботи.

Об'єкт – ілюстративний жанр у ретроспективі образотворчого мистецтва.

Предмет – поетапне виконання ілюстративного персонажу сучасними засобами цифрових технологій.

Методи кваліфікаційної роботи: аналіз та узагальнення теоретичних джерел кваліфікаційної роботи; індуктивний метод фактів та певних історичних процесів.

Практичне значення праці полягає у детальній демонстрації методичного виконання ілюстративного персонажу засобами цифрової графіки; результати практичної частини у подальшому можуть бути використанні на самостійних заняттях із дисципліни композиція, самостійний рисунок та живопис, ілюстративної графіки, тощо.

Структура доробку: складається із вступу, двох розділів, висновків до кожного розділу і загальних висновків, списку використаної літератури (32 пунктів) та додатків. Загальна кількість сторінок кваліфікаційної роботи становить – 56 сторінок, основний зміст викладено на 29 сторінках, додатки на 21 сторінці.

РОЗДІЛ 1

ОГЛЯД КЛЮЧОВИХ ТЕОРЕТИЧНИХ АСПЕКТІВ ЦИФРОВОЇ ІЛЮСТРАЦІЇ

1.1. Визначення поняття «Ілюстративний персонаж»

Поняття «ілюстративний персонаж» не має широкого визначення в довідкових та наукових джерелах як окрема термінологічна одиниця. Проте, воно може мати вузьке значення та включати в себе інші поняття, такі як створення персонажів у цифровому мистецтві, методики їх розробки, використання в соціальних або рекламних напрямках та інших сферах. Для розуміння цього поняття можна використовувати інші відповідні терміни та поняття, описи та характеристики яких можуть допомогти при самостійному визначенні терміну «ілюстративний персонаж».

До такого розкриття проблематики має відношення термін ілюстрація. За суттю його дефініція є широкою та в залежності від дослідника трактується по різному. Походження слова ілюстрація від латинського «*illustratio*» дослівно означає наочне зображення чи живий опис, тобто певне зображення, що відтворене на картині. Науковець О. Пушкар у навчальному посібнику «Ілюстрування» демонструє поняття ілюстрація у розгорнутому та вузькому значенні. «Ілюстрація в широкому сенсі – пояснення словесної інформації наочними прикладами, кресленнями і зображеннями, а в більш вузькому – галузь мистецтва, пов'язана з образотворчим тлумаченням літературних і наукових текстів» [22, с. 6]. Автор у своїй характеристиці ілюстрації розглядає її як засіб візуалізації різних інформаційних матеріалів, таких як розрахунки, креслення, формули, графіки тощо. Водночас, він також звертає увагу на мистецьке значення ілюстрації, яка може бути використана для створення книжкових героїв та художніх образів персонажів. У цілому, характеристика автора зводиться до того, що ілюстрація є універсальним засобом візуалізації інформації, що має як наукове, так і мистецьке значення.

У свою чергу в енциклопедії сучасної України термін ілюстрація охарактеризований більш конкретно із точки зору образотворчого мистецтва. За ним, ілюстрація – це вид друкованого графічного зображення, або структурна компонента художнього книжкового оформлення, що може включати у себе обкладинку, заставку, кінцівку, тощо [11].

Щодо видового розділення ілюстрацію можна розділити за функціями, матеріалами та за значенням та місцем розташування у книзі. За функціями – науково-пізнавальні (мапи, плани, схеми і так далі); художньо-образні (тлумачення літературного твору засобами графіки). За графічними способом виконання – штрихові; напівтонові. За забарвленням – чорно-білі; кольорові [22, с. 10].

Щодо матеріалів виконання ілюстративного зображення, то їх використання частіше всього залежить від контексту тематики зображення та переважної аудиторії. Так, наприклад, якщо це тематика для молодшого віку дітей, то бажано зобразити її у кольорах із більш відкритими контрастами, перебільшенням трансформації форми, а якщо це підлітки (зображення коміксів чи манги) то можливе комбінування графічних елементів із локальним введенням кольорових плям (Рис.А.1.1).

Найчастіше вживаною класифікацією книжкової ілюстрації зустрічається саме така: сторінковими (на всю сторінку, або на розворот); частиною сторінки (комбінація із текстом, або зображення може переплітатись із ним); заставки (ілюстрація розташована на початку твору у верхній частині сторінки); буквиця (перша велика літера у початку розповіді, казки чи оповідання); кінцівка – малюнки в кінці розділу, тексту чи книжки [27].

Книжковий ілюстративний персонаж і собі відграє ключову роль у такого напрямку систематизації та є відображенням головної чи другорядної дійової особи у художньому творі. Авторський ілюстративний персонаж, що не прив'язаний до тексту у свою чергу несе певний багаж інформації що фіксується рядом візуальних атрибутів та згадується у назві (персонаж чорта, українки тощо). Кожен ілюстративний персонаж має свою задачу пов'язану

не тільки із контекстом, а й із відігриванням візуальної ролі. Так, наприклад, книжковий ілюстративний персонаж із поетичної збірки «Кобзар» Т. Шевченка 1840 року видання, є яскравим прикладом історичного наочного доробку (Рис. А.1.2).

Титульне сторінкове ілюстративне зображення показує характерний образ чоловіка похилого віку, що грає українську народну пісню на бандурі. Персонаж виконаний графічними матеріалами, у сірих тонах, що підкреслює образ простої людини із народу. Образ ілюстрованого персонажа народного співака віддзеркалений персоналією маленького хлопчика-поводиря, що також несе символічний підтекст, молодості та старості у взаємозв'язку. Його обличчя не промальоване та знаходиться у тіні, натомість портрет головного дієвого образу більш деталізовано. Таким чином ілюстративний персонаж стає довершенням до написаного у книзі. «Ілюстрація не тільки тлумачить текст, а й збагачує його своїми зоровими образами, коментує, розвиває і доповнює думки письменника або поета. Найважливішими особливостями ілюстрації є її залежність від літературного тексту і пряма мета – доповнити наочно-зоровими образами оповідання автора» [22, с. 6].

Психологічний стан ілюстративний персонаж повністю передає починаючи від положення фігури кобзаря, його нахилу, замкнених очей, що додатково підкреслюють тяжкість його розмірковування. Ілюстративний персонаж художника В. Штернберга правдиво відображає не тільки один конкретний образ народного вільнодумця, він передає всю тяжкість буття українського народу тих часів. Функціональність даного образу і є однією із ключових задач ілюстративного персонажа як такого.

На сучасному етапі розвитку образотворчого мистецтва, технічні можливості створення ілюстративного персонажа стають ширшими та більш виразними. «Аналізуючи художньо-стилістичну мову ілюстрацій варто відзначити: перебільшення частин тіла дійових персонажів – пропорції голови та очей відносно тіла; створені в комп'ютерній графіці малюнки пастельної гамою з переходами в орнаментальне й декоративне заповнення. З-поміж

розглянутих художників окремі вдалися до колажу, поєднання авторської графіки, вдало її скомбінувавши з комп'ютерною графікою» [13, с. 179].

В залежності від способів створення ілюстративного персонажа, його можна розділити на класичне та цифрове виконання зображення. До класичного відносять виконання зображення звичайними художніми матеріалами, їх комбінування та акцентування уваги на передачі образу. У випадку цифрової інтерпретації персонажу важливим слугує підбір правильного графічного редактора, та розуміння його інтерфейсу. Складність виконання такого характеру зображення полягає у покроковій роботі його виконання та у взаємодії між собою різноманітних функцій та налаштувань графічного редактора. Проте потрібно розуміти, що передача суті ілюстративного персонажу стоїть за виконавцем, а не машиною. Комп'ютер відіграє роль того самого інструменту, як і у класичному варіанті зображення того чи того образу (Рис.А.1.3).

Сумуючи вище вказані думки, можна сказати, що ілюстративний персонаж – це передача словесно описаної інформації, написаної у будь-якому жанрі починаючи від художньої літератури (зображення пейзажу, персонажу) і закінчуючи авторською інтерпретацією того чи того образу. Ілюстративний персонаж є частиною ширшого поняття – ілюстрація, та більш яскраво функціонує саме у книжковій ілюстрації, маючи у своєму змісті ряд поставлених задач та цілей.

1.2. Становлення та розвиток ілюстративного жанру засобами комп'ютерної графіки

Становлення та розквіт ілюстративного зображення у напрямку цифрової графіки активно почалося ще у другій половині ХХ століття у США. Причиною такого поштовху до розвитку цифрової графіки слугували експерименти над удосконаленням компонентів персонального комп'ютера з транзисторами, у тому числі швидка заміна дисплеїв на новіші на основі

мікросхем. Саме в цей час, задум комп'ютерної ілюстрації, як любительської справи, набуває популярності й серед науковців та дослідників (біологи, фізиків та конструкторів).

У 1960 році інженер і дизайнер В. Феттер вводить таке поняття, як «комп'ютерна графіка». У цифровій ілюстрації протягом усього її розвитку трактування комп'ютерної графіки докорінно не змінюється. Комп'ютерна графіка зіставляє себе із людською сферою роботи, де комп'ютер та ряд програмних елементів фігурують допоміжними інструментами при розв'язанні поставлених питань. «З кінця ХХ ст. почався бурхливий розвиток цифрового живопису або CG-арту (Computer Graphics Art). Причиною тому стала доступність, оскільки для того, щоб малювати на комп'ютері необхідно було крім комп'ютера тільки графічний планшет і програмне забезпечення.» [5, с. 85]. Саме тому у 1960-х роках почались широкі розробки графічних редакторів, із ціллю залучення їх у промисловості (це не тільки сфера дизайну, а й архітектура, будівництво, легка промисловість тощо). До одних із найперших цифрових ілюстрацій мистецького характеру можна віднести роботи Б. Лапоскі, який у 1950 роках організував на базі різних електричних й електронних схем, та значної кількості програмних функцій так звану «електричну композицію» (Рис.А.1.4). Б. Лапоскі захоплювався при створенні свого витвору природними формами, кривими фізичних або математичних тіл – синус-хвилі, фігури Ліссажу, тощо [27].

Іншим фахівцем, конструктором й митцем, якому приписують першу авторську абстрактну цифрову роботу був Дж. Вітні, а саме створення ним заставки до фільму А. Хічкока «Запаморочення» 1958 року. Невелика анімаційна заставка, яка тривала декілька секунд була створена на спеціально сконструйованому аналоговому комп'ютері (Рис.А.1.5). Сучасні дослідники вважають Дж. Вітні першопроходцем у галузі комп'ютерної мультиплікації.

Новим ривком у комп'ютерній графіці стають 1970-ті роки, тоді з'являються перші кольорові монітори, а разом із цим і кольорова графіка. У цей час комп'ютери стають ще швидшими та компактнішими, а їх структурні

компоненти якіснішими та меншими за розмірами. За таких умов програмісти та дизайнери надають перевагу роботі уже із 3D-зображенням. Так, у 1978 році учений Дж. Блінн створює тривимірну проєкцію на основі накладання текстур. Він розробив цілу методику роботи зі створення об'ємних моделей із їх подальшим текстурним опрацюванням. Принципи цієї розробки у надалі реалізовувались на створенні об'ємних персонажів у кінематографії та мультиплікації.

З часом розвиток та швидка цифрова трансформація призводить до її залучання у ширші сфери діяльності суспільства. Тепер комп'ютерна графіка масово використовується не тільки у технічному та промисловому секторі, вона починає зачіпати й буденність людини (фільми, мультфільми, ігри, любительське малювання), що яскраво проявляється саме у жанрі художньої ілюстративної графіки. Частіше всього ілюстративний напрямок починають використовувати із ціллю щось показати глядачу або реалізувати певну продукцію. «Ілюстрація – важлива глобальна економічна потуга, що забезпечує роботою велику кількість людей. Фінансові операції підтримують створення, використання та розповсюдження ілюстрацій. Зображення може стати інструментом продажу продукту, послуги чи ідеї» [2, с. 9].

Ілюстративний жанр з часом стає глобальним та неодмінним елементом у життєдіяльності стрімко розвивальної цивілізації. За такого розвитку подій формується ряд фахівців – художників-ілюстраторів. Перед цими спеціалістами виводиться ряд задач та функцій – розробка комп'ютерних персонажів та образів, роботу у мультиплікаційній сфері, ілюстрування романів, оповідань, казок, створення цифрових коміксів, манги, виконання авторських зображень із подальшою їх реалізацією на різного роду інтернет-платформах.

Звертаючи увагу на розвиток мультиплікаційної сфери, слід відзначити Дж. Лассетера (студія Pixar і Walt Disney Animation Studios) та Хаяо Міядзакі (студія Studio Ghibli), які стали провідними художниками-ілюстраторами у роботі над створенням мультиплікаційних персонажів, а також надалі почали

активно використовувати комп'ютерні технології при роботі над створенням мультфільмів та аніме. Так, наприклад, студія Pixar спільно із «The Walt Disney Company» першими випустили повнометражний повністю змодельований на комп'ютері мультфільм «Історію іграшок» у 1995 році, що стала проривною в індустрії розваг та цифровому мистецтві загалом (Рис.А.1.6).

Розглядаючи галузь сучасної книжкової ілюстрації справедливим буде відмітити якість цифрового виконання українського книжкового видавництва І. Малковича «А-ба-ба-га-ла-ма-га». Художник-ілюстратор видавництва В. Єрко активно створює книжкову ілюстрацію саме сучасними засобами комп'ютерних технологій (Рис.А.1.7). «Серед найзнаменитіших і найдивовижніших ілюстрацій Владислава Єрко – робота над книгою «Казки Туманного Альбіону», «Снігова королева» Ганса Християна Андерсена, ілюстрації для книг Пауло Коельо, Річарда Баха, Карлоса Кастанеду, Вільяма Шекспіра, Льюїса та «Абабагаламага». Крім того, Єрко був визнаний найкращим ілюстратором книг про Гаррі Поттера Джоан Роулінг» [20, с. 98].

Посеред авторських цифрових робіт на території вже незалежної України продемонструвала усьому світу свої напрацювання О. Голуб. Цифрові роботи художниці відмінні своєю нестандартністю виконання, та нагадують принцип поєднання у зображенні фрагментарних фотографій у вигляді колажу (Рис.А.1.8). Ілюстрації майстрині оцінені низкою нагород на міжнародних конкурсах та бієнале (наприклад таких як, Нагорода Міжнародного бієнале електрографіки «Matrices 2017» у Будапешті та Нагорода Voix Visuelle в Канаді у 2020 році).

Іншим відомим українським цифровим митцем є В. Харченко, який окрім роботи над тематичними фото творами, заснував авторську графічну техніку комп'ютерної обробки зображення «метаграфія» (поєднання фотографії та графіки) (Рис.А.1.9). «Цифрові метаграфії Володимира Харченко насичені складними асоціаціями й метафоричні. Вони вихоплюють з урбаністичного середовища суттєві моменти так, ніби відбувається справжній контакт індивідуального й суспільного» [28]. Митець постійний

учасник ряду сучасних міжнародних виставок, цифрового мистецтва у тому числі котрі відбувались у таких країнах, як Польща, Литва, Нідерланди, Словаччина.

Історія розвитку ілюстративного жанру засобами комп'ютерної графіки, який ми спостерігаємо зараз, на відміну від класичного виконання тієї ж книжкової графіки, не є такою тривалою. Проте його еволюція тісно пов'язана з розвитком технічної складової персонального комп'ютера. На сучасному етапі ринок технологій пропонує нам широкий спектр технічних продуктів, що розширює не тільки можливості створення нових ілюстративних зображень, а й надає шанс урізноманітнити його технічне виконання.

1.3. Сучасні техніки виконання ілюстративного персонажа

Сучасні техніки створення ілюстрацій включають широкий вибір програм та технічних елементів зображення. Деякі програми пропонують митцю базовий набір художніх інструментів для малюнку, тоді як інші додатково демонструють ряд інструментів, таких як пензлі для акварелі, олівці різної фактури, аерографи, штампи та інші.

При вивченні теми створення ілюстративного персонажу за допомогою цифрових технологій, слід відзначити, що на сьогодні існує декілька видів створення ілюстрацій: растрова; векторна; фрактальна; тривимірна.

Серед графічних редакторів для виконання цифрової ілюстрації, які відрізняються не тільки інтерфейсом, але і технічними характеристиками, популярні такі програми, як Adobe Photoshop, Procreate, Clip Studio Paint, Sai, Krita та Corel Painter, та інші. Ці графічні редактори дозволяють створювати зображення різними техніками, починаючи від коміксів і закінчуючи реалістичними ілюстративними персонажами. «Ці графічні редактори допомагають дизайнерам, художникам, ілюстраторам працювати з фото, займатися обробкою, оцифровуванням роботи, змінювати кольори, текстури, при цьому надається необмежена кількість палітр. Програми ці актуальні, оскільки щороку виходить їх оновлення і власники ліцензійних програм

можуть користуватися новими привілеями. Наприклад, робота з нанесення текстур з фотографії на означені ділянки картини; генерація шумів заданого типу; HDR картини; фільтри, корекції, все що було недосяжне в традиційному живописі» [5, с. 85]. При використанні перерахованих програм для ілюстрування можна відзначити схожість у наборі панелі інструментів, однак саме технічні елементи зображення є відмінними рисами. Наприклад, у програмі Procreate набір пензлів та інших інструментів має відмінну ширину, стилістику та спосіб використання порівняно з Corel Painter. Це свідчить про те, що кожна програма має свою власну техніку та стиль зображення. Деякі програми можуть бути спеціалізовані на коміксах або графічному дизайні.

До сучасних українських художників-ілюстраторів у галузі діджитал мистецтва можна віднести – Т. Андреева (ілюстратор комп'ютерних ігор та дитячих книг, робота «Ice skate», «The Raven Witch», «Imperfect me»); А. Кузнєцова (ілюстратор дитячої книги «Маша і ведмідь»); Є. Леня (дитяча книжкова ілюстрація, ілюстрація «Віра», «Надія», «Любов»); С. Лунін (створення ілюстративних персонажів та діджитал зображення на гострі соціальні проблеми, твори «Symbols Of Resistance», «Vaccination Market») та інші.

Сучасні техніки створення ілюстративних персонажів у художників відрізняються не тільки використанням ряду растрових програм, які пропонують різні напрямки розробки персонажів, але й стилістикою, яка передбачає довго продуману концепцію виконання ілюстрації, майстерність трансформації форми, креативність та глибокі знання композиції та анатомії людини. Так, наприклад, техніка створення ілюстративних персонажів ілюстратора А. Кузнєцовой відрізняється від інших завдяки нестандартній трансформації персонажу. В ілюстративному зображенні Маші (Рис. А.1.10) до книги «Маша і ведмідь» вирішується лаконічно за допомогою великих колористичних плям та однією за шириною контурною лінією. Головний персонаж розташовується по центру композиції, а фон не перенавантажується деталізацією, таким чином він не відволікає глядача від центрального

персонажа. Ілюстратор у зображенні персонажу саркастично висміює головного персонажа за рахунок невеликих деталей атрибутів головного убору.

Художник-ілюстратор С. Лунін у творі «Symbols Of Resistance» (Рис.А.1.1.) зображує образ української воїтельниці в техніці акварельного живопису. Композиційний персонаж, порівняно із роботою А. Кузнецової, відтворено більш реалістичним чином, але стилізація все ще присутня. Технічні елементи пошарового накладання фарб у акварелі автор використав за допомогою функції «шарів», яка доступна у багатьох професійних ілюстративних редакторах. У порівнянні з класичною технікою поетапного виконання акварельного аркушу, цифрове зображення майже нічим не відрізняється. Однак, додатковою виразною особливістю даного цифрового зображення є наповненість фону картинної площини великою кількістю деталей, які по тону та колориту не виходять на перший план, а слугують підтримкою центрального персонажу твору. Робота із цифровим зображенням дозволяє більш просто реалізувати принцип наповнення композиції, оскільки під час його створення графічний редактор дозволяє легко скасувати певні кроки в процесі створення зображення. Крім того, у разі необхідності порівняти або співставити певний елемент зображення не потрібно створювати додаткову композицію, оскільки всі необхідні функції доступні безпосередньо в графічному редакторі.

Одна з творчих ілюстрацій Є. Леня під назвою «Надія» (Рис.А.1.12) сфокусована на передачі образу персонажу. Незважаючи на простоту композиції, технічне виконання зображення компенсує його. Головний образ стилізований, а також містить символізм. Технічна майстерність відображена у передачі кольору, його гармонії та максимальній виразності. Стилізація досить індивідуальна, але не занадто гіпертрофована, що робить ілюстрацію привабливою. Символіка зображення «Надія» підкреслюється зображенням голуба на долонях головного персонажу. Оскільки дівчина представлена у

традиційному українському образі, то символ миру – голуб, є дуже актуальним на сьогодні.

Художниця Т. Андреева у своїх творах систематично використовує імітацію техніки акварельного живопису. Частіше за все, стилізовані зображення виконуються у споріднених колористичних співвідношеннях, а центральну та співмірну масою композиції складає білий колір. Щоб передати технічні характеристики акварелі більш правдоподібно, художниця додатково використовує акварельний аркуш як фон, що допомагає збільшити реалізм техніки за рахунок його фактурності. У своїй ілюстрації «Imperfect me» (Рис.А.1.13) авторка дотримується вищезгаданих технічних принципів зображення, але додатково використовує більш пластичну передачу ілюстративного персонажа в цілому. У свою чергу, ілюстративний персонаж на зображенні «The Raven Witch» (Рис.А.1.14) має менш динамічну побудову і зображується більш статично, обрамлений в аркоподібну та лаконічну рамку. Акварельна імітація на даному композиційному зображенні відійшла на другий план, а на перше місце виходить стилізованість ілюстративного персонажа та мультиплікаційний спосіб його виконання.

З усього вище сказаного можна відзначити, що цифрова ілюстрація та класичне виконання зображень мають свої спільні та відмінні характеристики. Хоча методика та підходи до виконання їх схожі, основною відмінністю та перевагою цифрової ілюстрації є можливість швидкого та точного редагування, що може значно зекономити час на виконання та дозволяє розширити можливості для експериментів з матеріалом. Саме сучасні технічні пошуки виконання ілюстративних персонажів є важливим проявом індивідуальності у зображенні. Кожен з представлених ілюстраторів проявив це на власному прикладі. Роботи митців є авторськими та яскравими прикладами для наслідування у пошуках власних ідей та технік виконання зображень.

Висновки до розділу 1

Після короткого огляду ключових теоретичних аспектів цифрової ілюстрації, важливо зробити декілька висновків стосовно даного питання.

У контексті визначення поняття ілюстративного персонажу, важливо зауважити, що воно не має чіткого та цілісного визначення. Проте, розглядаючи окремі компоненти цього терміну, можна стверджувати, що ілюстративний персонаж – це спроба передачі інформації, яка може бути описана словесним чином, засобами образотворчого мистецтва. Відображення ілюстративного персонажу часто зустрічається у книжковій ілюстрації та має ряд поставлених задач та цілей.

Становлення ілюстративного жанру в контексті його відтворення засобами комп'ютерної графіки не є таким тривалим, на відміну від класичної форми його зображення. Розвиток цифрової ілюстрації тісно пов'язаний із розвитком комп'ютерних технологій. З часом його можливості збільшуються, що дозволяє використовувати цифрові технології у ілюстративному напрямку частіше та якісніше.

Незважаючи на спільні підходи до виконання класичних та сучасних технік ілюстративного персонажу, варто зазначити, що перевагою створення цифрового зображення є швидкість та якість його зміни. Це дозволяє сучасному художнику-ілюстратору економити час та розширювати його технічні можливості у розробці ілюстративних персонажів.

РОЗДІЛ 2

МЕТОДИКА СТВОРЕННЯ ІЛЮСТРАТИВНОГО ПЕРСОНАЖА

2.1. Ідейний задум створення методичного посібника на тему: «Методика створення ілюстративного персонажа засобами цифрової графіки»

Методика створення ілюстративного персонажа має багато цілей, включаючи урізноманітнення та покращення навчального процесу. Тематична приналежність персоналії, яку зображають, є важливою, оскільки це допомагає зрозуміти процес створення ілюстративного персонажа з різними художніми засобами та матеріалами, а також розкриває сюжет та суть контексту, в якому він з'являється. Під час створення ілюстративних персонажів важливо передавати творчі ідеї та практичні концептуальні рішення.

Робота над ілюструванням персонажів української народної казки «Чарівне горнятко» має дві важливі цілі: сприяти розвитку методик створення ілюстративного персонажу та популяризувати й поширювати український етнічний спадок. Ілюстрування казок є важливою складовою, яка допомагає зберегти та передати українську народну мудрість та традиції. Методика створення ілюстративного персонажа є цінним елементом навчального процесу, який допоможе розвинути ряд практичних навичок та умінь у учнів.

Ключовим персонажем, який буде нами проілюстрований, є дівчина Василина. Поетапна розробка персонажа виконується у растровому графічному редакторі Krita, який розрахований здебільшого для цифрового живопису та анімації. Робота над відтворенням образу головної героїні від пошуків і до створення оригіналу виконується у програмі, використовуючи у першу чергу функцію «шарів» та ряд художніх інструментів (олівець простий, затирка).

Під час реалізації задуму та відтворенню відповідного художнього образу, ми не тільки вникали у сюжетну лінію казки, а й шукали зовнішні

характеристики головного героя. Так, наприклад, ілюстрація Василяни повинна відповідати віку, статурі та одягу часу у якому живе. Окремо слід звернути увагу на зображення вбрання дівчини, зважаючи на той аспект, що казка, хоч і автентичного типу, проте слід визначити, у який час вона була вперше опублікована. Правильність відтворення костюму відіграє досить важливу роль, оскільки через нього можна передати ряд сенсів, які доповнюють її художній образ.

Наступним невід'ємним елементом створення ілюстративного персонажа засобами цифрової графіки були пошуки рухів та дій, що показують залучення героя до сюжету. Напрямок тіла, розстановка рук, ніг, голови та торсу повинні прямо чи частково корелювати із сюжетом казки. Це може бути динамічний жест чи фігура у стані спокою, але із цікавим виразом обличчя (задумливість, відчай, подив, страх, тощо). У вирішенні щодо вигляду пози та виразу обличчя, психологічного стану, може допомогти сам текст казки. «Дівчина почала бігати похмурими коридорами, заглядала у темні кімнати. – Марійко! Ганусю! Ніхто не озивався. Сіла собі на холодний камінь і ревно заплакала. Довго текли з очей сльози. Нараз перед нею з'явилася бабка, стара-престара» [30].

Методичні пошуки емоційного стану персонажа Василяни є складною технічною задачею, що постала перед нами. Необхідно не тільки відтворити кілька схожих портретів з правильними пропорційними співвідношеннями, але й зобразити її емоції таким чином, щоб відповідали психологічному стану персонажа і були правдивими.

Головна героїня Василяна (молодша дочка) має милу, спокійну та віддану натуру. Вона покладиста та відчайдушна дівчина, яка любить своїх сестер. Такі риси персонажа повинні бути відображені у її образі – гордовитий вираз, милі риси обличчя та статна фігура. Головна мета художнього образу Василяни полягає в тому, щоб викликати різноманітні позитивні емоції, асоціації та враження (Рис.Б.2.4.).

Зовнішній вигляд та одяг Василини також відіграють важливу роль у передачі її образу. Дівчина зображена у вбрані, яке надає їй більш тендітного та аутентичного образу, що підкреслює її характер та символізує ключову роль у казці.

Основний ідейний зміст кваліфікаційної роботи полягає у створенні методичного посібника, який розкриває поетапну роботу над ілюстративним персонажем виконаний засобами цифрових технологій.

Таким чином, створення ілюстративного персонажа у вигляді посібника є багатофункціональною ідейною складовою, яка допомагає не тільки відобразити образ у творі, але й реалізувати його на практиці. Методична розробка ілюстративного персонажа може стати корисним інструментом для розвитку творчих навичок та фантазії у здобувачів освіти, а також дозволяє експериментувати з формами та колоритом. Не менш важливо дана робота дає можливість для створення не тільки цікавого заняття у освітніх установах, а й реалізації творчого потенціалу здобувача, а створення ілюстративного персонажа може сприяти розвитку комунікативних навичок, оскільки воно вимагає співпраці та обміну ідеями між учасниками навчального процесу.

2.2. Етапи роботи над ілюстративним персонажем

Етап 1. Аналіз літературного твору, вивчення характеристики персонажу та підбір референсів. Створення ілюстративного персонажу Василини з казки «Чарівне горнятко», за допомогою цифрових технологій розпочинається з детального вивчення літературного твору для подальшого розуміння самого образу та підбору візуальних прикладів (референсів) (Рис.Б.2.1.).

Аналіз твору проходить у кілька етапів, перший з яких – вичитка і фіксація головного сюжету історії. Наступний крок – безпосереднє фіксування опису персонажа Василини, щоб зрозуміти майбутню візуалізацію дівчини, ракурси зображення та спосіб втілення її у матеріалі. Фінальним кроком в

аналізі твору є наступна вичитка твору та формулювання для себе конкретної характеристики персонажу.

Ілюстративний матеріал слугує не тільки для створення жіночої фігури або пошуку певних рис обличчя, але й для відтворення ракурсів фігури (розворот торсу, нахил голови, махи руками, положення фігури та інше), одягу та аксесуарів дівчини (вишиванка відповідно до часу написання казки, орнаментика, головні убори та прикраси) (Рис.Б.2.2.).

Додатковим елементом створення персонажу стають референси інших творчих ілюстрацій (у тому числі, і художні праці О. Колеснікова до казки «Чарівне горнятко») (Рис.Б.2.3.). Досліджуючи манеру виконання, побудову композиції на аркуші, реалізацію образу дівчини й відтворення її у різних матеріалах, ми прийшли до чіткої концепції вирішення ілюстративного персонажу. Вивчивши деталі із референсів, простилізували їх та додали до композиції, щоб підсилити враження від ілюстрації та допомогти читачеві краще уявити собі головну героїню казки (Рис.Б.2.5.).

Етап 2. Пошук образного рішення персонажа. Після роботи над аналізом твору, формуванням чіткого образу персонажу та підбору референсів можна переходити до ескізних пошуків рішення головного персонажу.

Цифрова промальовка пози та ракурсу Василини розпочалася із схематичного зображення її фігури у чотирьох різних видах. У програмі Krita необхідно створити новий аркуш і вибрити, із лівої частини екрану на панелі інструментів, функцію «малювання від руки» (або клацнувши на клавіатурі англійську букву «В»). На верхній цифровій панелі графічного ілюстратора вибираємо функцію «простий олівець» та починаємо намічати загальні риси скелетної основи (Рис.Б.2.6.). Ця методика створення ілюстративного персонажа не є складною та вимагає невеликої кількості функцій програми. У цьому етапі не обов'язково детально малювати фігуру, оскільки ці пошуки направлені більше на швидкість відтворення.

Всі силуети фігури опрацьовуються на одному «звичайному шарі» або просто «шарі» (функція накладки одного цифрового аркушу на інший, який є

прозорим, знаходиться з правої частини екрану, під палітрою кольорів), щоб полегшити подальшу роботу із правкою зображення. Кожному «шару» можна дати назву, щоб під час роботи було легше орієнтуватись над тим, над чим саме ми працюємо. Це можна зробити, навівши курсор миші (або пера, у випадку виконання ілюстрації на графічному планшеті) на назву «звичайний шар» та клацнувши двічі (Рис.Б.2.6.).

Накидавши ракурс та загальні пропорційні співвідношення фігури олівцем (колір підбираємо з палітри, що розташована з правої сторони екрану) переходимо до детальнішої проробки важливих анатомічних зв'язків на руках та ногах дівчини. Конкретніше, вказуємо місце розташування плечового пояса, ліктів, зап'ястків, колін та ступень дівчини. Не слід забувати й про естетичність зображення під час роботи над візуалізацією фігури Васи́лини – необхідно дотримуватись чіткості ліній, контролювати тон ліній, дотримуватись пропорційного співвідношення. Крім того, важливо відобразити фігуру в тих ракурсах, які відповідають вигляду дівчини. Це повинні бути плавні рухи рук, гордовите підняте обличчя, гарна статура та пластичність форми (Рис.Б.2.6.).

Далі переходимо до уточнення фігури та силуетного відтворення кожного із чотирьох створених ракурсів. На даному аркуші створюємо черговий «шар» та починаємо технічно вичищати зображення за допомогою затірки, яка розташована там де і олівець. Для створення різної товщини лінії користуємось функцією збільшення кисті, що розташована у правому верхньому кутку панелі інструментів. Під час відображення форми фігури Васи́лини, також не пропускаємо пошук не тільки пропорційного співвідношення, а й відображення різноманітності фігури та висоти тіла дівчини.

Етап 3. Підбір костюма, аксесуарів, зачіски тощо. Одяг та аксесуари. Робота над деталями одягу та аксесуарами починається з аналізу та систематизації відповідних референсів, які ми попередньо обрали. Оскільки український народний одяг має багато символіки та значення, важливо

правильно відібрати зразки, які якнайкраще доповнять образ Василини. Ми крок за кроком виконуємо технічну частину, а на завершення декоруємо варіанти верхнього одягу разом із аксесуарами до нього. Окремо працюємо над варіантами вирішення орнаментальних зображень на сорочці (рукава та комірець), хустині та жилетці. Цифрова промальовка аксесуарів (бус, вінок) також є важливим елементом для створення художнього образу головної героїні (Рис.Б.2.7.).

Зачіска. Окремим елементом пошукових варіантів зовнішнього вигляду Василини є її зачіска. Вона підбирається не тільки під головний убір, а й під одяг у цілому. Робота над створенням варіантів зачіски у графічному редакторі складається із декількох кроків. Спочатку ми створюємо загальні замальовки голови у новому файлі, за допомогою функції «олівець», і створюємо новий «шар» для кожної окремої зачіски. Потім працюємо з кожною зачіскою окремо, вималювавши кожну деталь на відповідному «шарі». Під час деталізації форми волосся, за допомогою зміни розміру олівця та його виду (що можна знайти зверху цифрової панелі, або натиснувши праву кнопку мишки) виділяємо тоном деякі його прядочки. Для вирішення більш м'якої структури волосся, застосовуємо функцію «непрозорість», що знаходиться поряд, із зміною розміру інструменту на цифровій панелі (Рис.Б.2.8.).

Символіка, яка присутня у персонажі. Із низки символів та знаків, що відтворюються на одязі, можна виділити декілька ключових елементів вишивки, які найчіткіше підкреслять характерні особливості нашого цифрового зображення головної героїні казки. З урахуванням різноплановості української орнаментики (що відрізняється мотивами в залежності від регіону), ми вибрали декілька класичних варіантів – геометричний та рослинний орнамент окремо та спробуємо їх комбінувати для створення стилістично вдалих рішень (Рис.Б.2.9.).

Оскільки орнаментика характеризується ритмічними повторами, її створення в цифровому форматі відрізняється від попередніх наших методичних ілюстрацій. Попередні варіанти виконання у графічному

редакторі мали більш вільний характер створення ілюстрації, що було ближче до реального – живого виконання. У ситуації із орнаментикою, його цифрове малювання має трохи складніший процес створення.

Перший крок полягає у створенні нового файлу, де ми будемо малювати наші орнаментальні зображення. Далі, як і у попередніх варіантах створення цифрової ілюстрації, ми виконуємо цілісний елемент орнаменту. У лівій частині програми, на цифровій панелі, знаходимо функцію «трансформація шару або виділення» та клацаємо на неї. Після того, як наш фрагмент орнаменту виділився, ми його копіюємо (Ctrl+C) та вставляємо (Ctrl+V). Далі знову клацаємо на наш елемент та перетягуємо вже новий дублікат від нього в потрібне за композицією місце, оскільки наш новий фрагмент продублювався поверх нього, та натискаємо кнопку Enter. Для більшої кількості повторюваних елементів орнаменту повторюємо дані кроки. Якщо звернути увагу на праву частину екрану, де розташовані самі «шари», то ми побачимо, як програма автоматично їх дублює (Рис.Б.2.9.).

Етап 4. Опрацювання динамічних постав фігури. Методична розробка динамічної фігури Васи́лини є одним із варіантів технічного вирішення ілюстративного персонажу з використанням цифрових технологій. Також, дана розробка спрямована на вирішення варіанту композиційного зображення, як оригіналу кваліфікаційної роботи.

Процес поетапного виконання динамічних постав не відрізняється від попередніх варіантів, що виконуються у графічному редакторі Krita. Розпочинаємо створення фігур із загального накидування скелетної основи фігури з правильними пропорційними співвідношеннями, характерним динамічним рухом та ракурсом. На наступному «шарі» виконуємо лінійну промальовку силуету фігури з початковою деталізацією тулуба. Продовжуємо більш точну роботу над одягом дівчини та поступово переходимо до рішення портретних особливостей героїні. Фінальними кроками у створенні динамічної постаті буде її легке тональне вирішення із уточненнями зовнішнього вигляду Васи́лини (Рис.Б.2.10.).

Спроба передачі пластичності її рухів у даному варіанті допоможуть передати пластичність рухів головного персонажу, що дозволить краще виразити її характерні особливості як ключового позитивного героя казки.

Етап 5. Пошуки емоційного портрету. Для створення композиції емоційного портрету ілюстративного персонажу ми вирішили зобразити його у декількох варіантах виразу обличчя. Після створення нового файлу у програмі Krita розпочинаємо роботу над компонованням загальних силуетів голови з різних ракурсів, напрямків погляду та руху голови (Рис.Б.2.11.).

Під час роботи можливі варіації у пошуку різних деталей та ліній у зображенні, тому ми використовуємо різні «шари», щоб перевірити, які саме елементи необхідні для образу, а які можна відкинути. На наступному етапі роботи ми зосереджуємось на уточненні пропорційних рис обличчя. Для уникнення ризику виконання несхожих портретних характеристик, можемо паралельно працювати над усіма портретами. За допомогою осей промальовуємо ніс, очі, губи та вуха головного персонажу. Далі уточнюємо зображення характерних емоційних станів, наприклад, коли сумно, куточки губ та брів опущені, промальовуємо сльози, злість – брови насуплені, а губи зціплені, сміх або радість – широка посмішка, брови трохи підняті до гори (Рис.Б.2.11.). Після цього переходимо до роботи над зачіскою, формою та довжиною волосся. Паралельно з цим продумуємо можливі головні прикраси, які можуть бути враховані для створення оригіналу ілюстративного персонажу. Головна мета на цьому проміжку роботи полягає не тільки в передачі загальної портретної схожості Василини, але й в промальовуванні різних її емоційних станів. Можлива варіація пошуку різних деталей чи ліній у зображення, за допомогою різних «шарів», дає можливість перевіряти, які саме елементи необхідні для образу, а які будуть зайвими (Рис.Б.2.11.).

Після завершення компоновання та лінійної промальовки емоцій, продовжуємо працювати над уточненням портретних характеристик кожного портрету Василини окремо. Також, під час виконання кожного із варіантів

емоційного виразу обличчя, можемо створити окремий «шар», щоб більш точно систематизувати технічне виконання роботи.

Етап 6. Формування художнього образу, відбір остаточного рішення.

Після виконання попередніх кроків по створенню персонажу за допомогою цифрових технологій можна перейти до наступного етапу кваліфікаційної роботи – формування художнього образу. На цьому етапі створюються варіанти ілюстративного персонажу з характерними рисами обличчя, ракурсом та іншою атрибутикою (одяг, прикраси, та додаткові предмети, які вона може тримати у руках), що підкреслюють ключові особливості Васиlines (Рис.Б.2.12.).

Замальовки Васиlines будуть відтворенні на декількох аркушах, де передані різнопланові образи, у різних рухах та форматах (фігура та напівфігура). Методика створення фігури Васиlines майже нічим не відрізняється від попередньої роботи з пошуковими ескізами. На одному з аркушів створимо повну фігуру у вигляді замальовки олівцем. На відміну від попередніх робіт, ми починаємо з відтворення накидку фігури Васиlines, яка триматиме глечик у руках. Першим кроком буде компоування загальних мас зображення ілюстративного персонажу новому аркуші (Рис.Б.2.12.).

Надалі продовжуємо працювати з цією фігурою, використовуючи попередньо підготовлені референси для передачі деталей образу, таких як зачіска, одяг, головні убори та прикраси аутентичного зразку. Як і у попередньому описі етапів створення ілюстративного персонажу, ми використовуємо «шари», щоб окремо промалювати одяг, стрічки та глечик у її руках. Далі переходимо до уточнення пропорцій та портретної схожості обличчя. Фінальним етапом є легке декорування одягу та розташування стрічок на голові Васиlines.

Інші варіанти фігури виконуємо за схожим принципом, проте не слід забувати про характерну відмінність під час передачі ракурсу, образу та зовнішнього вигляду. Такого типу робота спрямована на пошук доречного

образу, який буде виконано у подальшому, як оригінал композиції (його частина, або комбінація декількох варіантів зображення) (Рис.Б.2.12.).

Ряд виконаних аркушів з пошукової групи образу головного персонажа, за технічним виконанням у графічному редакторі, майже нічим не відрізняється від попередніх композиційних пошуків образу, тому виконуємо її за тим же принципом.

7. Пошуки кольорового рішення. Першим кроком у створенні колористичного рішення ілюстративного персонажу Василини є створення колористичної палітри, де відображені основні пігменти, які використовуються при створенні того чи того образу Василини вже у живописному матеріалі (Рис.Б.2.13.). Даний підхід є підготовчим, оскільки під час розробки образу у кольоровому рішенні можуть виникнути зміни, й таким чином дані палітри будуть змінюватись. Саме тому пошуки кольорового рішення є більш складним етапом та вимагає він нас кропіткої роботи (Рис.Б.2.14.).

З точки зору технічного виконання, сам процес залишається незмінним. Колір підбираємо у правій частині екрану, вибравши необхідний варіант відтінку та насиченості переходимо до зміни матеріалу. У верхній частині інтерфейсу, обираємо профіль пензлю «м'який олівець» і починаємо за допомогою функції «шарів» покроково працювати із кольором. Таку методичну роботу ми виконуємо й на інших ілюстративних образах Василини (Рис.Б.2.14.).

8. Узагальнення концепції персонажа засобами цифрової графіки. Із варіантів пошуку колористичного рішення ми відбираємо ключову розробку ілюстративного персонажу Василини. Даний зразок зображення є ключовим образом головної героїні казки «Чарівне горнятко». Вона уособлює у собі всі ключові характерні риси що притаманні цій дівчині. Поза, пропорційні співвідношення фігури, ракурс, зовнішня атрибутика, контрастність та насиченість кольору взаємо функціонують й підкреслюють особливості художнього образу Василини (Рис.Б.2.15.).

2.3. Створення методичного посібника на тему кваліфікаційної роботи

Фінальним результатом нашої кваліфікаційної роботи є створення *методичного посібника* для подальшого його використання у різного напрямку закладів освіти та мистецьких дисциплін. Методичний посібник у подальшому буде продемонстровано як і у друкованому вигляді (у якості альбому), так і електронному варіанті.

Посібник містить відповідні ілюстрації, інформацію про пошук образів головного героя казки та його поетапне технічне виконання (розпочинаючи від роботи над емоціями, рухами, і завершуючи створенням аркушу із ілюстративними зображеннями головного персонажу). Його дизайн-оформлення відповідає тематиці ілюстративного персонажу, та відповідає не тільки передачею аутентичних орнаментальних фрагментів, а й дещо корелює із кольоровою гаммою у зображенні Василя. Правила композиційного розміщення зображень на аркуші також відіграють одну із важливих компонентів нашої роботи. Так, наприклад, більшість ілюстрацій, що розташовані на аркуші, є по своїй масі першочерговими. Текст, у свою чергу стає другорядним елементом, та займає менше місця на розвороті. Кожен аркуш лаконічно вирішений за оформленням, та не вибивається із загальної картини компонування у цілісний посібник. Ключові ілюстративні зображення Василя підписуються, а шрифт у тексті посібника відповідає загальній стилістиці кваліфікаційної роботи.

Так, структурні аркуші нашого методичного посібника мають таку назву та основні задачі:

1. титульний аркуш (головна сторінка, відомості про тему кваліфікаційної роботи та здобувача);
2. анотація (коротка характеристика роботи із врахуванням актуальності та практичного значення кваліфікаційної роботи);
3. поняття «Ілюстративний персонаж» (невеликий аналіз основних понять до теми);

4. етапи роботи над ілюстративним персонажем (поетапність розробки ілюстративного персонажу – Василями засобами графічного редактора Krita):

- аналіз літературного твору, вивчення характеристики персонажу, підбір референсів;
- пошук образного рішення персонажу;
- підбір костюма, аксесуарів, зачіски тощо;
- опрацювання динамічних постав фігури, жестів;
- пошуки емоційного портрету;
- формування художнього образу, відбір остаточного рішення;
- пошуки кольорового рішення;
- узагальнення концепції персонажу засобами цифрової графіки;

5. висновки (узагальнення нами методики виконання ілюстративного персонажу).

У етапах роботи чітко прописана характеристика технічного виконання зображення. Текст до кожного етапу виважений та змістовний. Кожний описаний методичний крок проілюстрований декількома варіантами зображення, що влучно демонструють нам їх сутність. Крім того, методичний посібник, на відміну від інших варіантів демонстрації поетапного виконання засобами цифрових технологій є більш практичним по своїй суті. Наш варіант виконання кваліфікаційної роботи може стати яскравим прикладом популяризації створення творчої роботи засобами сучасних ілюстративних програм. Паралельно робота також акцентує увагу на багатій українській народній спадщині та мотивує створення ілюстрацій у відповідній тематиці.

Даний методичний посібник у подальшому можна буде використовувати в різних закладах освіти, таких як загальноосвітні школи, художні школи, різні мистецькі гуртки та фахові спеціальності у закладах вищої освіти. Він може стати прикладом для вивчення й правильного використання тої чи тої функції графічного редактора та спростити розуміння,

як розпочати творчу роботу від задуму та закінчити цифровим оригіналом ілюстративного персонажа.

Висновки до 2 розділу

Процес створення методичної розробки ілюстративного персонажа за допомогою графічного редактора Krita складався з декількох етапів. Фінальним результатом було створення методичного посібника із короткою характеристикою кожного визначеного етапу. Основною ідеєю роботи була реалізація художнього та психологічного образу героїні, що відповідає тексту розповіді. Також важливою складовою було створення зрозумілого технічного опису виконання Василяни, у графічному редакторі, із чіткими кроками та описами функціоналу та інтерфейсу програми.

Створення методичного посібника допомогло вирішити такі моменти, як:

1. чітке визначення головних елементів у тексті, що є важливим для розуміння головних характеристик образу персонажу;
2. робота над деталями зображення головної героїні та іншими елементами, які сприяють створенню цілісного композиційного зображення;
3. створення системності у виконанні ілюстративних аркушів, що полегшує технічне виконання у графічному редакторі та забезпечує організовану роботу над елементами зображення;
4. правильна робота над завершенням композиційного зображення, яка є важливою для створення балансу, гармонії та естетики ілюстративного зображення.

У подальшому отриманий *методичний посібник* буде використовуватись у різних мистецьких закладах освіти та заохочувати здобувачів використовувати його теоретичні елементи у практичній творчій діяльності.

ВИСНОВКИ

Кваліфікаційна робота розкриває методика створення ілюстративного персонажу за рахунок двох глобальних напрямків нашої роботи. Перший – це теоретичне дослідження розвитку ілюстративного персонажу та аналіз ключових термінів. У другій частині ведеться системний опис поетапності виконання персонажу Василяни до казки «Чарівне горнятко» виконане у графічному редакторі Krita, продемонстровано у вигляді методичного посібника.

Під час написання кваліфікаційної роботи ми сформулювали ряд завдань, які були реалізовані поетапно і детально розкриті у розділах роботи. Відповідно до цілей та завдань кваліфікаційної роботи, можна зробити наступні висновки:

- поняття «ілюстративний пейзаж» не має цілісного та виваженого теоретичного визначення. Дослідивши дане поняття, слід визначити, що ілюстративний персонаж можна трактувати, як спробу зобразити словесно описану інформацію, яка може бути представлена як класичним літературним жанром, так і авторською варіацією того чи іншого образу;
- становлення та розвиток ілюстративного напрямку, почав своє розквітання з другої половини ХХ століття і продовжує активно розвиватись нарівні з цифровими технологіями;
- на сучасному етапі розвитку ілюстративного персонажу, графічні редактори пропонують різноманітні технічні можливості для втілення задуманих ідей та концепцій в ілюстраціях;
- при створенні ілюстративного персонажу Василяни, важливим було відокремити її від тексту та намагатися передати відповідний образ за допомогою цифрових технологій;
- сформульовані нами етапи, щодо поетапності розробки головної героїні та ясне відображення технічного конструкту графічного редактору

Krita, зроблено досить змістовно, та слугують важливим зразком для створення навчального *методичного посібника*;

- *методичний посібник*, що був створений, є цінним зразком для поетапного виконання такого напрямку завдання, та стає допоміжним матеріалом, що можна використовувати у подальшому у різних мистецьких закладах освіти розпочинаючи від загальноосвітніх шкіл, і закінчуючи фаховими дисциплінами на художньо-графічному факультеті.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Білецький П.О. Мова образотворчого мистецтва. Київ: Радянська школа, 1973. 127 с.
2. Бразелл Д., Девіс Д. Як зрозуміти ілюстрацію. Київ : ArtHuss, 2019. 176 с.
3. Веселовська Г.В., Ходаков В.Є., Веселовський В.М. Комп'ютерна графіка. Херсон: ОЛДІ-плюс, 2004. 584 с.
4. Волкобруб И.Т. Основы художественного конструирования. Київ: Вища школа, 1982. 151 с.
5. Галенко А. В., Храмова-Баранова О. Л. Розвиток цифрових комп'ютерних технологій, їх вплив на мистецтво і дизайн України. *Гуманітарний вісник*. 2017. № 11. С. 82-87.
6. Гребенюк Г. Є. Основы композиції та рисунок. Київ: Техніка, 1997. 221 с.
7. Деннис А. PDF и Adobe Acrobat. Искусство допечатной подготовки. Київ: ООО «ДиаСофтЮП», 2013. 384 с.
8. Казовський Г. Книжкова графіка митців Культур-Ліги. Київ: Дух і Літера, 2011. 240 с.
9. Кириченко М.А. Основы образотворчої грамоти. Київ: Вища школа, 2002. 190 с.
10. Кришталева О. Українські ілюстратори. Мар'яна Качмар (Фляк). «Буквоїд», 2014. URL: <http://bukvoid.com.ua/events/culture/2014/05/16/073736.html>.
11. Кудрицький А. В. Енциклопедія «Мистецтво України». Київ: УЕ, 1995. 400 с.
12. Куленко М. Я. Основы графічного дизайну: Підручник. Київ: Кондор, 2006. 492 с.
13. Майовець А. Комп'ютерна графіка й ілюстрування творів для дітей: художньо-стилістичні особливості (на прикладі випускників ЛНАМ). *Вісник Львівської національної академії мистецтв*. 2015. № 27. С. 171-181.

14. Мельник О. Комп'ютерна графіка у сучасній книжковій ілюстрації: проблеми техніки та стилю. *Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка. Сер. Мистецтвознавство*. 2015. № 1 (Вип. 33). С. 157-161.
15. Мельник О. Комп'ютерна графіка у сучасній книжковій ілюстрації: проблеми техніки та стилю. *Наукові записки. Серія: Мистецтвознавство*. 2015. №1 (вип. 33). С. 157-161.
16. Михайленко В. Є. Основи композиції (геометричні аспекти художнього формотворення). Київ: Каравела, 2004. 304 с.
17. Найкращі українці. URL: http://ukrainethebest.com/hero_52/.
18. Нелюба А. М. Словник образотворчого мистецтва. Харків, 1996. 290 с.
19. Ничкало С. А. Короткий тлумачний словник. Київ: «Мистецтвознавство», 1999. 68 с.
20. Новік Г. В., Земцова П. О. Сучасна ілюстрація. *Видавництво «А-ба-ба-га-ла-ма-га». Теорія та практика дизайну: зб. Наук. Праць. Дизайн*. 2021. № 24. С. 88-96.
21. Оленев О. Цифрові технології українського медіа-мистецтва. *МІСТ: Мистецтво, історія, сучасність, теорія*. 2014. № 10. – С. 200-204.
22. Пушкар О. І., Андрющенко Т. Ю. Ілюстрування: навчальний посібник для студентів напряму підготовки 6.051501 «Видавничо-поліграфічна справа». Харків: ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 2015. 128 с.
23. Резниченко М.І. Художня графіка. Тернопіль: навчальна книга – Богдан, 2011. 272 с.
24. Силко Є.М. Композиція: Навчально-методичний посібник (для студентів спеціальності 6010102). Чернігів: Чернігівський національний педагогічний університет імені Т.Г. Шевченка, 2015. 53 с.
25. Словник української мови: академ. Тлум. Слов. (1970–1980): в 11 т. Київ, 1973. Т. 4. С. 17. URL: <http://sum.in.ua/s/iljustracija>

26. Стефурак А. Ілюстратор «Старого Лева». URL: [http://starylev.com.ua/index.php?route=site/authors /view&author_id=155](http://starylev.com.ua/index.php?route=site/authors/view&author_id=155).
27. Урок 2. Ілюстрація. Цифрове мистецтво. Сучасна реклама та фірмовий стиль: напрямки, стилі, тренди. URL: <https://bnvk.pp.ua/урок-2-ілюстрація-цифрове-мистецтво-с/>.
28. Харченко Володимир – Бібліотека українського мистецтва. URL: <https://uartlib.org/ukrayinski-hudozhniki/harchenko-volodymyr/>.
29. Холлінгсворт М. Велика ілюстрована енциклопедія історії мистецтв. Київ: Махаон – Україна, 2007. 512 с.
30. Чарівне горнятко (українська народна казка). URL: <https://derevo-kazok.org/charivne-gornjatko-ukrayinska-narodna.html>
31. Чирва О. Ч., Оленіна О. Ю. Історія та теорія графічного мистецтва: конспект лекцій для здобувачів денної форми навчання першого (бакалаврського) рівня вищої освіти зі спеціальності 023 – Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація. Харків: ХНУМГ ім. О. М. Бекетова, 2021. 128 с.
32. Щербина В.Г. Композиційні вправи як засіб управління розвитком творчих здібностей студентів художньо-графічного факультету. Кривий Ріг, 1998. 90 с.

ДОДАТКИ

Додаток А

Ілюстрації до розділу 1



Рис. 1. Комікси Disney «Крижане серце»

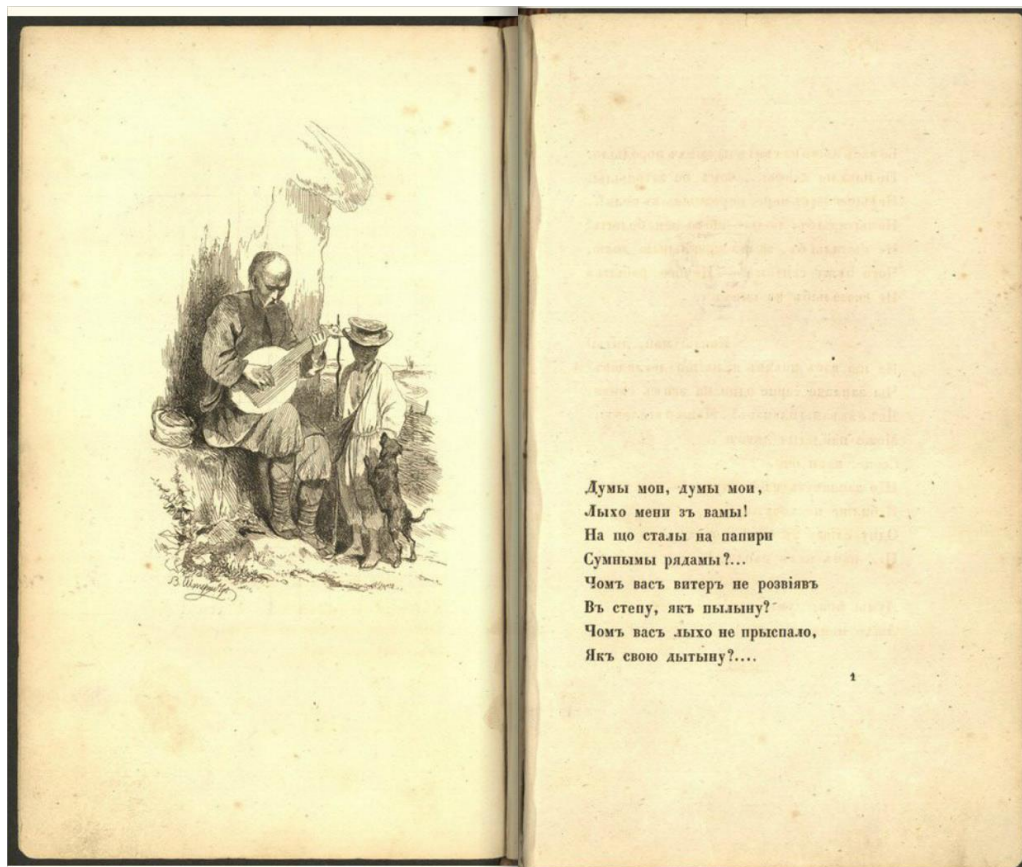


Рис. 2. Штернберг В. Обкладинка «Кобзаря» Т. Шевченка, 1840 року



Рис. 3. Барді Л. Ілюстрація до книжки «The Wild Swans»

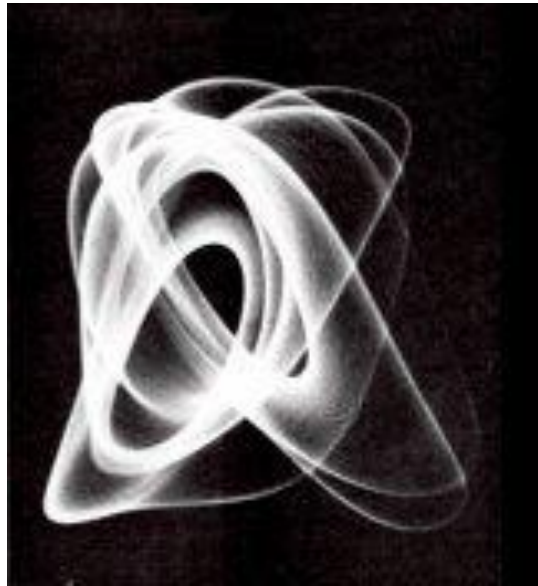


Рис. 4. Лапоскі Б. «Електрична композиція»

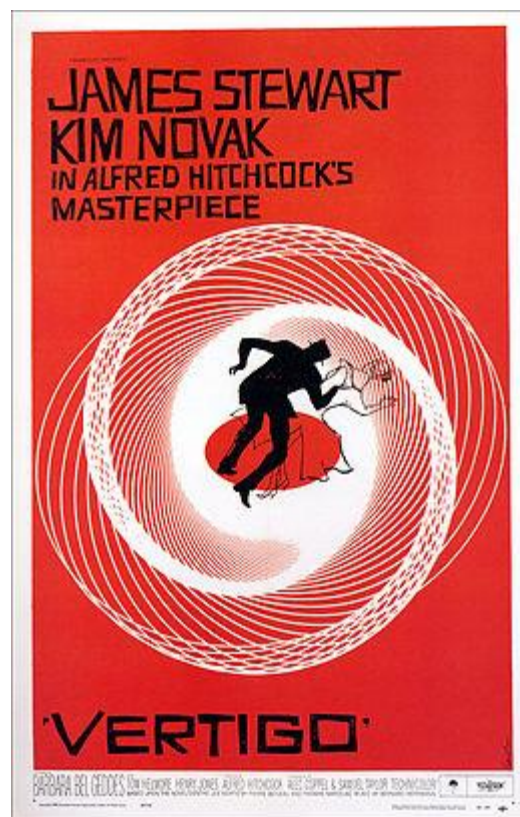


Рис. 5. Зразок першої цифрової анімаційної ілюстрації до фільму А. Хічкока «Запаморочення» 1958 року



Рис. 8. Голуб О. 3 серії «Вітер -1»

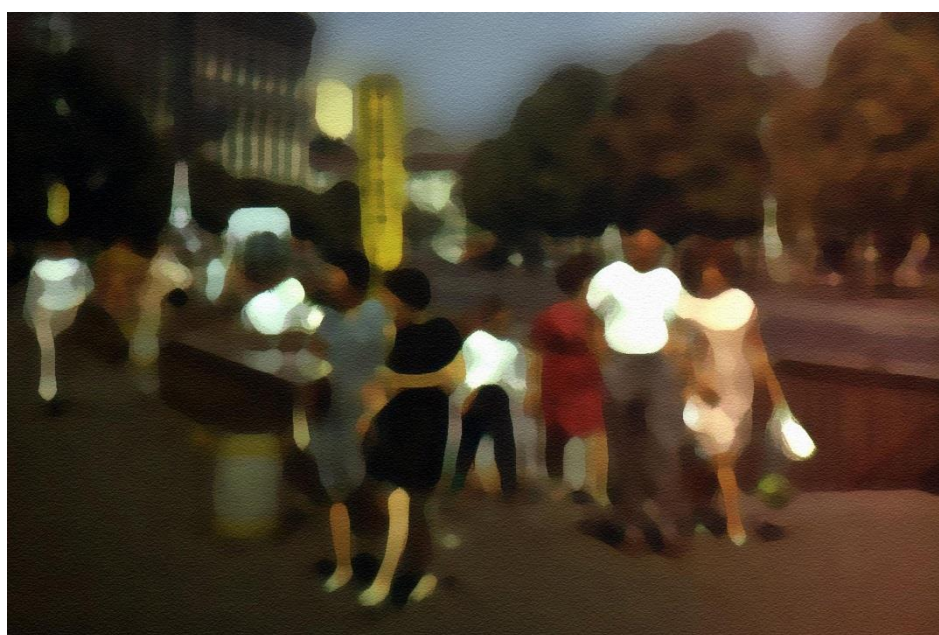


Рис. 9. Харченко В. «Київ»

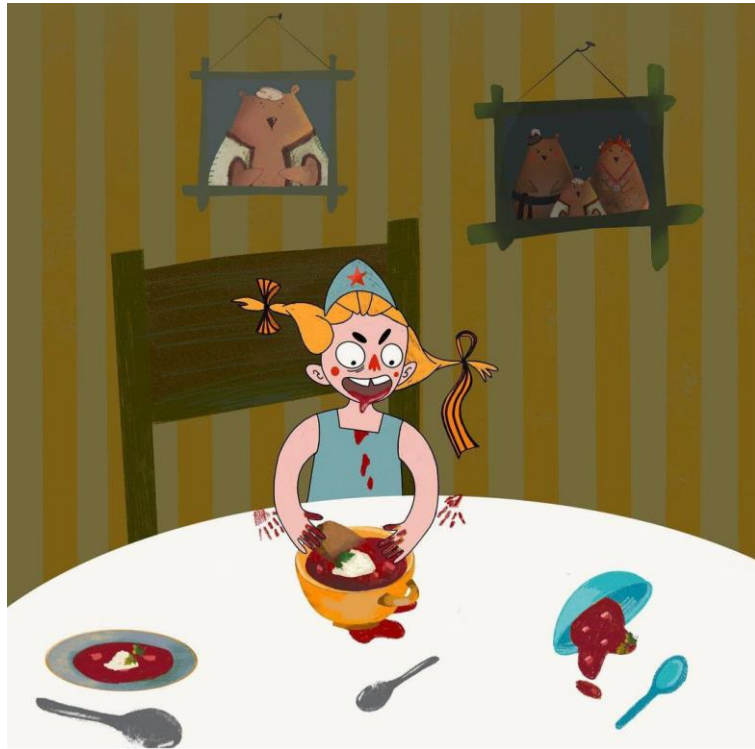


Рис. 10. Кузнєцова А. Ілюстрація до книги «Маша і ведмідь»



Рис. 11. Лунін С. «Symbols Of Resistance»



Рис. 12. Ленъ С. «Надія»

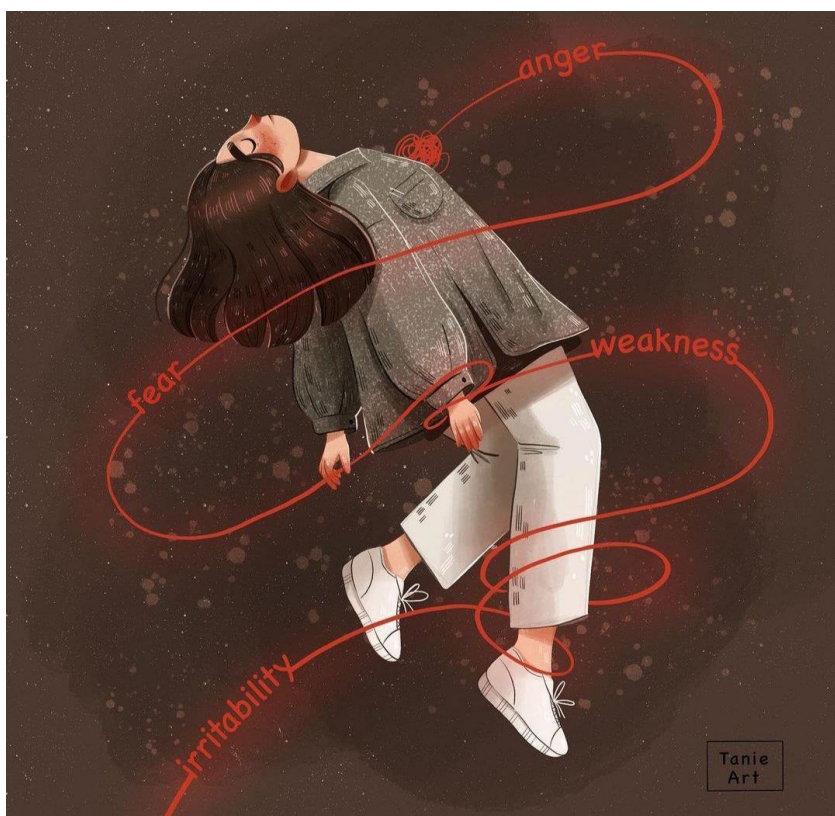


Рис. 13. Andreeva T. «Imperfect me»

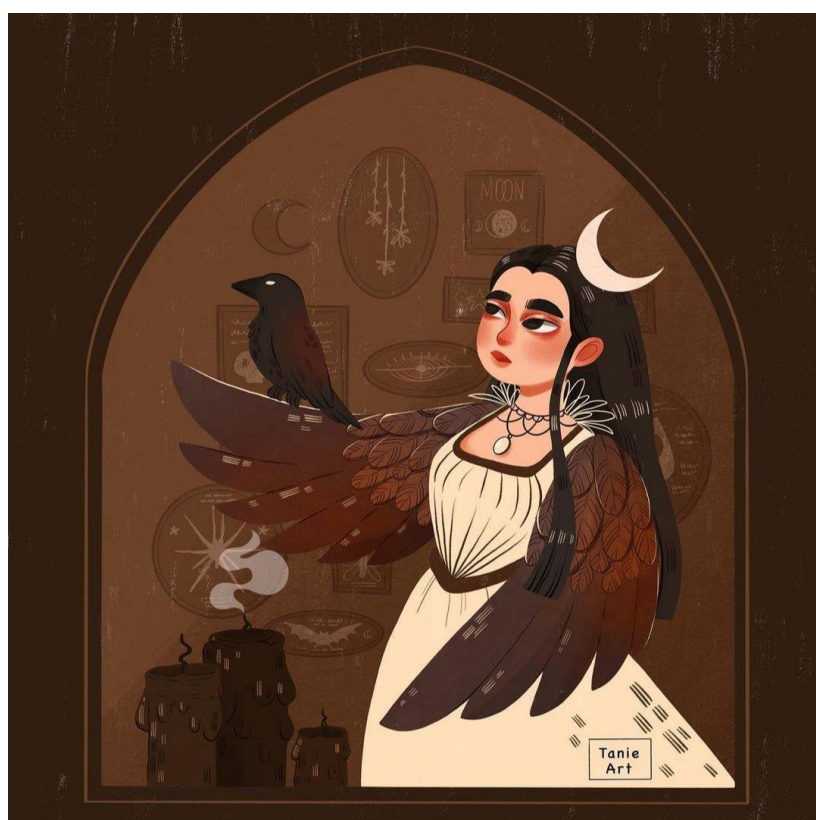


Рис. 14. Andreeva T. «The Raven Witch»

Ілюстрації до розділу 2



Рис. 1. Референс №1



Рис. 2. Референс №2



Рис. 3. Колесніков О. Титульна сторінка казки «Чарівне горнятко»



Рис. 4. Колесніков О. Ілюстрація до казки «Чарівне горнятко»

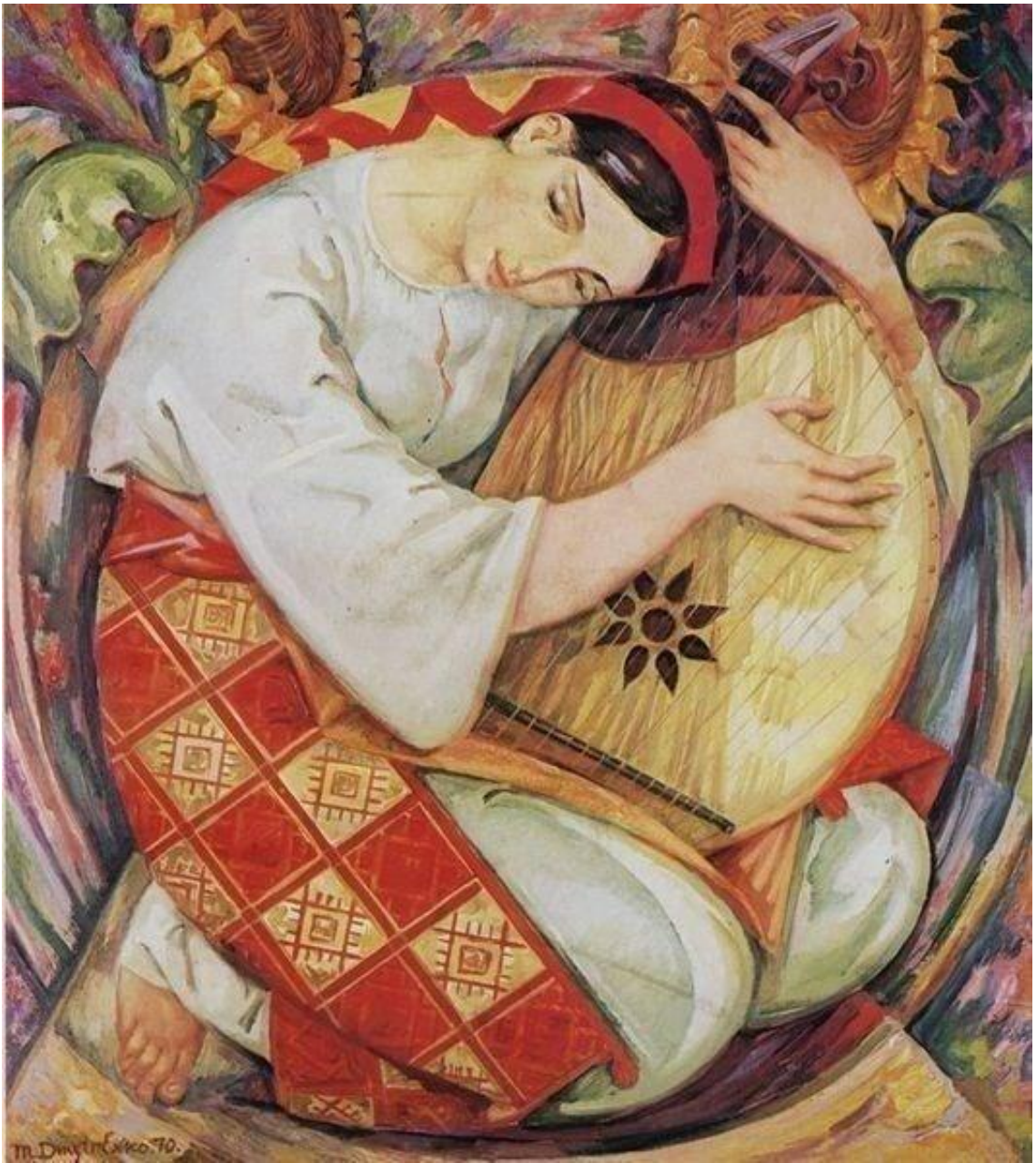


Рис. 5. Димитренко М. «Мелодія»

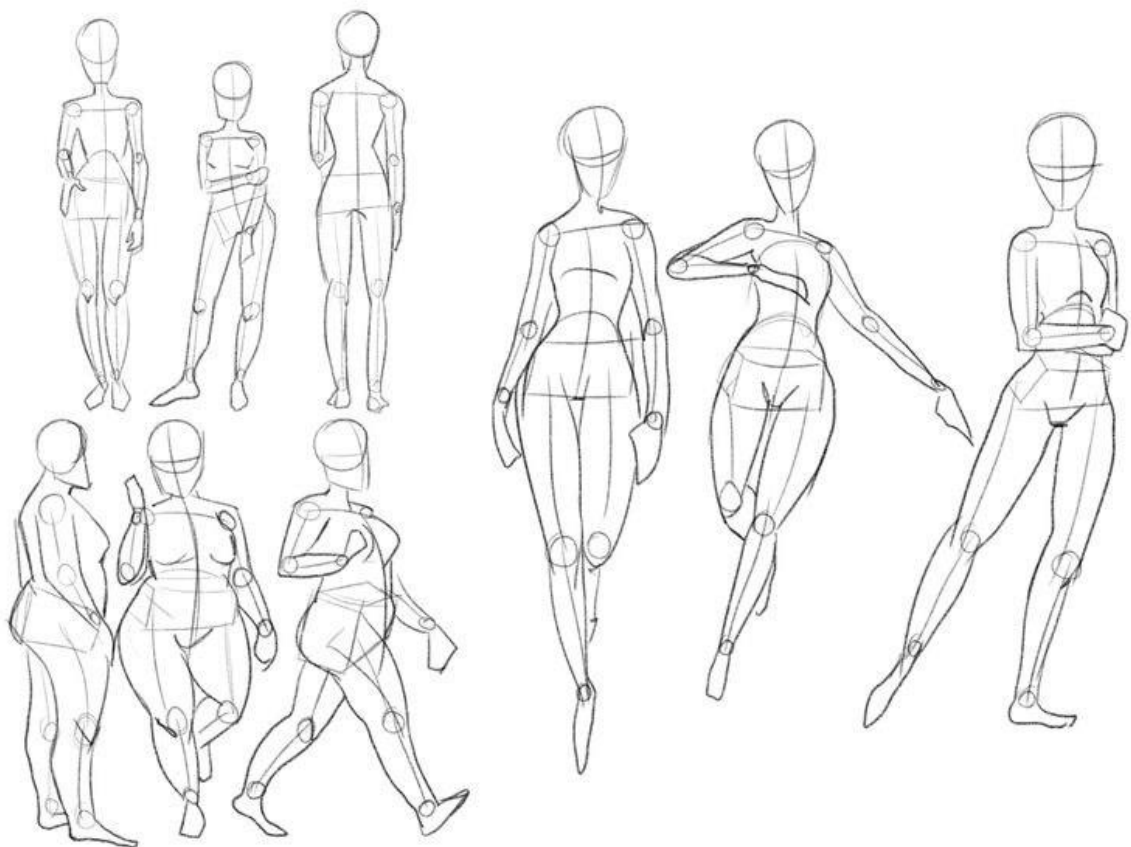


Рис. 6. Пошук образного рішення персонажу

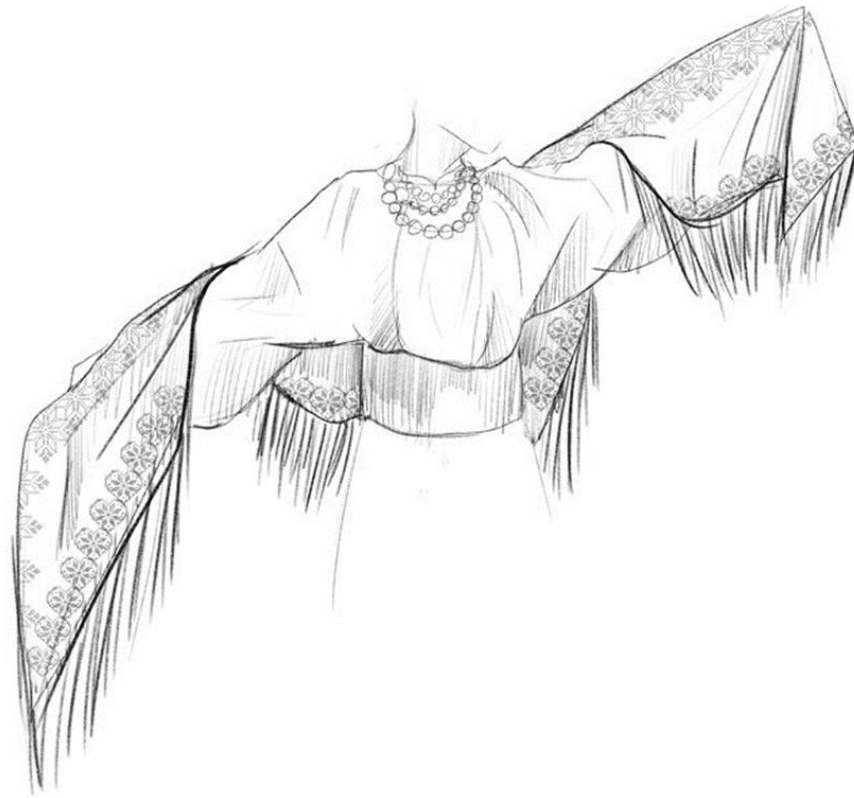


Рис. 7. Підбір костюму



Рис. 8. Підбір зачіски Васи́лини

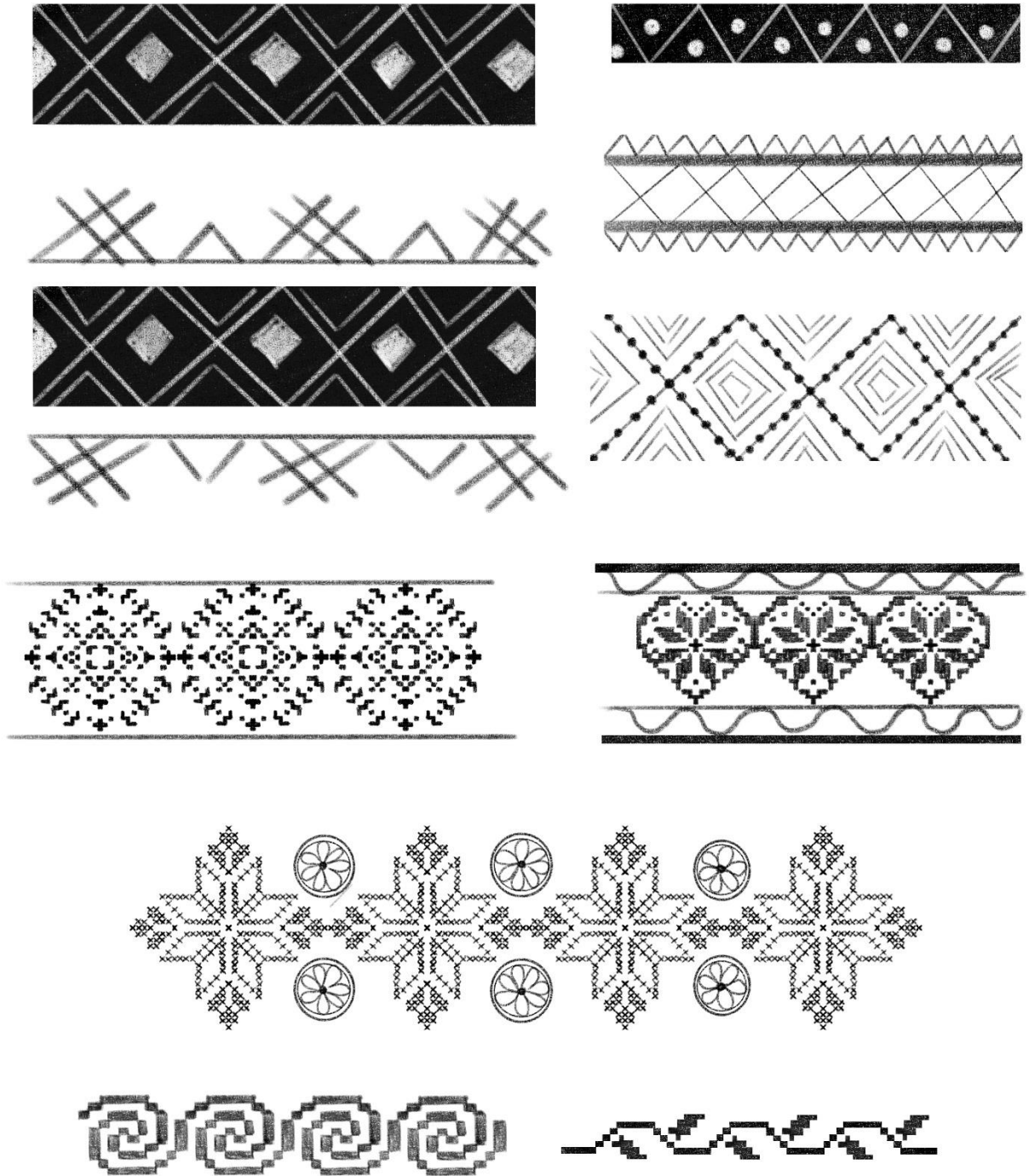


Рис. 9. Символіка, яка присутня у персонажі



Рис. 10. Опрацювання динамічних постав фігури, жестів

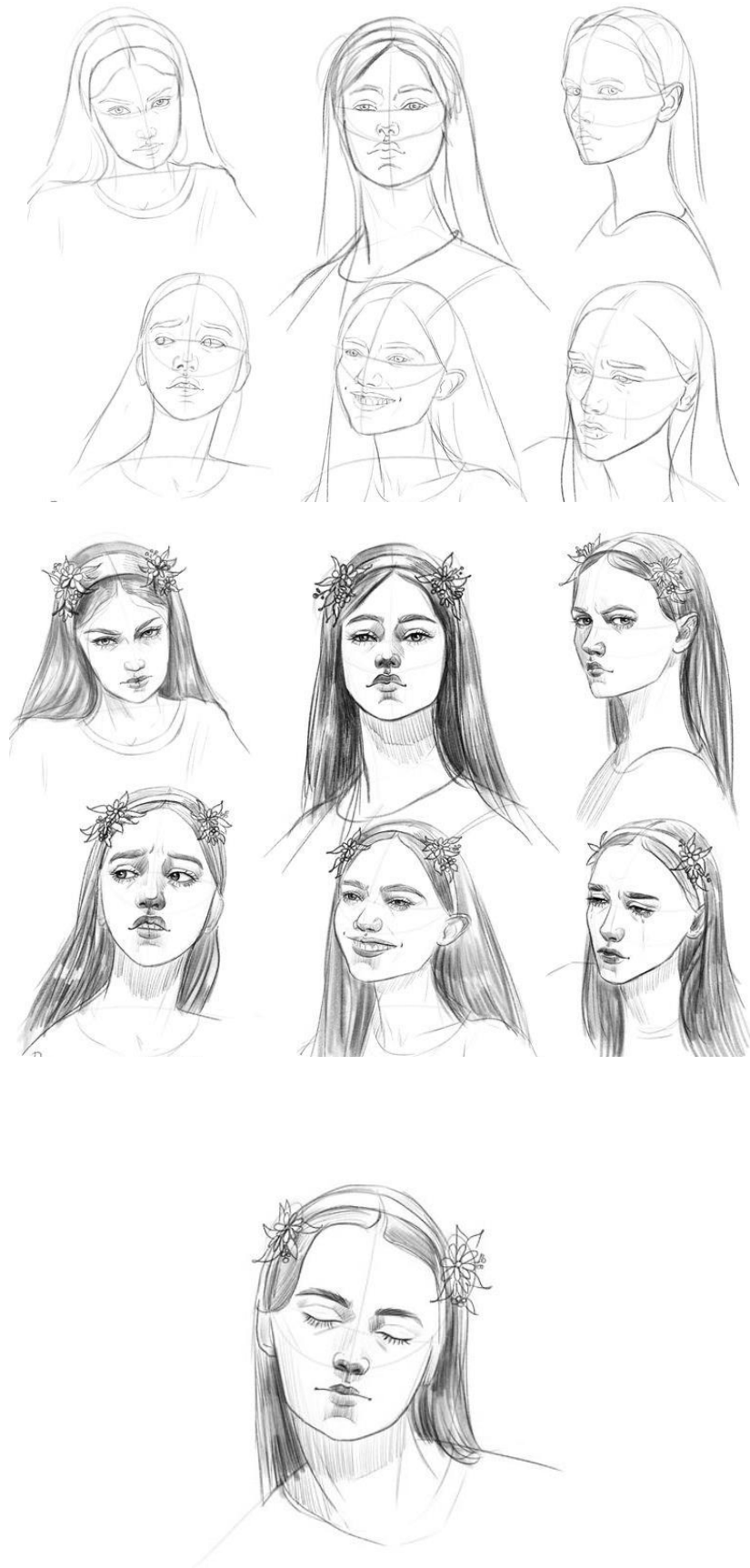


Рис. 11. Пошуки емоційного портрету



Рис. 12. Формування художнього образу, відбір остаточного рішення



Рис. 13. Колористична палітра



Рис. 14. Пошуки кольорового рішення



Рис. 15. Узагальнення концепції персонажу засобами цифрової графіки