

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА
ДИЗАЙНУ

Факультет дизайну
Кафедра графічного дизайну

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на тему

**Розробка ілюстрацій до оповідання “Історія Містера Плаффа” як приклад
сучасної книжкової графіки**

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)
Спеціальність 022 Дизайн
Освітня програма Графічний дизайн

Виконала: студентка групи БДг2-20

Бюркланд В. С.

Науковий керівник: к.т.н.

Омельченко Г.В.

Рецензент: д.т.н., проф.

Пашкевич К. Л.

Київ 2024

АНОТАЦІЯ

Бюркланд В.С. Розробка ілюстрацій до оповідання “Історія Містера Плаффа” як приклад сучасної книжкової графіки. - Рукопис.

Кваліфікаційна робота на здобуття освітнього ступеня бакалавра за спеціальністю 022 Дизайн – Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, 2024 рік.

У кваліфікаційній роботі представлено результати дослідження історії книжкових ілюстрацій, включаючи їх види, технології створення та особливості. Проаналізовано різноманітні техніки створення ілюстрацій. Отримані дані сприяли створенню серії ілюстрацій та дизайну для дитячої книги. Виявлено, що ілюстрації ефективно пояснюють складні концепції та привертають увагу молодих читачів у дитячій літературі. Особливу увагу приділено комбінації кольорів, що впливають на відчуття та сприйняття ілюстрацій. В роботі розроблено дизайн та представлено ілюстрації до авторської дитячої книги “Історія Містера Плаффа”.

Ключові слова: дизайн-проект, ілюстрація, книжкова ілюстрація, книга, хом'як, колір.

SUMMARY

Burkland V.S. Development of illustrations for the story "The Story of Mr. Plaff" as an example of modern book graphics. - The manuscript.

Bachelor's diploma thesis in the specialty 022 Design – Kyiv National University of Technology and Design, Kyiv, 2024.

The thesis presents the results of research into the history of book illustrations, including their types, creation technologies, and features. Various techniques of creating illustrations are analyzed. The obtained data contributed to the creation of a series of illustrations and design for a children's book. Illustrations have been found to effectively explain complex concepts and engage young readers in children's literature. Special attention is paid to the combination of colors that affect the feeling and perception of the illustrations. Also developed design and illustrations for a specific children's book.

Keywords: design project, illustration, book illustration, book, hamster, color.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	6
РОЗДІЛ 1. АНАЛІТИЧНИЙ.....	9
1.1. Історія виникнення книжкових ілюстрації, технології та стилі створення.....	9
1.2. Особливості створення кольорових ілюстрацій.....	24
1.3. Основні елементи ілюстрацій.....	30
Висновки до розділу 1.....	35
РОЗДІЛ 2. ПРОЄКТНИЙ.....	36
«Історія Містера Плаффа».....	36
2.2. Вибір сцен оповідання для ілюстрування.....	43
2.3. Розробка дизайн-концепції ілюстрацій до оповідання «Історія Містера Плаффа».....	45
2.4 Створення ескізних варіантів основних елементів ілюстрацій.....	46
Висновки до розділу 2.....	50
РОЗДІЛ 3. РЕАЛІЗАЦІЯ ДИЗАЙН-ПРОЄКТУ.....	51
3.1. Вибір програмного забезпечення для створення кольорових ілюстрацій.....	51
3.2. Створення ілюстрацій до оповідання «Історія Містера Плаффа».....	56
3.3. Вибір матеріалів та технології для реалізації дизайн-проекту.....	62
Висновки до розділу 3.....	65
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ.....	67
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	68
ДОДАТКИ.....	73

ВСТУП

Актуальність теми полягає у тому, що книжкові ілюстрації залишаються дуже важливими у сучасному культурному та освітньому контексті з багатьох причин. Вони мають довгу історію, яка підкреслює їхню значимість. Ілюстрації відіграють важливу роль у сприйнятті та розумінні тексту, особливо в дитячій літературі. Вивчення конкретних прикладів ілюстрацій може показати, як художники інтерпретують текст, створюючи візуальні образи, що доповнюють або розширюють зміст твору.

Одне з тлумачень слова «ілюстрація» означає «духовне чи інтелектуальне просвітлення», і ця концепція залишається актуальною й сьогодні. Ілюстрації завжди зображали нові та захопливі речі і, на відміну від тексту, вони зрозумілі та доступні ширшій аудиторії. Незалежно від того, чи це зображення на веб-сайті, плакатна реклама або малюнок у книзі, ілюстрація є інтерпретацією історії чи задуму конкретного художника. Завдання ілюстратора полягає в тому, щоб своїм мистецтвом викликати емоційний відгук у якомога більшої кількості людей. Сьогодні митці створюють все більше ідей на різноманітні теми, під впливом широкого спектру стилів і технік, які постійно розвиваються завдяки технічному прогресу. Художники комбінують традиційні методи з новітніми або винаходять абсолютно нові техніки. Іноді інновації потрібні для втілення задуму, а інколи саме нова техніка стає джерелом натхнення для проекту. Ілюстрація передає головний настрій та атмосферу книги, створюючи ще один специфічний зв'язок між читачем та історією.

Розробка ілюстрацій для оповідання "Історія Містера Плаффа" актуальна через можливість адаптувати літературний твір для маленьких читачів, використовуючи образотворчі методи.

Метою дослідження є розроблення ілюстрацій до оповідання "Історія Містера Плаффа" на основі аналізу книжкової графіки.

Завдання дослідження:

- дослідити історії виникнення книжкових ілюстрації, технологій та стилей створення;
- проаналізувати особливості створення та основних елементів кольорових ілюстрацій;
- проаналізувати зміст та характеристику героїв оповідання «Історія Містера Плаффа»;
- сформулювати власні композиційні рішення для книги, відповідно до сучасних тенденцій дизайну;
- вибрати сцени та створити ескізні варіанти основних елементів ілюстрацій;
- розробити серію ілюстрацій до оповідання «Історія Містера Плаффа».

Об’єктом дослідження є дизайн-проектування ілюстрації.

Предметом дослідження кваліфікаційної бакалаврської роботи є розробка ілюстрацій до оповідання "Історія Містера Плаффа".

Методи дослідження. Дослідження базується на системному підході до проектування книжкових ілюстрацій, з використанням теоретичних та методологічних аспектів. У рамках теоретичного аналізу використано системно-структурний, морфологічний та композиційно-конструктивний підходи. Крім того, в процесі дослідження використовувалися інструменти графічного редактора Procreate для створення графічних матеріалів.

Елементи наукової новизни одержаних результатів полягають у систематизації теоретичної бази у сфері ілюстрування дитячої літератури.

Практичне значення одержаних результатів полягає у створенні оригінальних ілюстрацій до дитячої книжки "Історія Містера Плаффа" на основі комплексного підходу з використанням сучасних технік і технологій дизайну

Апробація результатів дослідження. Основні результати дослідження були оприлюднені на VI Міжнародній науково-практичній конференції «Актуальні проблеми сучасного дизайну» у доповіді на тему “Ілюстрації до

оповідання “Історія Містера Плаффа”, яка відбулася 25 квітня 2024 року у КНУТД (сертифікат на участь подано у додатку А).

Публікації. Основні результати дипломної бакалаврської роботи опубліковано у тезах VI Міжнародної науково-практичної конференції «Актуальні проблеми сучасного дизайну», яка відбулася 25 квітня 2024 року у КНУТД (тези доповіді представлено у додаток Б) [37].

Обсяг і структура дипломної роботи. Кваліфікаційна робота складається зі вступу, трьох розділів і висновків, списку джерел і літератури (45 найменувань) та додатків. Загальний обсяг бакалаврської кваліфікаційної роботи складає 73 сторінок комп’ютерного тексту (без додатків).

РОЗДІЛ 1

АНАЛІТИЧНИЙ

1.1. Історія виникнення ілюстрації, технології та стилі створення

Ілюстрації стали невід'ємною складовою багатьох аспектів нашого життя в сучасному світі. Вони відображаються у рекламних матеріалах, книгах та соціальних мережах, відіграючи ключову роль у комунікації та візуалізації інформації. Ілюстрації - це зображення або малюнок, які не лише прикрашають текст, але й допомагають передати його суть. Вони сприяють кращому розумінню тексту, додають цікавості та візуального ефекту до інформації. Наприклад, у дитячій літературі ілюстрації можуть відображати героїв та події, що допомагає залучити маленьких читачів та зробити читання цікавішим. У технічних підручниках ілюстрації можуть пояснити складні концепції або процеси, надаючи візуальну допомогу в розумінні матеріалу та показуючи, як щось працює на практиці [1].

Історія ілюстрацій має глибокі корені, які сягають навіть до палеоліту, коли перші малюнки з'явилися на стінах печер. Проте, справжній прорив у розвитку ілюстраційного мистецтва стався після винаходу друкарського верстата Йоганном Гутенбергом у 1440 році. З цього моменту ілюстрації стали важливою складовою друкарської продукції. Перед появою друкарського верстата, ілюстрації вже існували у формі ксилографій, де малюнки були вирізані на дерев'яних дошках. Наприклад, ксилографічні віньєтки прикрашали рукописи, такі як "Пісня пісень" або "Speculum humanae salvationis", остання з яких стала відомою як "Біблія бідних" (рис.1.1.). Такі ілюстрації відображали віру та релігійні погляди давніх часів і часто використовувалися для підкріплення тексту та роз'яснення його суті [1].

Після винайдення друкарського верстата багато людей стали свідками трансформації у світі книг. Рукописні копії та ті, хто стояв за їхнім створенням, зазнали значних змін. Було безліч рук та розумів, які витратили свій час на

створення рукописів. Багато з них віддавали своє життя на оздоблення книг, були ті, хто робив це як хобі, а інші перетворили це на свій бізнес. У результаті з'явилися інкунабули — друковані книги, що мали особистий характер завдяки внеску тих, хто стояв за їхнім створенням [1].



Рис.1.1. Сторінка з «Біблії бідних», бл. 1455

Книги відіграють надзвичайно важливу роль у культурному та інтелектуальному житті людства. Відтоді, як людина оволоділа письмом, книги стали невід'ємною частиною передачі знань, ідеї та історії від покоління до покоління. Вони є віконцем у світ, дозволяючи читачам подорожувати у часі та просторі, розширюючи їх розуміння світу. Крім того, книги є невід'ємною складовою навчального процесу, допомагаючи дітям засвоювати нові знання, розвивати мислення, уяву та мовленнєві навички. Вони також сприяють формуванню критичного мислення та вихованню естетичного смаку. Однак важливо пам'ятати, що книги корисні лише тоді, коли вмєш ними користуватися належним чином, вміло обираючи та аналізуючи інформацію, яка вони містять [2].

Книги мають вражаючу історію розвитку, яка починається зі стародавніх глиняних табличок, що використовувалися в Месопотамії, відомій як вавилонська цивілізація, та у Стародавньому Шумері. Папірус, який використовувався в Єгипті, став наступним етапом у розвитку писемності та книжкового мистецтва. У середньовіччі папірус виготовлявся зі шкіри тварин та був відомий як пергамент. Протягом цього періоду розвитку книжкового мистецтва було виготовлено численні пергаментні книги, які досі є об'єктами досліджень для вчених і колекціонерів. З часом папір замінив пергамент, і виникли традиційні паперові книги, які стали загальноприйнятим носієм інформації. Сучасні технології внесли свій внесок у книжкову індустрію, в результаті чого з'явилися електронні книги, які можна зберігати і читати на електронних пристроях, таких як смартфони, планшети та читальні пристрої [3].

Цікаво, що слово "книга" у латині відповідає "liber", що походить від кори дерева, а слово "book" у англійській мові відтворюється від назви дерева "бук". Варто зазначити, що в середньовічному Новгороді, як і в англійських та європейських мовах, слово "бук" також використовувалося для позначення книги. Однак новгородці відрізнялися тим, що вони використовували для письма не кору бука, а бересту. Під час розкопок в стародавньому Новгороді археологи знайшли значну кількість берестяних документів, що свідчить про широке використання цього матеріалу для письма та зберігання інформації [3].

Розвиток книг був довгим і складним. Вони містять глину, листя і кору, шкури тварин, бамбук, папірус і шовк.

Починаючи з давніх часів, людство використовувало різноманітні матеріали для створення книг, кожен з яких мав свої унікальні особливості та переваги.

Глина була одним з перших матеріалів, які використовували для створення писемних документів. На глиняних табличках шумерських та аккадських цивілізацій зафіксовувалися важливі події, закони, торгові угоди

тощо. Глина вживалася також для створення плит, які формували книги або збірники текстів [4].

Листя та кора дерева також використовувалися для виготовлення паперу та різних видів матеріалів для записів. Наприклад, єгипетський папірус, який виготовлявся з листя кишки або каламуса, використовувався для створення документів, текстів, листів тощо. Шкіра тварин слугувала основою для рукописних книг, таких як пергамент. Його виготовляли з шкіри овець, кіз або телят, після чого обробляли та обробляли, щоб отримати пластичний та стійкий матеріал для записів. Бамбук використовувався в деяких азійських культурах для створення паперу. Він мав велику міцність і дозволяв створювати легкі та гнучкі матеріали для записів. Папірус, рослина, що росте вдовж берегів Нілу, був іншим важливим матеріалом для створення паперу в стародавньому Єгипті. З папірусу виробляли стрічки, які об'єднувалися в рулони для створення документів та інших писемних матеріалів. Шовк також був використаний для створення різних видів книг у китайській та інших азійських культурах, особливо для створення унікальних рукописів та об'єктів мистецтва [5].

Протягом середньовіччя книги лише поширювалися в Європі, зосереджуючись переважно в монастирях і містах. Виготовлення книг було складним і трудомістким процесом, який виключав виготовлення паперу власноруч, виробництво чорнил, підготовку та переписування текстів, а також ілюстрацій. Це призводило до високої вартості книг, які залишалися поза досяжністю для більшості людей. Наприкінці середньовіччя і початку Нового часу, з винаходом друкарського верстату та розвитком друкарства, книги стали масово вироблятися, що зробило їх більш доступними для громадськості. Однак, навіть у цей період, друковані книги залишалися предметом розкоші для бідних і простих людей, вони залишалися недосяжними для більшості населення.

Іван Федоров, український друкар та видавець, відомий також як Іван Федорович, відіграв важливу роль у розвитку друкарства в Україні. У 1574 році

він видав першу друковану книгу на теренах України, яка отримала назву "Апостол". Це видання було величезним досягненням для української культури та освіти, оскільки воно стало першою повністю друкованою книгою, надрукованою на теренах сучасної України. "Апостол" відіграв значну роль у поширенні релігійних текстів та вплинув на подальший розвиток друкарства і освіти в Україні [6].

Бібліотеки є важливими установами, що зберігають та надають доступ до знань та культурних цінностей. У перекладі з давньогрецької, слово "бібліотека" означає приміщення, де зберігаються книги ("бібліо" - книги, "тека" - сейфи). Ці установи мають глибокі коріння, що сягають до незапам'ятних часів. Стародавні єгиптяни називали бібліотеки "аптеками душі", оскільки вони вважали, що книги сприяють піднесенню духу людини, надають їй відпочинок та зміцнюють розум. Перша відома бібліотека на теренах України з'явилася у 1037 році за часів Київської держави, яка була заснована князем Ярославом Мудрим. Ця бібліотека відігравала важливу роль у збереженні та передачі знань, сприяла культурному та інтелектуальному розвитку суспільства того часу [7].

Книги є невід'ємною частиною культури та цивілізації, протягом багатьох століть вони відігравали ключову роль у збереженні та передачі знань, у формуванні світогляду та вихованні людей. Незважаючи на те, що точний початок книжкової історії є об'єктом досліджень, відомо, що книга - це унікальний та дивовижний витвір людства. Вони стали нашими вічними супутниками, надійними джерелами знань для школярів, студентів і всіх, хто шукає розвитку та самовдосконалення. Незалежно від того, чи це студент, чи зріла і досвідчена людина, книги є нашими найкращими порадиниками у всіх сферах життя, розкриваючи нам секрети успіху, глибини людської душі та шляхи до щастя.

Ми бачимо ілюстрації всюди: на обкладинці, на титульній сторінці та в тексті. Іноді малюнки розкривають зміст тексту. Книги складаються з

обкладинки, суперобкладинки, титульного аркуша, шмуцтитульного аркуша, ілюстрації, заставки, кінцівки [10].

Обкладинка - це художнє рішення для покриття книги, в тому числі книжкового блоку. Зображення на обкладинці традиційно є декоративним. Її основне призначення - привернути увагу читача, але водночас вона повинна інформувати і відповідати інформації про книгу та її зміст.

Суперобкладинки - це художньо оформлені обкладинки для книг.

Суперобкладинка захищає книгу від мінімальних пошкоджень і привертає увагу до книги.

Титульна сторінка - це перша половина обкладинки книги. Ця сторінка містить інформацію про видавництво, елементи шрифту.

Шмуцтитул - це сторінка, яка відкриває кожную главу книги. Вона може містити малюнки, ілюстрації та заголовки.

Ілюстрація - це зображення, яке розкриває або супроводжує текст. Ілюстрація є своєрідною прикрасою і важливою частиною книги.

Заставка - це невелика композиція декоративного характеру або у вигляді малюнка, що відкриває розділ тексту. Це може бути початок книги, глави або розділу. Заставки пов'язані з текстом, але ніколи не є ілюстраціями.

Кінцівка - це невеликий малюнок або декоративний мотив, який прикрашає останню сторінку певного розділу або цілого видання.

Книга ілюстрована не лише текстом, але і самі ілюстрації є більш ніж просто зображенням. Вони є важливим художнім елементом художнього оформлення, який розширює та доповнює цілісну ідею книги. Ілюстрація відображається як співіснуючий з текстом, що виявляється в книзі, і відіграє ключову роль у створенні атмосфери, передачі емоцій та поглибленні розуміння змісту. Книжкова графіка є одним з видів графічного мистецтва, яке включає в себе книжкові ілюстрації, віньєтки, обкладинки та суперобкладинки. Це мистецтво оформлення книги, яке не лише доповнює, але й збагачує її зміст. Ілюстрація може приймати різні форми, такі як фотографія, малюнок, репродукція або карта, і вона завжди слугує як важливий супровід до тексту,

розширюючи його інтерпретацію та сприяючи кращому розумінню контенту [10].

Шлях книги почався з появою писемності. Перші малюнки нагадували орнаменти і прикрашали тексти. Малі малюнки прикрашали стародавні манускрипти. Більш складні ілюстрації можна знайти в Книзі Мертвих, знайдений у Стародавньому Єгипті близько 1400 року до нашої ери. З часом ілюстрації еволюціонували і стали прикрасою книги [11].

Книжкова ілюстрація в Україні почалася з появою перших рукописних книг після хрещення Русі. Це були переважно релігійні мініатюри: зображення святих, євангелістів, королівських та князівських родин у переписаних манускриптах (рис.1.2.). Ілюстрації часто відображали події з Біблії та інші богословські теми, і вони слугували не лише для прикраси, але й для пояснення тексту. Крім релігійних зображень, ілюстрації можна було зустріти в історичних та літературних творах, які також переписувалися вручну та декорувалися різноманітними малюнками. Ці ранні приклади книжкової ілюстрації відображають важливий етап у розвитку культури та мистецтва на теренах України [12].



Рис.1.2. Святослав Ярославич з родиною. Ілюстрація до «Ізборника Святослава».

Остромирове Євангеліє (1056-1057) та Ізборники Святослава (1073) представляють собою значні твори одинадцятого століття, що відзначаються першими ілюстраціями у книжному форматі. Ці рукописи, а також подібні їм, відтворювались у візантійському стилі, що ілюструється використанням символічних зображень, характерних для іконопису, фресок та мозаїк. Ці ілюстрації, виконані майстрами в рукописному стилі, відтворювали барвисті та виразні образи святих, подій з Євангелія та інші символічні сюжети, типові для того періоду. Вони не лише прикрашали текст, але і надавали йому візуальну інтерпретацію, що сприяло кращому розумінню і сприйняттю зображених подій та ідей. Ці ілюстрації служили важливою функцією в уявленні та інтерпретації тексту, розширюючи його зміст та сприяючи глибшому осмисленню його значення. Серед інших ілюстрованих друкованих книг цього періоду - «Трірський псалтир», «Юр'ївське Євангеліє», «Добрилове Євангеліє», «Оршанське Євангеліє». Велику кількість дрібних ілюстрацій на полях містить «Київський псалтир» [12].

У 16 столітті тематика ілюстрацій стала більш різноманітною, з'явилися історичні та побутові сюжети. Гравюри XVII століття поступово відходять від іконописних стилів і зазнають впливу європейського Відродження. З'являються також світські гравюри із зображенням українських козацьких діячів.

Наприкінці 17 - на початку 18 століття в українській гравюрі з'явився стиль бароко, який зробив оздоблення книг складнішим і багатшим. Олександр Тарасевич - найвідоміший представник того часу, який заснував власну українську школу гравюри, наслідуючи європейські тенденції. До середини 18 століття основною течією української ілюстрації був стиль рококо, з Григорієм Левицьким та іншими. Основними центрами виробництва ілюстрацій у 18 столітті були Київ, Львів, Почаїв, Унів та Болценський район Чернігівської області [12].

У XIX століття стає відомим стиль класицизм. Найвидатнішим українським ілюстратором 19 століття був Тарас Шевченко. Окрім

оригінальних сюжетів, Шевченко також створював гравюри, акварелі, малюнки олівцем та пером для ілюстрування власних та чужих текстів (Рис.1.3.). Серед ілюстрованих Шевченком творів - поема О. Пушкіна "Полтава", Г. Квітки-Основ'яненка "Жінка-лікар", М. Гоголя "Тарас Бульба" та В. Шекспіра "Король Лір". Ілюстрації Шевченка мали великий вплив на подальший розвиток цього жанру в Україні [12].



Рис.1.3. Катерина. Автоілюстрація Т. Шевченка (1842)

У цей період починає з'являється різноманітність художніх стилів.

Георгій Нарбут мав вплив на розвиток нового етапу української ілюстрації, бо створив власний український стиль. При цьому він спирався на українську традицію 17 - початку 19 століття, з якої запозичив силуетні ілюстрації та елементи бароко; Г. Нарбут ілюстрував народні казки та пісні, байки Андерсена, байки І. Крилова та українську абетку. Важливий внесок у розвиток української ілюстрації зробив Михайло Бойчук та його школа, які використовували давню візантійську традицію та українське народне мистецтво [12].

Ілюстрація в Україні активно розвивалася і в 1920-х роках. В ті часи активно почали відкриватися школи, тому був великий попит на дитячі книги

та ілюстрації для малечі . Існували різні стилі авторських робіт, як чорно-білих, так і кольорових. Серед видатних ілюстраторів цього періоду - Микола Алексєєв, Лев Каплан, Борис Крюков, Петро Лапін та Олексій Маленков. Вони відзначалися своєрідним підходом до мистецтва і вмінням відтворювати на папері образи та сюжети, що захоплювали маленьких читачів. Їхні роботи відзначалися яскравістю, емоційністю та вмінням передати дитячий світ та фантазію [12].

У 1930-х роках розвиток ілюстрації був обмежений репресіями та застосуванням примусового стилю соціалістичного реалізму. Пізніше українська ілюстрація залишалася в руслі радянської ілюстрації, дотримуючись принципів партійності, національності, класовості та ідеології. Після послаблення цензури в 1960-х роках почалася нова хвиля розвитку. Це проявилось в дитячій ілюстрації, де вимоги реалізму стали менш суворими, а тенденції 1960-х продовжилися і в 1980-х роках. У цей період дитяча ілюстрація зазнала сильного впливу народного мистецтва та українського декоративного розпису, сформувався самобутній національний стиль. Художники почали експериментувати з різноманітними техніками та стилями, відтворюючи на сторінках книг яскраві образи, які відображали українську національну культуру та традиції. Цей період став періодом креативного розквіту української дитячої ілюстрації, яка здобула визнання як на внутрішньому, так і на зовнішньому ринку [12].

Сучасна українська ілюстрація характеризується поєднанням багатьох різних напрямків і стилів. Після розпаду Радянського Союзу українська ілюстрація зазнала активного впливу європейських та світових тенденцій, з'явилися інноваційні підходи, нові жанри, комп'ютерна графіка та комерційна ілюстрація.

З 1992 року дитяча книжкова ілюстрація розвивалася разом з роботою видавництва "А-ба-ба-га-га-ла-ма-га", яке стало одним із символів відродження української дитячої літератури. Перша видана книжка — «Українська абетка»

(1992) (рис.1.4.) [15]. Його видання відрізнялися яскравими і оригінальними ілюстраціями, які стали визначними для нового покоління читачів. З 2001 року "Видавництво Старого Лева" випускає як дитячі, так і дорослі книжки, в тому числі книги-картинки для дітей та дорослих. Українська ілюстрація в цей період почала здобувати популярність за межами країни, привертаючи увагу іноземних видавців та читачів. Провідним видавцем українських ілюстрованих видань за кордоном є "Видавництво Старого Лева", яке відоме своїми високоякісними та креативними проектами. Одним з найпопулярніших ілюстраторів є творча студія "Аграфка", яка здобула визнання за роботи в різних жанрах і стилях, як в Україні, так і за кордоном. Їхні ілюстрації допомагають розповідати цікаві та захоплюючі історії, а також сприяють просуванню української культури та мистецтва у світі [12].

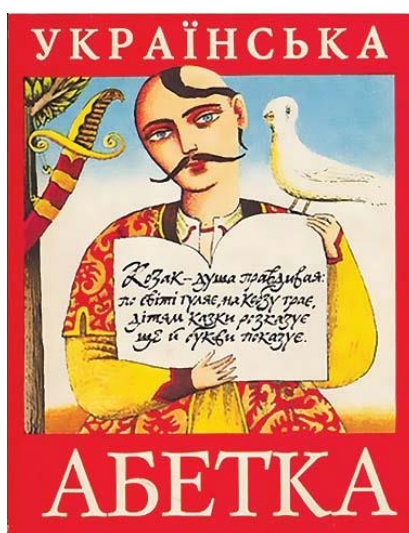


Рис.1.4. Перша книга видавництва А-ба-ба-га-га-ла-ма-га.

Протягом тривалої історії свого розвитку ілюстрація адаптувалася до різних потреб, що призвело до різнообразних стилів, кожен з яких використовується в залежності від цілей та змісту книги, рекламного плаката тощо. Вони можуть відображати різноманітні теми та жанри, від казкових сюжетів до наукових досліджень, від портретів до пейзажів, від історичних подій до фантастичних світів. Кожна ілюстрація має свою унікальну мову та

спосіб вираження, які допомагають передати ідею або емоцію зображеного. Вони створюють мостик між текстом і читачем, допомагаючи перенести глядача у світ, запропонований автором або художником. [16]

Серед ілюстрацій стилів особливе місце займають реалістичні та стилізовані. Точно визначити границю між ними неможливо, оскільки потребувало б порівняння всіх існуючих стилів, тому цей поділ є досить умовним.

Наукова ілюстрація зосереджена на наукових книгах, де ці зображення використовуються для детального пояснення тексту і передачі конкретної інформації. Ця форма ілюстрації часто використовується в наукових виданнях, довідкових матеріалах, підручниках і дослідницьких роботах. Наукові ілюстрації можуть включати діаграми, схеми, карти, малюнки анатомічних частин, мікроскопічні зображення, художні реконструкції давніх артефактів або живих організмів, ілюстрації з астрономії, біології, географії та інших наукових областей. Вони можуть бути виконані як традиційно, так і за допомогою сучасних цифрових технологій, щоб краще передати деталі і складність об'єктів або явищ, які досліджуються.

Фешн-ілюстрація - це вид ілюстраційного мистецтва, який спеціалізується на зображенні моди та модних трендів. Ці ілюстрації використовуються для візуалізації та презентації модельних образів, одягу, аксесуарів та стилів. Фешн-ілюстратори зображують модних моделей, одяг та аксесуари в артистичному стилі, що може варіюватися від реалістичного до стилізованого чи абстрактного. Ці ілюстрації часто знаходять своє застосування в журналах моди, рекламних кампаніях, дизайні одягу та інших галузях модної індустрії. Вони можуть відображати нові тенденції у світі моди, а також слугувати як джерело натхнення для дизайнерів та модних експертів.

Мультфільм. Людей, які створюють карикатури, зазвичай називають ілюстраторами, і їх часто можна помічати з карикатуристами, які в основному малюють карикатури. Мультфільми це прості малюнки, що є популярними

стилями для дитячих та ілюстрованих книжок. Існує безліч різних стилів нереалістичних мультфільмів [17].

Ботанічна ілюстрація використовується для візуалізації рослин, квітів, тичинок, плодів та їх частин. Вона є важливим інструментом для ботаніків, студентів та вчених. Ілюстрації можуть бути детальними малюнками анатомічних частин рослин, схематичними діаграмами структури квітів та плодів або живописними зображеннями рослин у природному середовищі. Вони допомагають легше розпізнавати та класифікувати рослини, а також розуміти їх будову та функції. Ілюстрації виконуються у різних стилях і використовуються у навчальних посібниках, наукових публікаціях, ботанічних садах, музеях та інших місцях. Їхня мета - надати точне уявлення про рослини для подальшого вивчення, дослідження та освіти.

Інфографіка - візуальне зображення інформації або даних для спрощення їх розуміння та аналізу. Це можуть бути графічні відображення складних концепцій, статистики, процесів або іншої інформації через діаграми, схеми, графіки, карти та інші графічні елементи. Основна мета інфографіки - зробити інформацію зрозумілою для широкої аудиторії, використовуючи візуальні засоби, такі як кольори, форми, символи та ілюстрації, для підкреслення ключових моментів та привертання уваги. Інфографіка широко використовується у журналістиці, науці, бізнесі, освіті та маркетингу для ефективної передачі інформації та полегшення сприйняття зроблених висновків.

Літературна ілюстрація використовується для ілюстрування книг різних жанрів, від дитячих до дорослих. Вона є важливою складовою видання книг, включаючи малюнки, гравюри, колажі, фотографії та інше візуальне мистецтво. Ці ілюстрації можуть доповнювати текст, розширюючи його смисловий контекст або створюючи атмосферу, що допомагає краще зрозуміти сюжет та персонажів. Вони можуть мати різні стилі і техніки, спрямовані на зацікавлення, захоплення та враження читача, доповнюючи текст книги. Літературні ілюстрації відіграють важливу роль у літературному досвіді читача.

Карикатура - це специфічний жанр ілюстрації, який намагається виглядати комічно або гостросюжетно, часто за рахунок перебільшення фізичних особливостей або характеристик певних осіб чи ситуацій. Цей жанр може бути використаний для висміювання політичних лідерів, відомих особистостей, соціальних проблем або культурних тенденцій. Карикатури можуть мати сатиричний та пронизливий характер, і їхні автори часто використовують гострий гумор для висловлення своїх поглядів та критики суспільства.

Комікси. Стиль коміксів відрізняється складними композиціями, динамікою та гіперболізацією аспектів фігур персонажів, оскільки його головний акцент полягає на передачі руху через статичне зображення. Зазвичай персонажі та фони відображені з великою увагою до деталей, з яскравими кольоровими палітрами, які передають настрій кожної сцени. Комікс складається з розділених на панелі окремих сцен, що послідовно показують певну подію. Зазвичай діалоги включені у спеціальні білі області навколо персонажів, відомі як "діалогові хмарки". Мистецтво коміксів стало надзвичайно популярним і часто використовується в рекламних цілях [17].

Муралі - це великі графічні малюнки або зображення, що створюються на стінах або поверхнях будівель, часто з метою висловлення тем мистецтва, культури або історії. Це мистецьке втручання може стати важливою частиною міського ландшафту або візуального дизайну інтер'єру, додаючи кольору та життєвості оточуючому середовищу. Муралі часто використовуються для вираження соціальних, політичних або культурних повідомлень, а також для прикрашання та оновлення громадських просторів.

Рекламна ілюстрація використовується для створення візуального образу бренду або продукту через плакати, тари, упаковку та інше. Її метою є привернення уваги та стимулювання продажів шляхом створення позитивного враження про продукт чи послугу. Рекламні ілюстрації можуть бути виконані у різних стилях та техніках, використовуючи яскраві кольори та ефективні композиції для привертання уваги споживача. Вони часто є важливою

складовою маркетингової стратегії компанії, допомагаючи зміцнити її позиції на ринку.

Редакційна ілюстрація використовується в газетах, журналах та онлайн-виданнях для ілюстрування статей, репортажів та інших матеріалів. Вона доповнює текст, привертає увагу читача та підкреслює ключові моменти матеріалу. Ці ілюстрації можуть бути виконані у різних стилях та техніках, включаючи малюнки, фотографії, колажі та ілюстрації векторної графіки. Вони ілюструють різні теми - від політики та культури до спорту та науки. Редакційні ілюстрації допомагають читачам краще зрозуміти матеріал і поглибити його сприйняття, будучи як ілюстративними, так і інформаційними [11].

У світі мистецтва є багато різних видів ілюстрації зі своїми особливостями.

Ілюстрації мають такі види:

- **малюнок** — це графічне зображення, для створення якого використовуються олівець, пензлик, пір'я та інші художні інструменти. Цей вид мистецтва може включати в себе різні техніки, такі як монотипія, акварель, олійне малювання, акрил і багато інших. Малюнок може бути виконаний на папері, полотні, картоні або інших поверхнях, залежно від вибору художника та його намірів. Цей вид візуального мистецтва може передавати різноманітні емоції, враження і ідеї через лінії, кольори і форми [16].

- **світлина** — це зображення, яке утримується за допомогою фотокамери або іншого пристрою для фотографування. Цей вид ілюстрації захоплює моменти часу та відображає реальність чи конкретний об'єкт через фіксацію світла на світлочутливій поверхні. За допомогою світлин можна зафіксувати різноманітні сцени, від пейзажів і портретів до подій і предметів. Вони використовуються в різних галузях, таких як мистецтво, наука, журналістика, реклама та особиста пам'ять. Світлини можуть передавати емоції, створювати атмосферу та надавати інформацію через відображення об'єктів, кольорів, світла та тіней [16].

- **ілюстрація на комп'ютері** – це графічне зображення, яке утворюється за допомогою спеціального програмного забезпечення на комп'ютері. Цей вид ілюстраційного мистецтва використовує різні програми для створення і обробки графічних об'єктів, таких як Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, CorelDRAW, GIMP та багато інших [16].

- **анімація** – це процес створення рухомих зображень за допомогою швидкої зміни картинок, які послідовно відтворюються, утворюючи враження руху. Цей вид мистецтва використовується для створення живих та динамічних зображень, які можуть представляти різні об'єкти, персонажів, сцени та події. Анімація використовується в кіно, телебаченні, веб-дизайні, іграх, рекламі та інших галузях, де потрібно відтворити рух та передати історію або концепцію через рухомі зображення. Вона може бути створена як за допомогою традиційних методів, таких як малювання кадрів вручну, так і за допомогою комп'ютерних програм та технологій, які дозволяють створювати анімаційні ефекти та персонажі за допомогою комп'ютерних алгоритмів [16].

- **графічний дизайн** – це процес створення та вироблення графічних елементів, які включають у себе такі компоненти, як логотипи, упаковка, рекламні матеріали, веб-сайти, брошури, плакати та інші візуальні засоби комунікації. Графічний дизайн спрямований на створення ефективного та привабливого візуального зображення, яке передає певне повідомлення або концепцію. Він використовує різноманітні елементи дизайну, такі як кольори, форми, текстури, шрифти та зображення, для створення зручного і привабливого інтерфейсу для сприйняття інформації [16].

1.2. Особливості створення кольорових ілюстрацій

Колір відіграє важливу роль у сфері ілюстрації, виступаючи не лише як засіб додавання краси та яскравості, але і як потужний інструмент для передачі емоцій, конструювання наративів та привертання уваги. Ця вроджена здатність кольору комунікувати та впливати на сприйняття глядача становить основу науки за його використанням в ілюстрації. Розуміння психологічних і фізіологічних впливів кольору може значно підвищити ефективність

ілюстрацій, чи то призначених для навчальних матеріалів, маркетингових кампаній або художніх виразів. Ілюстратори та дизайнери використовують теорію кольору — набір принципів, що впливають з вивчення взаємодії кольорів, їх впливу один на одного та впливу на глядача — для створення композицій, які є візуально привабливими та емоційно запам'ятовуються. Ця наука не обмежується лише вибором привабливих палітр кольорів; вона передбачає глибоке розуміння значень і асоціацій, які різні кольори несуть у різних культурах і контекстах [18].

Кольорові схеми — це сполучення або комбінації кольорів, які використовуються в ілюстраціях та дизайні. У дизайні кольорові схеми переважно використовуються для опису локальних кольорів (кольорів об'єктів або матеріалів при нейтральному освітленні). У той же час, кольорові схеми в ілюстраціях використовуються для вираження настрою або атмосфери. Локальні кольори в ілюстрації піддані впливу амбієнтних кольорів. Наприклад, синьо-сіра спідниця на персонажі Рієн (зліва) виглядає темно-бірюзовою на ілюстрації (справа), оскільки її кольори були вплинуті зеленим амбієнтним світлом (рис.1.5.) [19].

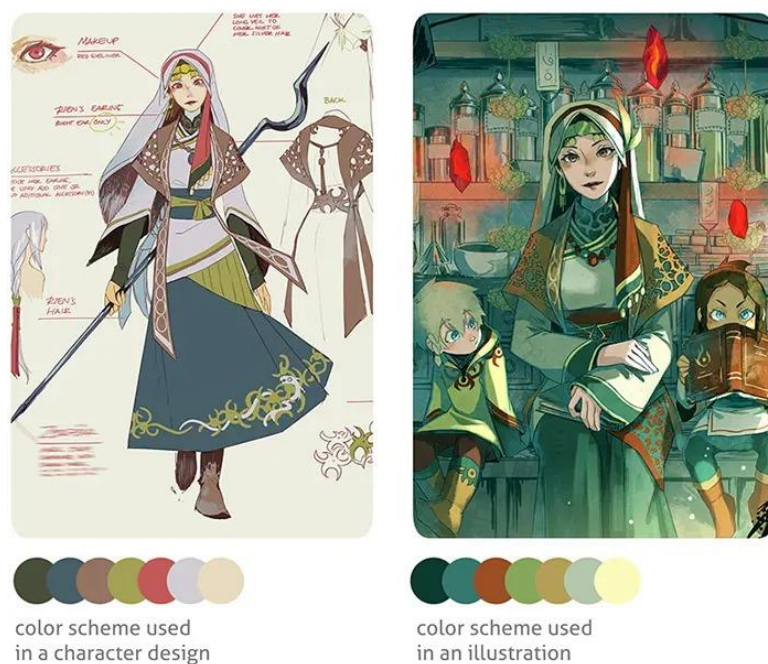


Рис.1.5. Персонаж Рієн

Колірне коло є інструментом, що допомагає зрозуміти взаємозв'язок між різними кольорами та можливість їх поєднання. Зазвичай колірне коло будується на основі трьох груп кольорів: основних, вторинних і третинних. Основні кольори - це три пігментні кольори, які не можуть бути отримані шляхом комбінування інших кольорів. Комбінування основних кольорів дає нам вторинні, а змішування первинних і вторинних кольорів породжує третинні, які часто мають двослівні назви, наприклад, червоно-фіолетовий (рис.1.6.) [20].



Рис.1.6. Колірне коло

Колірне коло, яке спочатку було представлено Ісааком Ньютоном у 1666 році у вигляді схеми, пройшло довгий шлях еволюції, але все ж залишається ключовим інструментом для поєднання кольорів. Основна ідея полягає в тому, щоб створити коло кольорів так, щоб вони могли гармонійно змішуватися один з одним [20].

Концепція кольорової схеми використовується дизайнерами для опису різноманітних поєднань кольорів, які вони застосовують у своїх проектах. Оскільки можливостей для комбінування кольорів безліч, вибір оптимальної колірної схеми для продукту може бути важким завданням. Однак є теорія

кольору, яка допомагає розуміти, як підібрати збалансовані та ефективні комбінації кольорів. Коли кольори розташовані поруч, вони взаємодіють між собою. Деякі є комбінативними, деякі підсилюють інші кольори, тоді як деякі кольори не поєднуються добре, роблячи обидва менш насиченими. Теорія кольору показує, що існують певні кольорові комбінації на колірному колесі, які можуть бути гармонійними, якщо вони складаються в одному творі мистецтва або дизайні. Нижче представлена відома графіка, що показує гармонійні комбінації кольорів на основі теорії кольору (рис.1.7.) [19].

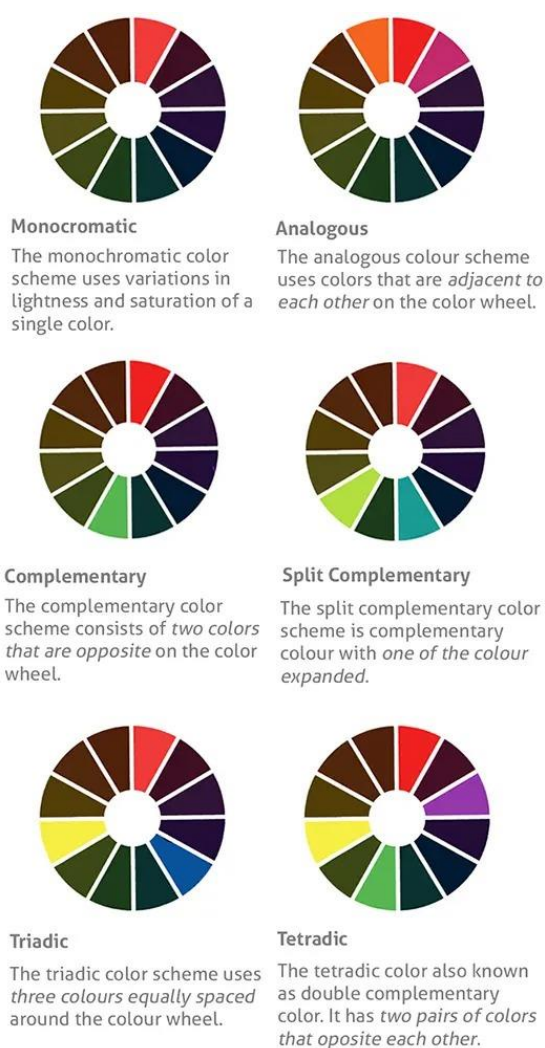


Рис.1.7. Гармонійні комбінації кольорів на основі теорії кольору

Базові кольори утворюють основу для усіх інших відтінків. Люди сприймають лише три основні кольори: червоний, зелений і синій. Кожен

інший колір, який ми сприймаємо, утворюється шляхом змішування цих трьох кольорів у різних пропорціях, яскравостях, тонів і відтінках. Традиційно було прийнято вважати червоний, зелений і синій базовими кольорами, проте наукові дослідження показали, що саме червоний, зелений і синій найкраще відображають наше сприйняття кольору.

Поза основами ілюстратори також повинні враховувати психологічні наслідки своїх виборів кольорів, оскільки різні кольори можуть викликати різні емоції та асоціації. Застосовуючи принципи кольорової теорії, ілюстратори можуть створювати твори, які не лише захоплюють з візуальної точки зору, але й емоційно резонують з аудиторією, роблячи їхню роботу більш впливовою та запам'ятовуючою.

Кольоровий градієнт у цифровій ілюстрації - це потужний інструмент, який дозволяє ілюстраторам покращувати настрій, атмосферу та загальний візуальний вплив їх творінь. За допомогою налаштування кольорових значень та застосування різних ефектів митці можуть підвищити емоційну глибину та візуальну узгодженість своїх ілюстрацій. Ось деякі ключові методи для ефективного кольорового градієнту [18]:

1. Регулювання шарів. Використання корекційних шарів у програмах, таких як Adobe Photoshop або Procreate, дозволяє митцям експериментувати з балансом кольорів, рівнями та кривими, не змінюючи постійно початковий твір. Цей неструктивний підхід дає можливість гнучко налаштовувати кольори до досягнення бажаного ефекту.
2. Баланс кольорів. Налаштування тіней, півтонів та світлин значно може змінити настрій ілюстрації. Наприклад, додавання синіх відтінків до тіней може створити більш охолоджену, меланхолійну атмосферу, тоді як нагрівання світлин може передати відчуття сонячного тепла.
3. Селективний колір. Ця методика полягає у виокремленні та налаштуванні конкретних кольорів у межах ілюстрації. Це можна використовувати для

виділення певних елементів, коригування кольорів, які не вписуються у загальну палітру, або зміни настрою твору.

4. Градієнтні карти. Застосування градієнтних карт - це потужний метод кольорового градієнту, який може змінити вигляд та відчуття ілюстрації. Шляхом призначення конкретних кольорів тіней, півтонів та світлин, митці можуть створювати стилізовані ефекти, від реалістичного освітлення до драматичних, сюрреалістичних атмосфер.
5. Атмосферні ефекти. Додавання кольорових тонів та наложень може імітувати різні умови освітлення та часи доби, що ще більше заангажує глядача у світ ілюстрації. М'які режими світла та наложень особливо корисні для досягнення цих ефектів.

Колір є фундаментальним елементом у розповіді через ілюстрації, маючи силу передавати настрій, атмосферу та емоції. Його стратегічне використання може перетворити ілюстрацію з простого візуального зображення на захопливу історію, яка залучає аудиторію на глибшому рівні. Ось ключові аспекти, які демонструють важливість кольору у розповіді:

- Емоційний вплив. Колір безпосередньо впливає на емоційну реакцію глядача. Теплі кольори можуть викликати почуття радості і енергії, тоді як холодні кольори можуть передавати спокій або сум. Вибираючи відповідну палітру кольорів, ілюстратори можуть встановлювати тон історії та емоційно зв'язуватися з аудиторією.
- Символіка та асоціації. Кольори несуть культурні та особисті асоціації, які можуть додавати шари значень до ілюстрації. Наприклад, червоний може символізувати любов, гнів або небезпеку, залежно від контексту. Ілюстратори можуть використовувати ці асоціації для додання символіки і глибини до своєї розповіді.
- Фокус та ієрархія. За допомогою контрастів та насиченості кольорів, ілюстратори можуть спрямовувати увагу глядача на конкретні елементи ілюстрації, встановлюючи візуальну ієрархію, яка керує ходом розповіді.

Ця техніка забезпечує, що ключові елементи та дії історії легко ідентифіковані.

- Атмосфера та місце дії. Кольорові схеми можуть яскраво відтворити різні місця та атмосфери, від ефірного світла країни фантазій до грубих відтінків міського пейзажу. Ця можливість викликати місце та час є важливою для занурення глядачів у світ історії.

Розуміння та використання сили кольору дозволяє створювати більш ефективні та захопливі історії. Через ретельний вибір та застосування кольорів художники можуть викликати конкретні настрої, виділити важливі елементи розповіді та глибоко зв'язатися з аудиторією, роблячи колір невід'ємним інструментом у мистецтві розповіді [18].

Колір є невід'ємним елементом у світі ілюстрації, служачи не лише як засіб для краси, але й як важливе засіб комунікації, вираження та розповіді. За допомогою стратегічного використання кольору ілюстратори можуть передавати емоції, створювати глибину та оживляти свої розповіді, залучаючи аудиторію на глибокому рівні. Це дослідження багатогранних ролей кольору - від теорії та психології до тенденцій та технік - підкреслює його значення у створенні захопливих ілюстрацій. Подорожуючи по постійно змінному ландшафту мистецтва та дизайну, обдумане застосування кольору залишається свідченням про вміння, креативність та здатність ілюстратора зв'язатися з глядачами на різних культурних та контекстуальних рівнях [18].

1.3. Основні елементи ілюстрацій

У динамічному світі дизайну ілюстрація виступає як потужний інструмент, що з'єднує уяву з реальністю, передаючи ідеї яскраво і чітко. Кожен дизайнер повинен оволодіти основними принципами ілюстрації, щоб покращити свої навички візуальної комунікації. Ці базові знання не тільки збагачують портфоліо дизайнера, але й посилюють його здатність встановлювати емоційний та інтелектуальний зв'язок з аудиторією. Ілюстрація, з її різноманітними застосуваннями від реклами і брендингу до дизайну

інтерфейсу користувача, вимагає тонкого розуміння різних технік і принципів. Це мистецтво, яке потребує креативності, точності та глибокого розуміння візуального сторітеллінгу [24].

У центрі кожної захоплюючої ілюстрації лежить глибоке розуміння основ малюнка. Цей основний набір навичок є незамінним для дизайнерів, які прагнуть досягти успіху в галузі ілюстрації. Шлях починається з вивчення основних елементів мистецтва: лінії, форми, об'єму, текстури, простору та світлотіні. Ці елементи є будівельними блоками будь-якої ілюстрації, дозволяючи дизайнерам створювати зображення, що відображають сутність їхніх задумів.

Лінія, наприклад, це не просто штрих на поверхні; це потужний інструмент для вираження руху, напрямку і емоцій. Форми та об'єми додають виміру і глибини, перетворюючи пласкі зображення на реалістичні відтворення. Текстура і світлотінь відіграють ключову роль у додаванні реалізму та настрою до ілюстрацій. Регулярне замальовування з натури та уяви допомагає вдосконалювати здатність спостерігати та передавати світ з точністю і креативністю. Саме ця міцна основа в основах малюнка дає дизайнерам змогу виходити за межі можливого і впроваджувати інновації у сфері ілюстрації.

Колірна теорія є основою ілюстрації, надаючи дизайнерам інструменти для вираження ідей, викликання емоцій і привертання уваги. Розуміння та застосування колірної теорії необхідне для створення впливових і гармонійних ілюстрацій. Гармонія кольорів забезпечує баланс і єдність, а психологія кольору досліджує вплив кольорів на сприйняття та поведінку, дозволяючи викликати емоції та реакції. Застосування колірної теорії охоплює світло і тінь, колірну температуру та контраст, важливі для глибини та об'єму ілюстрацій. Оволодіння колірною теорією дозволяє використовувати колір як стратегічний інструмент у розповіданні історій та візуальній комунікації. Завдяки продуманому застосуванню кольору, дизайнери створюють візуально

привабливі, емоційно резонуючі та культурно чутливі ілюстрації, роблячи свою роботу значущою.

Оволодіння **композицією та макетом** є фундаментом для створення впливової ілюстрації. Цей аспект дизайну визначає, як елементи розташовуються в просторі, спрямовуючи погляд глядача і підсилюючи повідомлення твору. Ефективна композиція може зробити ілюстрацію не лише візуально привабливою, але й зрозумілою та ефективною. Принципи композиції, такі як баланс, вирівнювання, контраст і ієрархія, служать орієнтирами для гармонійного розташування елементів. Баланс забезпечує стабільність, вирівнювання — єдність, контраст виділяє ключові елементи, а ієрархія направляє глядача через ілюстрацію. Дизайнери можуть використовувати правило третин, провідні лінії та обрамлення. Правило третин ділить зображення на дев'ять сегментів для розміщення важливих елементів. Провідні лінії спрямовують погляд, а обрамлення фокусує увагу. Добре продумана композиція і макет додають візуального інтересу і підсилюють наратив ілюстрації.

Додавання **перспективи та глибини** є важливим для тих, хто прагне створити реалістичні та тривимірні ілюстрації. Володіння техніками перспективи дозволяє точно передавати просторові відносини та підвищує занурення глядача. Існує кілька типів перспективи, включаючи одноточкову, двоточкову та триточкову, кожна з яких пропонує різні підходи до зображення глибини та об'єму. Можна також використовувати інші техніки, такі як атмосферна перспектива та використання розміру та перекриття елементів, для підвищення відчуття глибини.

Типографія в ілюстрації впливає на тон, читабельність та ефект дизайну, потребує обдуманого підходу. Розуміння принципів типографії - вибір шрифту, ієрархія та інтервали - важливе для гармонії між текстом та візуальними елементами. Шрифти можуть викликати різні емоції: серіфні - шляхетність, безсеріфні - сучасний стиль, рукописні - індивідуальність. Важливо забезпечити

баланс та читабельність. Ієрархія в написанні направляє увагу глядача. Зміни розміру, жирності та кольору створюють візуальний шлях. Правильні інтервали забезпечують читабельність.

Дизайн персонажів – ключовий аспект ілюстрації, що дозволяє створювати переконливі і співпереживаючі образи для оживлення наративів. Це вимагає глибокого розуміння особистості, емоцій та історії. Процес починається з концептуалізації, де визначають фон, особливості та роль персонажа. Різноманітність і включеність грають важливу роль у створенні персонажів, які відображають різноманітність досвіду й ідентичність аудиторії. Це не лише про естетику, але й про наратив, що робить дизайн персонажів невід'ємним компонентом успішної ілюстрації.

Розуміння цільової аудиторії є фундаментальним для дизайнерів, впливаючи на концептуалізацію та розробку ілюстрацій. Дослідження аудиторії враховує такі фактори, як вік, стать, інтереси, визначаючи вибір кольорів, стилю та контенту. Дизайнерам важливо розглядати контекст перегляду та взаємодії з аудиторією, щоб створити відповідний контент. Залучення з аудиторією через тестування та зворотний зв'язок сприяє постійному вдосконаленню роботи.

У ілюстрації **наратив та оповідання** грають ключову роль у взаємодії з аудиторією. Вміння дизайнера втілити ці елементи у візуальні композиції може перетворити ілюстрацію на засіб активної комунікації. Це включає інтеграцію персонажів, місць подій та емоцій, щоб створити нарисовану історію, що вражає та захоплює глядача. Ефективна наративна ілюстрація відтісняє аудиторію у власний світ, спонукаючи до відчуттів та фантазії. Дизайнери використовують композицію, колір та символіку для того, щоб тонко й потужно передати наратив, натякаючи на рух та виділяючи ключові моменти оповіді. Крім того, для захопливих оповідань важливо майстерно розвивати персонажів, з якими аудиторія може співчувати. Додавання конфліктів, розв'язань та несподіваних поворотів подій може збільшити зацікавленість

аудиторії, роблячи ілюстрацію більш виразною. Розуміння принципів наративу дозволяє дизайнерам створювати роботи, що не тільки вражають візуально, але й мають глибоке значення. Ця навичка є важливою у різних сферах, від дитячих книг до редакційних ілюстрацій, де метою є спілкування складних ідей та виклик емоцій через візуальний наратив.

Розробка концепцій та генерація ідей – це основа творчого процесу для дизайнерів. Ця початкова фаза визначає напрямок проєкту та забезпечує інноваційний кінцевий результат, що відповідає задуманому повідомленню. Для майстрів дизайну вміння ефективно генерувати різноманітні концепції та узагальнювати їх - це ключ до успіху. Процес починається з дослідження та мозкового штурму, коли дизайнери вдихаються різноманітними джерелами інспірації. Вони використовують такі техніки, як карти розуму та настроєві дошки, щоб візуалізувати свої ідеї та досліджувати різні напрямки. Ключовою у цьому процесі є критичне мислення щодо потреб проєкту та відкритість до отримання зворотного зв'язку.

Ілюстрація - це важлива навичка, яку кожен дизайнер повинен володіти для ефективного спілкування та створення впливових візуальних наративів. Ця подорож основами ілюстрації підкреслила важливість фундаментальних навичок малювання, кольорової теорії, композиції та інших аспектів. Для дизайнерів ці елементи - це не лише інструменти торгівлі, але й будівельні блоки творчості та інновацій. Поліпшуючи ці навички, можна розширити межі візуального спілкування, залучити аудиторію на глибшому рівні та створювати ілюстрації, які не лише естетично привабливі, але й багаті на значення. Прийняття цих принципів, безумовно, створить основу для успішної та динамічної кар'єри в дизайні.

Висновки до розділу 1.

1. У першому розділі досліджено виникнення книжкових ілюстрацій, технології створення та їх стильові особливості. В результаті дослідження було виявлено, що ілюстрації мали великий вплив на розвиток друкарства і залишаються ключовим елементом візуальної комунікації. Від древніх малюнків на стінах печер до сучасних цифрових зображень, ілюстрації завжди допомагали людям краще розуміти та сприймати інформацію.

2. На основі аналізу стильових особливостей ілюстрацій встановлено, що колір відіграє важливу роль, не лише додаючи краси та яскравості, але й виступаючи потужним інструментом для передачі емоцій, конструювання наративів та привертання уваги. Знання теорії кольору, психологічних та фізіологічних впливів кольору є фундаментальними для створення ефективних ілюстрацій.

РОЗДІЛ 2

ПРОЄКТНИЙ

2.1. Аналіз змісту та характеристика героїв оповідання «Історія Містера Плаффа»

Аналіз змісту та характеристика героїв - це метод літературної критики та аналізу, спрямований на розгляд внутрішнього світу персонажів у творі та їхню взаємодію з сюжетом. Під час аналізу змісту, дослідник розглядає різні аспекти твору, такі як теми, символіка, сюжетні лінії, а також розвиток персонажів. Характеристика героїв включає опис їхніх властивостей, характеру, мотивів, поведінки та емоцій. Цей аспект аналізу дозволяє краще зрозуміти, як герої впливають на розвиток сюжету, їхні взаємини з іншими персонажами та їхню роль у тематиці твору. Аналіз змісту та характеристика героїв можуть виявити глибокі сенси та послання твору, розкрити його важливі теми, а також допомогти в розумінні психології персонажів та їхнього розвитку протягом сюжету.

Крім основних аспектів, аналіз змісту та характеристика героїв можуть включати такі елементи як:

1. Контекст твору. Важливо враховувати історичний, культурний та соціальний контекст, у якому був створений твір, оскільки це може вплинути на сприйняття персонажів та їхні дії.
2. Символіка. Деякі аспекти персонажів можуть мати символічне значення, яке допомагає авторові передати певні ідеї або теми.
3. Діалоги та монологи. Аналіз мовлення персонажів може розкрити їхні характери, мотивації та внутрішній світ.
4. Динаміка розвитку. Спостереження за тим, як персонажі змінюються протягом твору, може розкрити ключові теми та конфлікти.
5. Порівняння та контраст. Порівняння різних персонажів може підкреслити їхні унікальні характеристики та відносини між ними.

6. Психологічний аналіз. Розуміння психологічних мотивів та внутрішніх конфліктів персонажів допомагає збагатити їхнє характеризування.

Врахування цих елементів дозволяє провести більш глибокий та вичерпний аналіз персонажів та їхньої ролі у літературному творі.

Ця розповідь про Містера Плаффа, хом'яка, який відчував себе особливим та талановитим, відображає тему самотності, кохання і прийняття. Починаючи з того, що він влаштовує вечірку на День народження, і ніхто не приходить, ми бачимо, як він відчуває себе самотнім та розчарованим. Однак завдяки зустрічі з Пеппі він знаходить кохання та спільність.

Різниця в їхніх смаках викликає конфлікт, але вони навчаються приймати і розуміти один одного. Це показує, що взаєморозуміння і компроміс можуть допомогти подолати навіть найскладніші ситуації. Подібно до цього, коли Пеппі готує торт з горішків для Містера Плаффа, а він приносить солодку кукурудзу для неї, вони демонструють готовність враховувати інтереси один одного.

Остаточний акт розповіді про їхнє одруження і створення родини підкреслює ідею, що справжнє кохання переважає над будь-якими розбіжностями. Вони ростуть разом, пройшовши через радості і перешкоди, і вирішують, що навіть у різних смаках може бути краса, коли об'єднує любов та повага.

У цій розповіді також підкреслюється важливість сімейних зв'язків і взаємопідтримки. Хоча вони можуть мати свої непорозуміння, вони завжди підтримують один одного і вирішують проблеми разом. Таким чином, ця історія передає намаже універсальне повідомлення про значення любові, взаєморозуміння та компромісу у стосунках.

Психологічний аналіз цього твору може включати дослідження внутрішнього світу персонажів, їхніх емоційних станів та мотивацій. Містер Плафф представлений як хом'як з внутрішнім прагненням до досягнень та бажанням бути прийнятим і коханим. Початкова його впевненість в собі

поступово змінюється на смуток та роздуми через відчуття самотності та відкинутості, коли його запланована вечірка не вдається через відсутність гостей. Це може вказувати на психологічну потребу в соціальному визнанні та підтримці. Коли Містер Плафф зустрічає Пеппі, він знаходить у ній співрозмовника, з яким може поділитися своїми почуттями та бажаннями. Це сприяє його психологічному благополуччю, оскільки він відчуває себе менш самотнім та більш підтриманим у відносинах. Пеппі також може бути розглянута з психологічної точки зору, як особа з високою емоційною інтелігентністю та здатністю до емпатії. Вона розуміє почуття Містера Плаффа та виявляє вміння враховувати його потреби та бажання. Конфлікт між ними, пов'язаний з різницею у смаках, може відображати психологічну потребу в прийнятті та взаємному розумінні. Шляхи їхнього подальшого розв'язання конфлікту показують розвиток їхніх відносин та психологічну зрілість.

Отже, психологічний аналіз цього твору розкриває важливі аспекти внутрішнього світу персонажів, їхні емоційні стани та способи подолання життєвих труднощів.

Містер Плафф:

- **Характер.** Містер Плафф зображується як рудий та талановитий хом'як, який завжди мріяв про велике, і завжди відчував, що весь світ для нього. Він проявляє ініціативу, організовуючи вечірку на День народження, і відчуває реальну самотність, коли ніхто не приходить. Однак він також проявляє сміливість, підходячи до Пеппі та роблячи перший крок у їхньому відносини.
- **Розвиток.** Містер Плафф вирішує взяти себе у руки після невдачі з вечіркою та знаходить кохання в Пеппі. Він демонструє здатність вирішувати конфлікти та компроміси у стосунках, зокрема, приймаючи її різні смаки. Його пристрасть до Пеппі виявляється в його рішенні одружитися з нею та створити родину.

- Портрет. Містер Плафф змінюється від самотнього мрійника до коханого чоловіка та батька. Він є символом того, як людина може зрости та розвинутися завдяки коханню та взаєморозумінню.

- Ключова якість. Відчуття самотності та потреба в спільності, а також готовність до змін і розвитку.

Пеппі:

- Характер. Пеппі зображується як білява та приваблива хом'ячиха. Вона виступає як об'єкт кохання для Містера Плаффа, але також проявляє власну силу характеру, виражаючи свої уподобання та думки.

- Розвиток. Пеппі показує вміння приймати інші смаки та шукати компроміси, щоб зберегти свої відносини з Містером Плаффом. Її внутрішня сила проявляється в тому, що вона не боїться висловлювати свої почуття та вирішувати проблеми.

- Портрет. Пеппі відображає жіночу силу та здатність до адаптації. Вона є партнером Містера Плаффа в його подорожі до кохання та родинного щастя.

- Ключова якість. Впевненість в собі та здатність до співробітництва і компромісів.

В цілому, обидва герої виявляються здатними до змін і готовими до пристосування, коли стикаються з труднощами. Вони демонструють, що справжнє кохання вимагає відданості, взаєморозуміння та готовності підтримати один одного у всіх життєвих ситуаціях.

Прототипом Містера Плаффа був звичайний рудий сирійський хом'як, а прототипом Пеппі - білий сирійський (рис.2.1.).

Щороку 12 квітня відзначають День хом'яка. Ці милі створіння популярні як серед дітей, так і серед дорослих. Хом'яки - невибагливі домашні улюбленці, які не потребують багато простору або складних доглядальних процедур. Вони радують своїми кумедними виглядами і вмінням ховати запаси їжі за щоки [26].



Рис.2.1. Прототипи головних героїв оповідання

Паразитолог Саул Адлер з Єврейського університету проводив дослідження щодо лейшманіозу, шкірної хвороби. Для цього він обрав китайських хом'яків, вважаючи їх найбільш підходящими для експериментів. Проте тварини відмовлялися розмножуватися в лабораторії, що створювало перешкоди у проведенні досліджень. Щоб уникнути перебоїв з поставками живого матеріалу, доводилося замовляти хом'яків з Китаю. Однак, з метою полегшення роботи, паразитолог звернувся до свого колеги, професора Ізраеля Ахароні, з проханням знайти хом'яків на Близькому Сході. 12 квітня 1930 року професор розпочав експедицію з метою знаходження сирійських хом'яків на пшеничному полі в провінції Алеппо, Сирія. Ця подія ймовірно лягла в основу святкування Всесвітнього дня хом'яків [26].

Пошуки професора завершилися успішно, коли він знайшов матір та 11 дитинчат у норі. Для здійснення пошуків поля були перекопані вздовж та впоперек, що призвело до втрати більшої частини врожаю. Після знаходження гнізда, Ахароні перевів маму з малюками до коробки для транспортування, сподіваючись, що вона продовжить дбати про своє потомство. Проте, під час транспортування самка, почувши стрес, вбила одного з малюків. У злості за це,

помічник професора знищив матір. Таким чином, науковець залишився з 10 малюками на руках. Проте, завдяки зусиллям професора та його дружини, вони змогли виростити та нагодувати цих крихіток [26].

Проте хом'яки, які виявилися досить винахідливими створіннями, декілька разів втікали як з дому професора, так і з лабораторії в Єврейському університеті. Після всіх цих пригод залишилося лише чотири тварини: одна самка і три самці. Науковці вже не мали надії на щось більше від цих хом'ячків. Проте сталося диво: за короткий час залишкові хом'яки розмножилися й утворили колонію, яка нараховувала 150 особин [26].

Щоб уникнути повторної втрати хом'ячків, науковці почали розсилати їх до різних лабораторій. Таким чином, сирійський (золотистий) хом'як розповсюдився у різних країнах. Усі домашні золотисті хом'яки є нащадками єдиної самки, яку вони виявили у Сирії [26].

Цікаві факти про хом'яків:

- в дикій природі хом'яки використовують пісок для очищення своєї шерсті.
- верхні зуби цих тварин ростуть постійно протягом їхнього життя, і саме тому вони постійно щось гризуть, щоб виточити їх.
- хом'яки зберігають їжу у своїх щоках, щоб потім перенести її в безпечне місце. Якщо господарі очищають клітку й викидають запаси, це може спричинити стрес для цих тварин.
- хом'яки вміють добре плавати, для цього вони наповнюють свої защічні мішки повітрям і використовують їх як "плавучий матрац".
- звичайний хом'як може накопичити запаси їжі на зиму, вагою до 90 кілограмів.
- у В'єтнамі закон забороняє тримати хом'яків через переконання, що вони можуть переносити різні небезпечні захворювання. За порушення цього закону передбачено штраф у розмірі понад 1200 доларів.
- протягом ночі хом'як може пробігти до 10 кілометрів у своєму колесі.

В Україні не представлено значну кількість наративних творів, присвячених хом'ячкам, проте привернула увагу оповідь Смалі Юлії "Про хом'яка Тіма" [27]. У цьому творі розповідається про пригоди хом'яка Тіма та його зустріч із замерзлим горобцем, що слугує прикладом невеликого, проте надзвичайно важливого прояву доброти й співчуття. Ця оповідь ілюструє, що навіть малі дії можуть мати велике значення у створенні кращого світу.

Оповіді про хом'яків можуть бути чудовим засобом для передачі важливих життєвих уроків та значень для дітей. Тут є ідеї для дитячої оповіді про хом'яків:

1. Дружба та співпраця. Розповідь про групу хом'яків, які разом вирішують проблеми та допомагають один одному. Це може підкреслити важливість дружби та співпраці.
2. Пригоди в природі. Хом'яки можуть вирушити у захоплюючу подорож по природі, де вони зустрінуть нових друзів, досліджуватимуть різні місця та вчиться важливим життєвим урокам.
3. Пригоди вдома. Хом'яки можуть відображати життя вдома з унікальною перспективою. Вони можуть мати свої власні мініатюрні пригоди в своїй клітці або будинку, де вони живуть.
4. Прийняття власної унікальності. Історія про хом'яка, який відчувається не таким, як інші, але з часом розуміє, що його унікальність - його сила, і він стає героєм своєї власної історії.
5. Важливість допомоги та підтримки. Оповідь про хом'яка, який навчається допомагати іншим та приймати допомогу від інших у складних ситуаціях.
6. Ігри та розваги. Хом'яки можуть придумувати цікаві ігри та розваги для себе та для дітей, що допомагає розвивати їхню уяву та творчість.
7. Збереження навколишнього середовища. Хом'як, який вчить дітей про важливість дбайливого ставлення до навколишнього середовища та заохочує їх до збереження природи.

8. Перемога над страхами. Оповідь про хом'яка, який подолав свої страхи та навчився бути сміливим у важливих ситуаціях.
 9. Важливість родини. Історія про хом'яка, який розуміє важливість родинних зв'язків та приймає різноманітність своєї родини.
 10. Фантазія та казковість. У дитячій оповіді про хом'яків можна вплести елементи фантазії та казковості, щоб зробити історію більш захоплюючою та чарівною.
 11. Навчання цінностям. Історії можуть навчати дітей важливим цінностям, таким як дружба, чесність, відповідальність та взаємодопомога.
 12. Музика та танці. Історії про хом'яків можуть містити елементи музики та танців, що робить їх веселими та ритмічними для дітей.
 13. Відносини з іншими тваринами. Історії можуть показати взаємодію хом'яків з іншими тваринами, такими як миші, кролики, птахи тощо, розкриваючи важливість взаєморозуміння та толерантності.
- Ці ідеї можуть служити основою для цікавої та пізнавальної дитячої оповіді про хом'яків, яка сприятиме розвитку у дітей моральних цінностей та важливих навичок.

2.2. Вибір сцен оповідання для ілюстрування

Сцени оповідання для ілюстрування - це ключові моменти або епізоди з тексту, які автор вважає важливими для візуального представлення у вигляді ілюстрацій. Ці сцени можуть відображати важливі події, взаємодію персонажів, атмосферу оточуючого середовища чи будь-які інші ключові елементи оповідання.

Зважаючи на те, що "Історія Містера Плаффа" містить багато яскравих та емоційних моментів, ось кілька сцен, які можна вибрати для ілюстрування:

- **Знайомство з головним героєм:** хом'як стоїть в повний зріст.
- **Досяги Плаффа:** хом'як - король з короною у своєму замку та політ на луну з паспортом України, що означає, що все, чого він хоче - виконується.

- **Пляжна вечірка Містера Плаффа:** малюнок Містера Плаффа, який знаходиться на пляжі з тортком, оточений своїми мрійними планами для вечірки, але з сумним виразом обличчя та сльозами через те, що ніхто не прийшов.
- **Окрема ілюстрація з сумним виразом обличчя Містера Плаффа,** де чотко видно, що він у шоці від ситуації.
- **Знайомство з Пеппі:** момент, коли Містер Плафф зустрічає Пеппі у кафе та кличе на побачення.
- **Побачення у кіно:** Пеппі і Містер Плафф дивляться фільм у кіно у 3D окулярах та їдять попкорн.
- **Конфлікт через різницю у смаках:** сцена, де Пеппі виражає своє непогодження з пропозицією Містера Плаффа готувати горішки, замість цього показуючи своє перевагу солодкої кукурудзи може передати напругу між героями.
- **Розуміння Пеппі:** Пеппі робить великий торт з горішків в кухонному фартуху.
- **Повернення з великою банкою кукурудзи:** зображення, де Містер Плафф утримує велику банку солодкої кукурудзи з великим посмішкою на обличчі, може показати радість їхнього примирення та відновлення гармонії.
- **Пропозиція:** Містер Плафф робить пропозицію Пеппі у синьому костюмі з букетом квітів
- **Весілля:** сцена весілля, де Пеппі в біло-рожевій сукні і Містер Плафф у чоловічому костюмі стоять під весільним арканом, може стати кульмінаційним моментом ілюстрацій, що символізує їхнє кохання та об'єднання.
- **Сімейна радість:** Сцена, яка показує Містера Плаффа та Пеппі разом з їхніми дітьми, які граються разом, або проводять час у своєму родинному гніздечку.

2.3. Розробка дизайн-концепції ілюстрацій до оповідання «Історія Містера Плаффа»

Дизайн-концепція ілюстрацій - це загальне визначення ідеї, стилю та естетичних характеристик ілюстраційного матеріалу для певного проекту чи продукту. Це включає в себе різні аспекти візуального дизайну, такі як колір, форма, композиція, типографіка та інші елементи, які використовуються для створення ілюстрацій та передачі концепції або повідомлення.

Дизайн-концепція ілюстрацій до оповідання "Історія Містера Плаффа" може бути яскравою, емоційною та привабливою, щоб відображати важливі моменти і персонажів історії. Ось деякі елементи, які можна включити до дизайну:

1. *Кольорова палітра.* Використання теплих та яскравих, живих кольорів може передати теплоту та емоційну сповненість оповідання. Наприклад, яскраві відтінки оранжевого та жовтого для сцен на пляжі, а синій та рожевий для сцен весілля.

2. *Деталізовані сцени.* Детально прорисовані сцени можуть допомогти читачам краще уявити події історії. Наприклад, детально зображені страви або декорації на весіллі.

3. *Мультяшний стиль.* Яскравий та мультяшний стиль малюнків може надати ілюстраціям легкості та гумору, що підкреслить легкість та оптимізм історії.

4. *Композиція.* Ефективне використання композиції дозволить передати важливі моменти оповідання. Наприклад, зображення Містера Плаффа, який засмучено сидить на пляжі, з усамітненим виглядом, може бути розташоване в центрі сторінки, підкреслюючи його почуття самотності.

5. *Сюжетні деталі.* Важливо враховувати ключові події та моменти оповідання у кожній ілюстрації, щоб вони якнайкраще відображали сюжет та емоції героїв.

6. *Фонові елементи.* Додавання деталей у фон може збагатити сцени та створити атмосферу. Наприклад, пейзажі пляжу або весільної церемонії можуть доповнити дію ілюстрацій.

7. *Поступовий розвиток ілюстрацій.* Ілюстрації можуть поступово розвиватися разом із сюжетом, відображаючи зміну настрою та відносин між героями. Наприклад, поступове перетворення хом'яка Плаффа з сумним обличчям на щасливого під час весілля.

8. *Різноманітність текстур.* Використання різних текстур може додати глибини ілюстраціям та надати їм динамічності. Наприклад, текстура піску на пляжу або текстильні візерунки на весільній сукні.

9. *Використання освітлення.* Ефективне використання світла та тіней може підкреслити настрій та атмосферу сцен, надавши їм більшої глибини та реалістичності.

10. *Загальний стиль.* Важливо зберегти єдність стилю між усіма ілюстраціями, щоб вони утворювали єдине ціле та гармонійно доповнювали оповідання.

Ці елементи можуть бути використані для створення привабливих та емоційно заряджених ілюстрацій, які доповнять історію Містера Плаффа та зроблять її більш захопливою для читачів.

2.4 Створення ескізних варіантів основних елементів ілюстрацій

Створення ескізних варіантів основних елементів ілюстрацій - це процес створення простих, швидких малюнків, які передають загальну композицію та основні елементи майбутніх ілюстрацій. Ескізи служать початковим етапом у процесі розробки ілюстраційного матеріалу, допомагаючи художнику визначити композицію, розташування об'єктів та персонажів на зображенні, а також вирази обличчя, деталі та відтінки кольорів. Для створення ескізних варіантів основних елементів ілюстрацій до оповідання "Історія Містера Плаффа" можна скористатися такими кроками:

- Вибір композиції: Розглянути різні варіанти композиції для кожної ілюстрації, забезпечуючи видимість та розпізнаваність основних персонажів та елементів сюжету.
- Використання референтів. У разі, якщо малюється персонаж або об'єкт, з якими не дуже знайомі, слід користуватися зображеннями або фотографіями як джерелами інформації для досягнення правильних пропорцій та деталей.
- Додавання деталей. Додавання більше деталей до ескізів, таких як обличчя персонажів, декорації та предмети в сцені.
- Експерименти з композицією та кольором. Проведення досліджень різних варіантів композиції та кольорових рішень для вибору оптимальних, які відтворюватимуть настрій та емоції оповідання.
- Перевірка пропорцій та перспективи. Перевірення правильності пропорцій та перспективи в кожному ескізі, щоб забезпечити вірогідність та гармонію в сцені.
- Отримання зворотного зв'язку. Представлення своїх ескізів друзям або колегам з метою отримання конструктивної критики, яка допоможе покращити малюнки та виявити можливі недоліки.
- Вдосконалення ескізів. Внесення необхідних змін та доповнень до ескізів на основі отриманого зворотного зв'язку для підготовки їх до подальшого детального виконання.
- Фіналізація ескізів. Перевірення ескізів на відповідність вихідній концепції, внесіть необхідні корективи та завершення перед подальшою роботою над ілюстраціями.

Цей процес може зайняти певний час, проте він дозволить створити ескізи, що відповідають концепції оповідання "Історія Містера Плаффа" і будуть готові для подальшого втілення у креслення або малюнки в цифровому форматі.

У рамках проєкту було розроблено ескізи, які згодом перетворилися на ілюстрації.

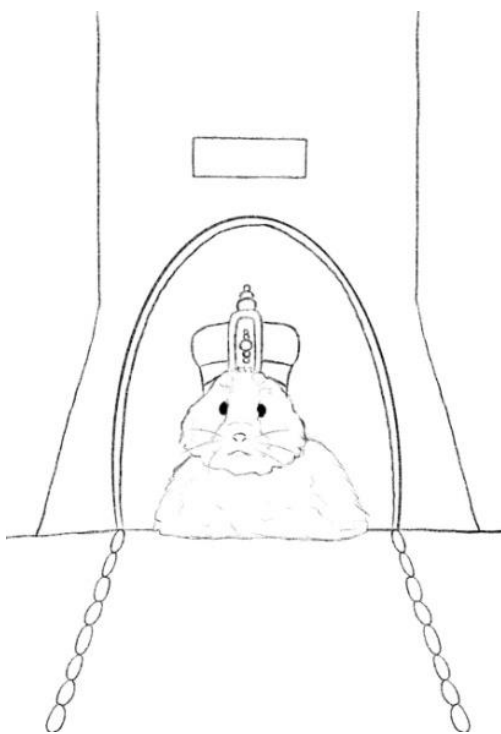


Рис.2.2. Ескіз ілюстрації, де показується, що Містер Плафф може все, навіть стати королем

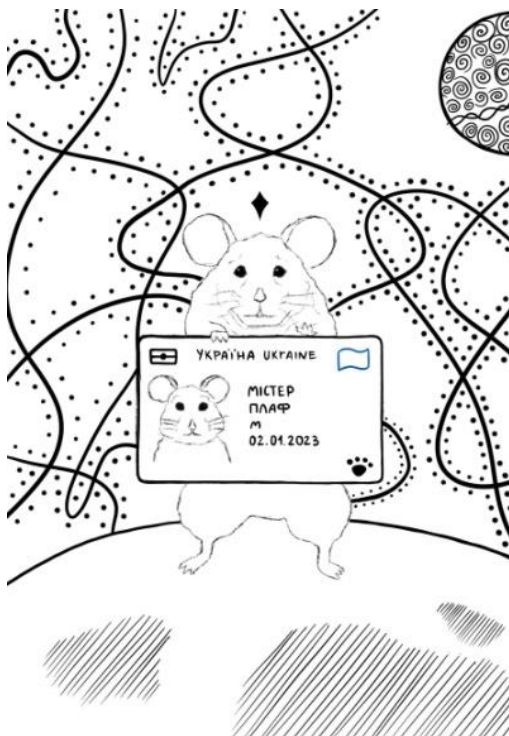


Рис.2.3. На цьому ескізі теж говориться про те, що він здатен на все, навіть полетіти в космос з паспортом України.



Рис.2.4. Це - Містер Плафф у костюмі з букетом квітів для Пеппі перед пропозицією лапи та серця. Він дуже хвилюється, не зважаючи на те, що завжди самовпевнений у собі.

Розробка ескізів основних елементів ілюстрацій є ключовим етапом у створенні ілюстраційного матеріалу. Цей процес передбачає створення швидких та простих малюнків, які відображають загальну композицію та головні елементи майбутніх ілюстрацій. Ескізи допомагають художнику визначити структуру композиції, розташування об'єктів та персонажів, вирази обличчя, деталі та кольорові відтінки, що становлять основу для подальшої роботи. На прикладі ескізів для оповідання "Історія Містера Плаффа" можна побачити, як цей початковий етап допомагає організувати ідеї та підготуватися до детального опрацювання ілюстрацій.

Висновки до розділу 2.

1. У другому розділі було проаналізовано зміст та характеристику героїв, адже це є ключовим методом літературної критики для розуміння внутрішнього світу персонажів і їхньої взаємодії з сюжетом. Виявлено основну тему у творі.

2. За результатами досліджень було сформовано авторську концепцію дизайну ілюстрацій, а саме: в аспекті кольору проєктуються гармонічні, яскраві, різноманітні кольори, які будуть приваблювати дітей, в аспекті форми - геометричні та органічні форми, в аспекті композиції - симетрія, в аспекті типографіки - шрифт Copperplate білого кольору, та планується застосувати інші елементи, такі як різнокольорові деталі, які виділяють та акцентують певні предмети на фоні чи головних героях.

3. Виконано початковий етап у процесі розробки ілюстраційного матеріалу - створено ескізні варіанти основних елементів ілюстрацій. А саме: ескізи головних героїв - два хом'яка, ескіз фону - для кожної ілюстрації підібраний відповідний фон до історії, ескіз об'єктів - на кожній ілюстрації можна побачити деталі, які відповідають локації, наприклад планета у космосі, чи фотографії на стіні у спальні.

РОЗДІЛ 3

РЕАЛІЗАЦІЯ ДИЗАЙН-ПРОЄКТУ

3.1. Вибір програмного забезпечення для створення кольорових ілюстрацій

Ілюстрація - це про вираження себе через мистецтво. Раніше це не було такою великою справою, аж поки не з'явилася фотографія. Це надало художникам волю досліджувати глибини свого творчого потенціалу, використовуючи всі традиційні методи, які вони мали. Але з появою засобів масової інформації, таких як газети, журнали та комікси, мистецтво ілюстрації отримало новий стимул для розвитку. Сьогодні у нас немає жодних технічних обмежень. Натомість ми маємо широкий вибір програмного забезпечення для створення ілюстрацій. [27]

Для створення кольорових ілюстрацій є декілька програмних засобів, серед яких можна обрати залежно від досвіду, потреб та бюджету. Ось декілька популярних варіантів:

- Adobe Illustrator: Це один з найпотужніших інструментів для векторної графіки, ідеальний для створення складних ілюстрацій та векторних малюнків.
- Adobe Photoshop: Цей редактор растрової графіки також дуже популярний і має безліч інструментів для створення кольорових ілюстрацій, особливо для фотомонтажу і цифрового малювання.
- CorelDRAW: Це ще один популярний інструмент для векторної графіки, який пропонує широкий спектр можливостей для створення кольорових ілюстрацій.
- Affinity Designer: Ця програма володіє великими можливостями у векторній графіці, і вона зазвичай є більш доступною за ціною, ніж Adobe Illustrator.

- Inkscape: Це безкоштовне програмне забезпечення для векторної графіки, яке може бути корисним для тих, хто шукає бюджетний варіант.
- Procreate: Це програмне забезпечення для цифрового малювання, спеціально розроблене для iPad. Воно має велику кількість пензликів та інструментів для створення кольорових ілюстрацій.
- Paint Tool SAI: Це дуже легкий у використанні інструмент для цифрового малювання, особливо популярний серед аніматорів та комікс-художників.

Кожен з цих інструментів має свої переваги і недоліки, тому вибір залежить від конкретної ситуації та потреб.

Один із найпопулярніших інструментів для цифрових художників - Procreate. Це програмне забезпечення володіє величезною кількістю інструментів, що робить його улюбленим серед митців. Крім того, Procreate ідеально підходить як початківцям, так і досвідченим фахівцям у цифровому малюнку. За його допомогою можна вивчати нові стилі малювання та розвивати свої навички по-різному [28].

Procreate був розроблений австралійською компанією Savage Interactive. Процес розробки Procreate почався декілька років до його випуску, коли команда розробників Savage Interactive вирішила створити інноваційний інструмент для художників, який би використовував потенціал сенсорних пристроїв, зокрема iPad. Розробка програми велася в напруженому режимі з великою увагою до деталей і функціональності, щоб створити інструмент, який задовольняв би потреби як професійних митців, так і любителів малювання. Випуск першої версії Procreate в 2011 році відзначився великим успіхом серед користувачів, забезпечивши програмі статус одного з визнаних лідерів у сфері цифрового мистецтва на планшетних пристроях.

Для завантаження Procreate на iPad потрібно витратити 10 доларів, але ця сума абсолютно виправдана за рахунок багатства інструментів та різноманітних пензлів, які пропонує програма. У програмі немає жодних додаткових платних функцій, тому ці 10 доларів надають повний доступ до всіх можливостей

Procreate на iOS. Якщо людині подобається втілювати свої творчі ідеї в реальність, то ця покупка точно не розчарує її, і вона переконається, що програма вартує своїх грошей [28].

Через інтерфейс Procreate зможуть користуватися творчі особистості різних професій, від дизайнерів до художників. Наприклад, якщо людина професійно займається індивідуальними татуюваннями, ця програма стане її ідеальним інструментом для творчості та створення нових ескізів. Procreate має великий набір інструментів, дозволяє працювати з кількома шарами одночасно, змішувати фарби як на справжній палітрі і швидко підганяти вашу роботу під потрібний розмір. У цьому додатку можна здійснити всі свої творчі задуми, надаючи своїм роботам вигляд справжніх професійних шедеврів. Навіть зовнішні додатки не знадобляться, так як Procreate містить в собі все необхідне для створення мистецьких шедеврів.

Для додаткової індивідуалізації додатка та планшету iPad рекомендується використання функціоналу, який дозволить налаштувати керування за допомогою жестів, зокрема функції "копіювати" і "вставити". Це значно спростить процес використання програми Procreate. Даний інструмент покликаний забезпечити ефективніше використання часу користувача, уникнути зайвих рухів під час творчого процесу та забезпечити більшу продуктивність у використанні програмних можливостей. Також, цей принцип має застосування в ситуаціях, коли необхідно повністю очистити екран від усіх малюнків. Для цього досить утримувати три пальці на екрані одночасно, після чого весь вміст зникає, надаючи можливість працювати з порожнім полем для нових творчих концепцій.

Крім основних функцій, таких як малювання, кольорова корекція та редагування, Procreate має декілька додаткових можливостей, які можуть бути корисними для художників та ілюстраторів:

- Збереження та експорт: Програма дозволяє зберігати ваші роботи в різних форматах, включаючи JPEG, PNG, PSD та інші. Ви також можете

експортувати свої роботи безпосередньо на різні платформи соціальних медіа або в облакове сховище.

- Синхронізація: Procreate підтримує синхронізацію через iCloud, що дозволяє зберігати ваші роботи на всіх ваших пристроях та використовувати їх в будь-який час.
- Спільнота користувачів: Procreate має активну спільноту користувачів, яка обмінюється порадами, техніками та іншими корисними ресурсами через форуми, соціальні мережі та онлайн-ресурси.
- Оновлення та спільнота користувачів: Procreate регулярно отримує оновлення з новими функціями та поліпшеннями. Крім того, є активна спільнота користувачів, яка ділиться порадами, техніками та ресурсами для вдосконалення вашої майстерності.
- Ресурси для навчання: Існують безліч онлайн-ресурсів, таких як відеоуроки, курси та форуми, які допоможуть освоїти Procreate та розвинути ваші навички малювання і цифрового мистецтва.
- Функціональність і можливості: Procreate має широкий набір інструментів і функцій, таких як шари, фільтри, ефекти та багато іншого, що дозволяє створювати різноманітні і професійні роботи.

Це лише деякі з можливостей Procreate, які роблять його одним з найпопулярніших інструментів для цифрового малювання та ілюстрацій.

Навіть при наявності помірної вартості програмного забезпечення в цифровому мистецтві, вкладення невеликої суми в розмірі \$10 і прояв мінімального зацікавлення може стати достатнім для розпочатку використання Procreate. Відкриття можливостей цієї програми є важливим кроком для тих, хто не має досвіду в цифровому мистецтві, оскільки вона сприяє покращенню навичок та здобуттю нових знань. Під час встановлення Procreate на iPad може виникнути почуття невизначеності щодо майбутніх творчих проєктів. Тому рекомендується спочатку експериментувати з різними пензлями, кольорами та інструментами, щоб дослідити їх можливості. Один зі шляхів ознайомлення з

функціоналом може полягати в написанні власного імені у різних стилях, що допоможе зрозуміти процес роботи та визначити напрямок для подальшого розвитку.

3.2. Створення ілюстрацій до оповідання «Історія Містера Плаффа»

Перша річ, яка може привернути увагу потенційного покупця і змусити його взяти в руки книгу — обкладинка. Вона є важливим елементом книжки, який не просто привертає увагу, але й може навіть вказати на її зміст, розкриваючи атмосферу та особливості книги. Обкладинка може розповісти історію ще до того, як читач відкриє першу сторінку. Вона служить своєрідним "обличчям" книги, створюючи перше враження, яке може бути вирішальним у виборі між численними виданнями на полицях книгарні.

Під час створення проекту було вирішено створити обкладинку, яка б одразу уявляла головного героя. На ілюстрації представлений хом'як Містер Плафф, який посміхається та тримає шматок моркви у формі серця. Фон різнокольоровий, адже це головна деталь всіх ілюстрацій. Шрифт назви книги - Rubik Bubbles, шрифт автора - Arial (додаток В, рис.В.1.).

Для проекту була створена серія ілюстрацій, які гармоніюють зі стилем та загальним настроєм обкладинки. Таким чином, обкладинка забезпечує читачам правильне уявлення про майбутні ілюстрації. Спершу були розроблені ескізи для всього твору, з яких вибиралися найвдаліші за композицією. Далі ці обрані ескізи доопрацьовувалися з урахуванням кольорової гами. Головною метою було досягти гармонійного та цілісного вигляду ілюстрацій, щоб вони добре поєднувалися між собою, кожна мала цікаву композицію та особливу текстуру. Шрифт основного тексту оповідання - Copperplate.

На першій сторінці намальований головний герой - Містер Плафф, який посміхається, бо в нього все добре. Фон стилізований, простий, та передає легкість настою. Колірна гама жива та насичена (рис.3.1.).

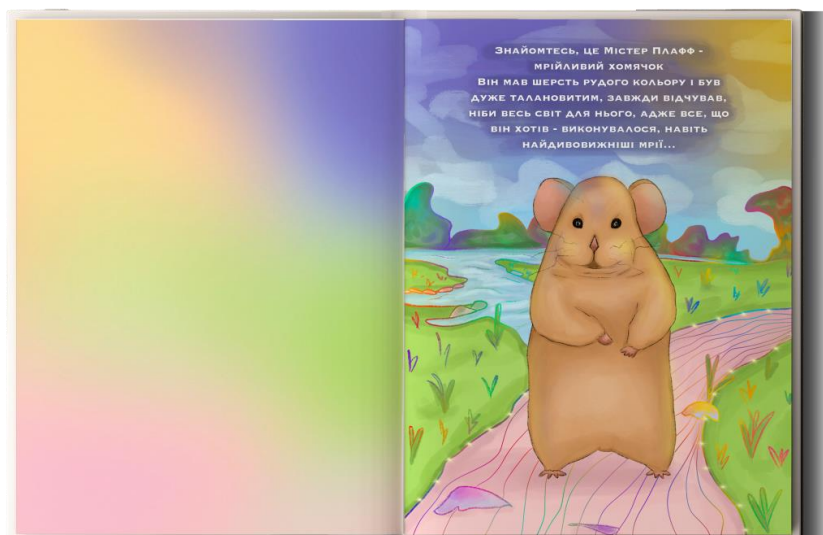


Рис.3.1. Перша сторінка книги

Друга сторінка показує нам, що хом'як здатен на все, навіть стати королем. Він знаходиться у замку, а на голові в нього корона (рис.3.2.).

Третя сторінка розповідає те ж саме, що Плафф здатен на все, навіть полетіти у космос. На ілюстрації він тримає паспорт України, незважаючи на те, що стоїть на місяці (рис.3.2.).



Рис.3.2. Друга і третя сторінки книги

На четвертій сторінці представлений дуже засмучений Містер Плафф, адже ніхто не прийшов на пляжну вечірку на честь його дня народження. Він

стоїть на підстилці у святковому ковпаку та дивиться на торт. Незважаючи на темний колір піску, ілюстрація залишається яскравою та зберігає власний стиль всієї книги. (рис.3.3.).

На п'ятій сторінці хом'як розуміє, що насправді він дуже самотній. Його обличчя таке дивне, адже він навіть не уявляв, який він нещасний. Ця ілюстрація відрізняється від інших, бо тут немає яскравих кольорів та якогось фону (рис.3.3.).



Рис.3.3. Четверта і п'ята сторінки книги

Шоста сторінка показує, що Містер Плафф взяв себе у лапки, та пішов когось шукати. Він знайшов біляву хом'ячиху Пеппі, яка дуже сподобалась головному герою. Вона сидить у кафе, куштує смачний сушений банан та п'є коктейль. У правому верхньому куточку представлений Плафф, який тримає пальці вгору, та каже “Вона прекрасна, і така...елегантна” (рис.3.4.).

На сьомій сторінці представлені Пеппі та Плафф, які сидять у кіно. Вони мають різнокольорові 3D окуляри, Пеппі тримає попкорн, а Плафф - кока-колу (рис.3.4.).

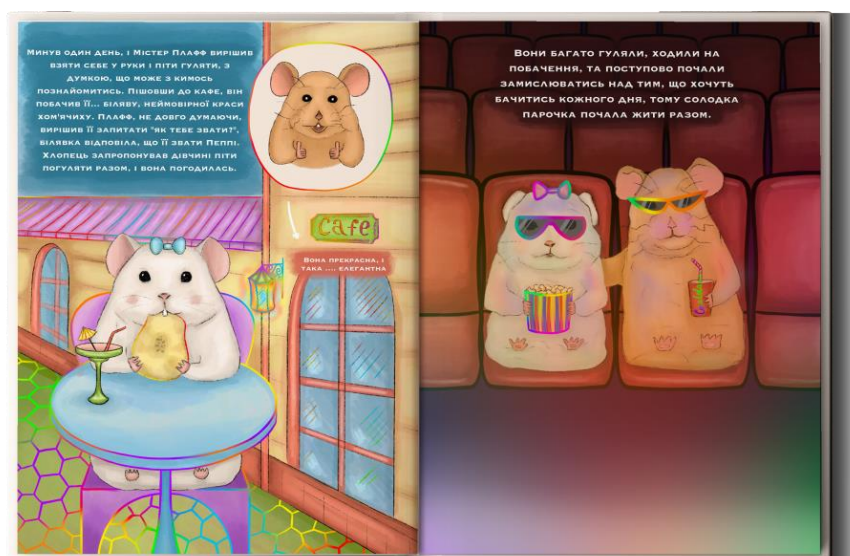


Рис.3.4. Шоста і сьома сторінки книги

На восьмій сторінці стоять Пеппі і Плафф. В них незадоволене обличчя, адже вони посварились, бо рудий полюбляє горішки, а білявка - кукурудзу. Пара стоїть під червоним деревом, що передає злість персонажів, а синій фон та падаючі пелюстки квітів показують сум всієї ситуації (рис.3.5.).



Рис.3.5. Восьма і дев'ята сторінки книги

На наступній сторінці представлена Пеппі, яка вирішила приготувити торт з горішків, бо хотіла помирися з Плаффом. Вона знаходиться на

кухні. Білява стоїть на табуретці та старанно робить своє діло. Пеппі одягнена у рожевий фартух. На фоні стоїть ваза з квітами, коробка пончиків та раковина (рис.3.5.).

На десятій сторінці стоїть радісний Містер Плафф з великою банкою солодкої кукурудзи для Пеппі, щоб вибачитись за таку безглузду сварку. Він знаходиться в передпокої біля зелених дверей та вікна з фіолетовими шторами. Також біля вікна є квіти (рис.3.6.).

На одинадцятій сторінці Містер Плафф збирається зробити пропозицію Пеппі. Він одягнений у гарний синій узорчастий костюм з яскравими квітами. Локація знаходиться у горах, де намальований неймовірно красивий, барвистий захід сонця (рис.3.6.).

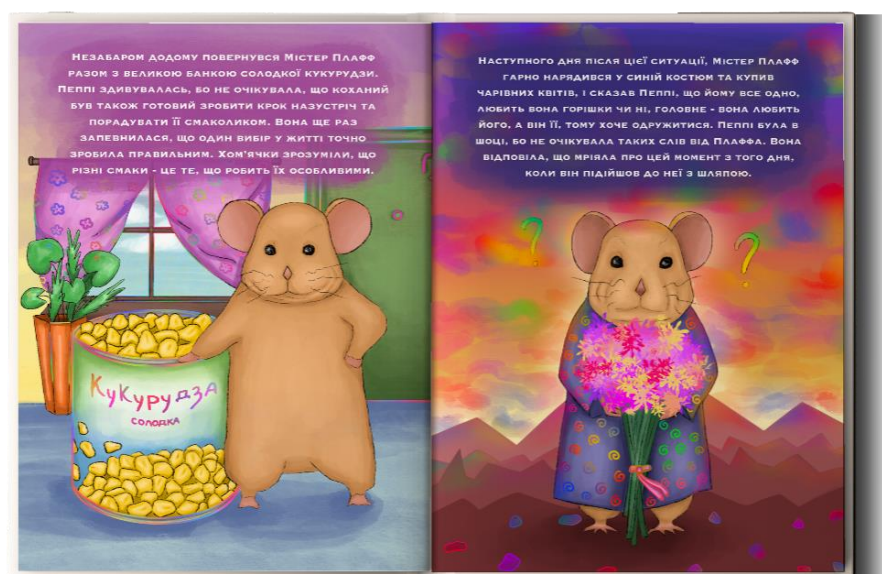


Рис.3.6. Десята і одинадцята сторінки книги

На дванадцятій сторінці представлено весілля головних героїв. Вони йдуть по білій, та водночас кольоровій доріжці. Пеппі одягнена у світло-рожеву весільну сукню, має довгу фату та тримає букет невістки. Плафф одягнений у не дуже яскравий костюм з бантиком (рис.3.7.).

Тринадцята сторінка - остання. Вона показує читачам щасливу хом'ячу сім'ю, де є Пеппі, Містер Плафф, та троє їхніх діток - Кіко, Піко і Ніко. На

ілюстрації голова родини у захваті від того, як змінилося його життя. На стінах красуються сімейні фотографії (рис.3.7.).



Рис.3.7. Дванадцята і тринадцята сторінки книги

3.3. Вибір матеріалів та технології для реалізації дизайн-проекту

Книги є одним із найважливіших інструментів для передачі знань та інформації. Вони відіграють ключову роль у нашому житті, сприяючи розширенню світогляду, вивченню нових тем і розвитку творчих здібностей. Підготовка до друку включає численні етапи, які можуть варіюватися в залежності від типу літератури та вимог видавництва [39].

Перший етап у створенні книги – підготовка. Автор має ідею та текст, але для того, щоб вони стали повноцінною книгою, потрібно пройти кілька кроків. Спочатку визначається формат книги, обкладинка та дизайн. Потім йде редагування та коректура тексту, де редактор допомагає оптимізувати структуру та стиль тексту. Автор і редактор разом виправляють помилки, орфографію та граматику [39].

Другий етап – верстка. Верстальник створює макет книги, розміщує текст на сторінках, додає заголовки, нумерує сторінки та виконує інші формальні

налаштування. Цей етап також включає оформлення таблиць, діаграм, фотографій та інших графічних елементів. Після завершення верстки книга готова до друку [39].

Підготовка макету. Перший етап у процесі друку – це створення макету книги. Макет є візуальним планом розташування тексту та ілюстрацій. Його можна створити за допомогою спеціалізованих програм для верстки або вручну художником. Макет визначає розміри книги, вибір шрифтів, розташування тексту на сторінках і позиції ілюстрацій та графічних елементів. Від якості макету залежить, наскільки зручною буде книга для читача та її загальне естетичне сприйняття [39].

Підготовка друкарської форми для книги включає створення спеціальної матриці, яка відтворює зображення та текст на папері. Ця матриця може бути виготовлена з литого металу або з пластин фотополімеру, що надруковані за допомогою спеціального друкарського пресу. У процесі підготовки друкарської форми беруться до уваги макет книги, її розміри та весь дизайновий контекст, щоб забезпечити точність та якість відтворення кожної сторінки.

Друкування. Цей етап може бути виконаний за допомогою різних методів: офсетного друку, цифрового друку, трафаретного друку та інших. Під час процесу друку на кожному аркуші паперу наноситься відповідна кількість сторінок книги. Друкарська форма передає зображення на папір за допомогою фарби або тонера.

Первинна обробка. Після друкування книги вона проходить процес первинної обробки. Це включає перевірку якості друку, видалення зайвих матеріалів (наприклад, обрізку сторінок) та підготовку для подальшого зв'язування.

Далі книга переходить на стадію **зв'язування**. Цей процес включає фіксацію обкладинки до блоку книги, упорядкування сторінок у правильній послідовності, а також створення заголовних та кінцевих сторінок. Зв'язування

може відрізнятися залежно від типу книги та бажаного зовнішнього вигляду. Існують різноманітні методи зв'язування, такі як корінь, переплетення, сувій, шрус та інші.

Зв'язування. На цьому етапі проводиться прикріплення обкладинки до блоку книги, впорядкування сторінок у правильній послідовності і створення заголовних та кінцевих сторінок. Зв'язування може варіюватися залежно від жанру та вигляду книги, існують різноманітні методи, такі як корінь, переплетення, сувій, шрус та інші.

Після успішного завершення всіх етапів друкування книга готова для випуску та поширення. Готова книга може бути доступна як у паперовому, так і в електронному форматі. Вона готова задовольнити читачів та поширити знання і ідеї, що містяться всередині.

У процесі друку поліграфічної продукції, кожна деталь має вагому роль. Якість паперу безпосередньо впливає на перше враження, яке отримують читачі від дотику до книги. Папір може підкреслити дизайн та стиль, але також може його зіпсувати, якщо обрати непідходящий матеріал.

Крейдований папір отримує свою особливість через обробку спеціальною сумішшю вапна та глини, відомою як крейда. Цей процес допомагає створити гладку та рівну поверхню, що робить крейдований папір ідеальним для друку якісних кольорових ілюстрацій, фотографій і текстів. Крім того, він чудово підходить для виготовлення листівок. Проте слід враховувати, що він вразливий до механічних пошкоджень і погано витримує друк на оборотній стороні. Залежно від типу та кількості доданих наповнювачів, крейдований папір може мати різні характеристики, такі як щільність, глянс, відбивність та ступінь білизни. Крейдований папір буває двох видів: матовий та глянцекий. Щільність крейдованого паперу може варіюватись від 70 г/м² до 350 г/м². Наприклад, для журналів і каталогів часто використовується папір з щільністю від 115 до 130 г/м², а для листівок та бейджів — від 170 до 350 г/м² [41].

У поліграфії, **офсетний папір** вирізняється високою якістю поверхні для друку зображень. Це досягається за допомогою спеціального покриття, що наноситься на його поверхню, що дозволяє рівномірно розподіляти фарбу та забезпечує чіткіші і насиченіші кольори. В поліграфічній сфері офсетний папір широко використовується для друку різних видів продукції, таких як книги, журнали, буклети, брошури, рекламні листівки та інше. Він дозволяє отримувати високоякісну продукцію з чіткими зображеннями та яскравими кольорами, маючи водночас високу стійкість до зносу та вологості. Офсетний папір може мати різну щільність, яка зазвичай вимірюється у грамах на квадратний метр (г/м^2). Ця щільність може коливатися від 50 г/м^2 до 400 г/м^2 .

Книжковий дизайнерський папір. Цей вид паперу відкриває простір для творчих експериментів у поліграфії. Він вражає своєю різноманітністю, преміальною якістю, різними текстурами, кольорами та товщиною. Це некрейдований матеріал, який може бути яскраво-білим, білим, молочним або кремовим. Поверхня такого паперу може бути дуже гладкою або, навпаки, шорсткою та зернистою, що створює особливі тактильні відчуття. Дизайнерський папір використовується для виготовлення книг, каталогів, журналів, брошур, щоденників та іншої поліграфічної продукції з кольоровими ілюстраціями. Його щільність може коливатися від 80 до надзвичайно товстого 400 г/м^2 , що робить його ідеальним для використання як обкладинки для продукції з відкритим корінцем.

Вибір типу обкладинки та методу кріплення сторінок є ключовим етапом при замовленні тиражу книг, каталогів або блокнотів. Це визначальний момент, оскільки від цього залежить як зовнішній вигляд продукту, так і його тривалість використання.

М'яка обкладинка. Цей тип обкладинки часто використовує склейку сторінок міцним клеєм як найпоширеніший варіант. Цей формат легко доступний у книжкових магазинах, оскільки виготовлення такої продукції є вигіднішим, хоча не завжди забезпечує високу тривалість використання.

Тверда обкладинка чудово підходить для особливих лімітованих видань, подарункових книг або фотоальбомів. У цьому випадку корінець кріпиться міцним клеєм до картону, а також сторінки зшиваються між собою ниткою, що забезпечує додаткову міцність та довговічність продукту. Тверда обкладинка викликає враження вишуканої та високоякісної поліграфії.

Для виготовлення невеликих обсягів поліграфічної продукції часто використовується **кріплення на скобу**. Цей метод є надійним та гнучким, оскільки сторінки можуть легко розгортатися рівно і складатися в інший бік для зручності. Як альтернатива, іноді замість скоби використовуються залізні болти або холнітени (металеві заклепки).

Механізм **кріплення на пружину** включає проходження пружини через отвори в обкладинці та сторінках, забезпечуючи з'єднання всього в одне ціле. Цей метод є досить міцним і зручним, особливо якщо потрібно видаляти сторінки без пошкодження корінця, тому його часто використовують у блокнотах та каталогах. Котушка пружини може бути виготовлена з пластику або металу. Особливо популярним став "прихований" тип пружини, коли вона розташована під обкладинкою та виходить на вид лише частково під час відкриття блокнота чи каталога. Це стильно та є справжнім трендом у сфері поліграфії.

Для книги "Історія Містера Плаффа" я обрала формат трохи менший А4 (205 x 260 мм) – цей стандартний формат зазвичай застосовується для друку кольорових книг, дитячих і подарункових видань, а також енциклопедій [Книжкові формати]. Матеріал для сторінок - крейдовий папір щільністю 170 грам. Для обкладинки - більш щільний папір 200-250 грам. Сторінки будуть з кріпленням на скобу.

Результати роботи над створенням ілюстрацій було представлено в доповіді на VI Міжнародній науково-практичній конференції «Актуальні проблеми сучасного дизайну» (Київ, КНУТД, 2024 р) [37]

Висновки до розділу 3.

1. Обґрунтовано вибір програмного забезпечення – це Procreate від Savage Interactive, тому що Procreate активно сприяє розвитку навичок і цифрового мистецтва, надаючи художникам широкі можливості для втілення їхніх творчих ідей.

2. Розроблено обкладинку і серію ілюстрацій для головних подій книги про Містера Плаффа, які допомагають читачам зануритися у світ хом'яка та його захоплюючих пригод.

3. Обрано матеріали та технології для реалізації дизайн-проекту, включаючи підготовку тексту, верстку, підготовку до друку, сам друк та зв'язування. Виявлено, що важливість обкладинки та ілюстрацій не можна не дооцінювати, оскільки вони визначають перше враження від книги і допомагають передати емоційну глибину іншим читачам.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

Під час розробки проекту основним завданням було створення обкладинки та серії ілюстрацій до книги "Історія Містера Плаффа". Метою проекту було розробити книгу, спрямовану на молодшу аудиторію. Основна мета роботи полягала в навчанні читачів цінувати та поважати індивідуальність кожної особи.

1. Досліджено історію розвитку книгодрукування та різновиди книжок, розглянуто розвиток створення книжкових ілюстрацій та їх видів. Дослідження історії книгодрукування дозволило виявити цікаві техніки та методи створення ілюстрацій. В результаті аналізу було встановлено основні сучасні види та елементи ілюстрацій.

2. Проаналізовано характеристику героїв оповідання "Історія Містера Плаффа". Досліджено історію виникнення сирійських хом'яків та цікавих фактів про них.

3. Досліджено, що дизайн-концепція ілюстрацій визначає загальну ідею, стиль та естетичні характеристики ілюстраційного матеріалу для проекту чи продукту. Вона охоплює різні аспекти візуального дизайну, такі як колір, форма, композиція, типографіка та інші елементи, які допомагають створювати ілюстрації та передавати концепцію або повідомлення.

4. За результатами досліджень було сформовано авторську концепцію дизайну ілюстрацій, а саме: в аспекті кольору проєктуються гармонічні, яскраві, різноманітні кольори, які будуть приваблювати дітей, в аспекті форми - геометричні та органічні форми, в аспекті композиції - симетрія, в аспекті типографіки - шрифт Correrplate білого кольору, та планується застосувати інші елементи, такі як різнокольорові деталі, які виділяють та акцентують певні предмети на фоні чи головних героях.

5. Виконано початковий етап у процесі розробки ілюстраційного матеріалу - створено ескізні варіанти основних елементів ілюстрацій. А саме: ескізи головних героїв - два хом'яка, ескіз фону - для кожної ілюстрації

підібраний відповідний фон до історії, ескіз об'єктів - на кожній ілюстрації можна побачити деталі, які відповідають локації, наприклад планета у космосі, чи фотографії на стіні у спальні.

6. Проаналізовано програмне забезпечення, яке може використовуватися для створення ілюстрацій.

7. Обґрунтовано вибір матеріалів та технологій для реалізації книги. Розроблено творчий проєкт – книгу “Історія Містера Плаффа”.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Ілюстрація. Українська бібліотечна енциклопедія. URL: <https://ube.nlu.org.ua/article/%D0%86%D0%BB%D1%8E%D1%81%D1%82%D1%80%D0%B0%D1%86%D1%96%D1%8F> (дата звернення: 29.05.2024).
2. Що таке книга? URL: <https://vseosvita.ua/blogs/shcho-take-knyha-46153.html> (дата звернення: 29.05.2024).
3. Історія книги: від давнини до наших часів. URL: <https://travel-in-time.org/uk/istoriya-vinahodiv/istoriya-knigi-vid-davnini-do-nashih-dniv/> (дата звернення: 29.05.2024).
4. §36-37. Літературні пам'ятки Стародавнього світу – Історик. URL: <https://historian.in.ua/%D0%BB%D1%96%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%B0%D1%82%D1%83%D1%80%D0%BD%D1%96-%D0%BF%D0%B0%D0%BC%D1%8F%D1%82%D0%BA%D0%B8-%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%80%D0%BE%D0%B4%D0%B0%D0%B2%D1%96/> (дата звернення: 29.05.2024).
5. Ковальчук Г. І. Рукописні книги та стародруки: Навчальний посібник. К., 2011. 100 с., іл. URL: http://irbis-nbuv.gov.ua/E_LIB/PDF/EIF00000037.pdf (дата звернення 29.05.2024).
6. АПОСТОЛ ЛЬВІСЬКИЙ 1574 : Першодрук. Львів: Друкарня Івана Федоровича, 1574. 556 с. у форматі PDF. URL: <https://archive.org/details/apostle-lviv-1574> (дата звернення: 17.05.2024).
7. Бібліотека Ярослава Мудрого. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%91%D1%96%D0%B1%D0%BB%D1%96%D0%BE%D1%82%D0%B5%D0%BA%D0%B0_%D0%AF%D1%80%D0%BE%D1%81%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%B0_%D0%9C%D1%83%D0%B4%D1%80%D0%BE%D0%B3%D0%BE (дата звернення: 17.05.2024).
8. Книга URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B0> (дата звернення: 30.05.2024).

9. З історії книги і бібліотек. URL: https://library.vspu.edu.ua/html/ist_kn.htm (дата звернення: 17.05.2024).
10. Ілюстрація та нові способи її створення. URL: <https://ipio-books.com/ilyustratsiya-ta-novi-sposobi-yiyi-stvorenniya/> (дата звернення: 29.05.2024).
11. Андерсон К., Кейді-Лі Д., Карре С., Менгерт Г. Створення персонажів для індустрії розваг. Дизайн персонажів у анімації, ілюстрації та відеоіграх. ArtHuss, 2023. 304с.
12. Історія української ілюстрації. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Історія_української_ілюстрації#:~:text=Ілюстрація%20часів%20Київської%20Русі- (дата звернення: 29.05.2024).
13. Українське мистецтво кінця XIX – початку XX ст. <https://ukrartstory.com.ua/tekst-statti-36/ukrajinske-mistectvo-kincja-xix-rochatku-xx-st.html> (дата звернення: 29.05.2024).
14. Історія розвитку паперу: від папірусу в давнину до целюлозного крафт-паперу сьогодні (частина 1) URL: <https://pack.ua/uk/articles/upakovka-stati/polezhie-statii-o-kraft-bumage/istoriya-razvitiya-bumagi-ot-papirusa-v-drevnosti-do-tsellyuloznoy-kraft-bumagi-segodnya-chast-1> (дата звернення: 30.05.2024).
15. А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА URL: <https://vue.gov.ua/%D0%90-%D0%91%D0%90-%D0%91%D0%90-%D0%93%D0%90-%D0%9B%D0%90-%D0%9C%D0%90-%D0%93%D0%90> (дата звернення: 30.05.2024).
16. Пушкар О.І., Андрющенко Т.Ю. Ілюстрування : навчальний посібник для студентів напряму підготовки 6.051501 "Видавничо-поліграфічна справа" Х. : ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 2015. 128 с.
17. Hoare, A. Digital illustration styles. The Illustrators. 2021. URL: <https://www.theillustrators.com.au/digital-illustration-styles>. (дата звернення: 30.05.2024).

18. The Science of Color in Illustration. 2024. URL: <https://kreafolk.com/blogs/articles/color-illustration> (дата звернення 16.05.2024).
19. Guide to Creating Color Schemes | Art Rocket - Clip Studio Paint. URL: <https://www.clipstudio.net/how-to-draw/archives/156922>. (дата звернення: 16.05.2024).
20. Колористика в дизайні. Основи теорії кольору – поради веб-дизайнерам. URL: <https://www.komarov.design/koloristika-v-dizaini-osnovi-tieoriyi-koloru-poradi-vieb-dizainieram-pochatkiivtsiam/> (дата звернення: 26.05.2024).
21. Види ілюстрацій. URL: <https://studfile.net/preview/10055078/page:35/> (дата звернення: 30.05.2024).
22. Значення ілюстрацій. URL: <https://studfile.net/preview/10055078/page:33/> (дата звернення: 30.05.2024).
23. Stefan A. Introducing the Blend Tool: creating of colors and long shadows techniques. 2016. URL: <https://www.freepik.com/blog/introducing-the-blend-tool-creating-of-colors-and-long-shadows-techniques/> (дата звернення: 29.05.2024).
24. 10 Basics of Illustration Every Designer Should Master. URL: <https://kreafolk.com/blogs/articles/illustration-basics>. (дата звернення: 16.05.2024).
25. Всесвітній день хом'яків: цікаві факти, кумедні фото та відео улюбленців. URL: https://pets.24tv.ua/vsesvitniy-den-homyakiv-memi-pro-homyakiv-foto-ostanni-novini_n1595164. (дата звернення: 19.05.2024).
26. Смаль Ю. Про хом'яка Тіма. URL: <https://kazky.org.ua/zbirky/dyvokrajina/julja-smalj-pro-chomjaka-tima>. (дата звернення: 19.05.2024).
27. 12 найкращих інструментів і програмного забезпечення для створення ілюстрацій. URL: <https://squeezegrowth.com/uk/best-illustrations-tools-and-software/> (дата звернення: 21.05.2024).

- 28.Огляд Procreate на iPad. Один з найпопулярніших додатків для цифрових художників. URL: <https://icoola.ua/blog/ohliad-procreate-na-ipad/> (дата звернення: 27.05.2024).
- 29.Найкращі програми та додатки для малювання у 2024. Добірка функціональних додатків для цифрового малювання. URL: https://www.komarov.design/naikrashchi-proghrami-ta-dodatki-dlia-maliuvannia-u-2024/#google_vignette (дата звернення: 14.05.2024).
30. Procreate. Art is for everyone. (Офіційний сайт). URL: <https://procreate.com/> (дата звернення: 14.05.2024).
- 31.Класифікація ілюстрацій. Класифікація, поняття та види ілюстрацій. URL: <https://yak.koshachek.com/articles/klasifikacija-iljustracij.html>. (дата звернення: 14.05.2024).
- 32.Графічний дизайн. Історія та сучасність. URL: <https://newmedia.Ua/interesting-know-uk/hrafichnyy-dyzayn-istoriya-ta-suchasnist%ca%b9/> (дата звернення: 21.05.2024).
- 33.Презентація "Ілюстрація". URL: <https://naurok.com.ua/prezentaciya-ilyustraciya-381470.html> (дата звернення: 14.05.2024).
34. Ілюстрація. Цифрове мистецтво. Сучасна реклама та фірмовий стиль: напрямки, стилі, тренди. URL: https://urokinform123.blogspot.com/p/blog-page_76.html (дата звернення: 14.05.2024).
35. Історія книги: від давнини до наших днів. URL: <https://travel-in-time.org/uk/istoriya-vinahodiv/istoriya-knigi-vid-davnini-do-nashih-dniv/> (дата звернення: 24.05.2024).
- 36.Тищенко Т. О. Розробка дизайн-проєкту ілюстрованої дитячої книги. Дипломна бакалаврська робота за спеціальністю 022 Дизайн. Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, 2021, 71 с. URL: https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/18548/1/Diplom022_Tishchenko_Pashkevich.pdf (дата звернення 30.04.2024).

37. Омельченко Г., Бюркланд В. Розробка ілюстрацій до авторського оповідання “Історія Містера Плаффа”. Актуальні проблеми сучасного дизайну: зб. тез. доп. VI міжнар. наук.-практ. конф., м. Київ, 25 квіт. 2024 р. Київ: КНУТД, 2024 Т.2. С.328-330.
38. Як роблять книги. URL: <http://drukarstvo.com/yak-roblyat-knyhy/> (дата звернення: 14.05.2024).
39. Підготовка книги до друку. URL: <https://vpm.rv.ua/uk/statti/pidgotovka-knygu-do-druku>. (дата звернення 30.04.2024).
40. Книжкові формати. Друкарня Huss. URL: <https://huss.com.ua/knizhkovi-formati/> (дата звернення: 14.05.2024).
41. Види паперу у поліграфії. URL: <https://newmedia.ua/interesting-know-uk/vydy-papery-v-polihrafiyi/> (дата звернення: 30.05.2024). Види паперу у поліграфії. Друкарня new media. URL: <https://newmedia.ua/interesting-know-uk/vydy-papery-v-polihrafiyi/> (дата звернення 30.04.2024).
42. Типи кріплення для друку книг, блокнотів та каталогів. URL: <https://huss.com.ua/tipi-kriplennya-dlya-druku-knig-bloknotiv-ta-katalogiv/> (дата звернення 30.04.2024).
43. Давиденко Л. Засоби художньої виразності у книжковій графіці: традиції та інновації. *Науковий вісник Мелітопольського державного педагогічного університету імені Богдана Хмельницького. Серія: Педагогіка*, 1 (12). С. 115-118.
44. Величко, О.М., Скиба В.М., Шангін А.В. Проектування технологічних процесів видавничо-поліграфічного виробництва : навчальний посібник для студентів напряму підготовки 6.051501 «Видавничо-поліграфічна справа». НТУУ «КПІ». Київ : НТУУ «КПІ», 2014. 235 с.

ДОДАТОК А

Апробація результатів дослідження



Рис. А. 1. Участь у VI Міжнародній науково-практичній конференції «Актуальні проблеми сучасного дизайну», яка відбулася 25 квітня 2024 року у КНУТД.

ДОДАТОК Б



VI Міжнародна науково-практична конференція
«АКТУАЛЬНІ ПРОБЛЕМИ СУЧАСНОГО ДИЗАЙНУ»
Київ, КНУТД, 25 квітня 2024 р.

УДК 7.05:76.655

РОЗРОБКА ІЛЮСТРАЦІЙ ДО АВТОРСЬКОГО ОПОВІДАННЯ «ІСТОРІЯ МІСТЕРА ПЛАФФА»

ОМЕЛЬЧЕНКО Ганна, БЮРКЛАНД Вероніка
Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, Україна
burkland4@gmail.com

Анотація: В тезах наведено результати проведених досліджень стосовно історії, технологій та стилей створення ілюстрацій. Представлено дизайн-концепцію та розроблені ілюстрації до авторської дитячої книги «Історія Містера Плаффа».

Ключові слова: ілюстрації, дитячі книжкові ілюстрації, «Історія Містера Плаффа», елементи дизайну, стилі створення.

ВСТУП

На сьогоднішній день, практично ніяка реклама, книга або соцмережа не обходиться без ілюстрацій, адже вони приваблюють та допомагають людям краще зрозуміти те, що хоче донести автор. Дитячі книжкові ілюстрації мають велике значення у розвитку дитини. Читання та розгляд картинок допомагає батькам та дітям проводити більше часу разом, бо дивлячись на різноманітні яскраві картини, починає розвиватися уява та знайомлення з мовою візуальної композиції й оцінки її інформативності. Наприклад, у дитячій книзі малюнки можуть показувати персонажів та події з історії, роблячи її привабливішою для маленьких читачів. У технічному підручнику ілюстрації можуть допомогти пояснити складні концепції, теми чи показати, як щось працює [1-3].

Відомо, що ілюстрації виникли після створення Йоганном Гутенбергом друкарського верстата в 1440 році [4]. Але слід зауважити, що зародження ілюстрацій почалось ще у печерах, де робили малюнки на скелях, які доносять нам інформацію о життєдіяльності стародавньої людини. До появи друкарського верстата відомо кілька ксилографічних пластин, на яких уже були гравіровані віньєтки. Це, наприклад, Пісня пісень або *Speculum humanae salvationis* (відома як Біблія бідних) [5].

Ілюстрації виконують важливу функцію, роблячи текст більш доступним та емоційно насиченим для читача. Вони допомагають встановити глибший зв'язок з історією, розкриваючи емоційний контекст оповідання. Таким чином, ілюстрації стають критичним елементом, який збагачує літературний досвід, забезпечуючи читачам більш глибоке розуміння та емоційне сприйняття творів.

Враховуючи вищенаведене можна зробити висновок, що розробка ілюстрацій як додаткового інструменту надання інформації, який дозволяє пришвидшити та покращити її усвідомлення є актуальною задачею.

Рис. Б. 1. Тези доповіді на VI Міжнародній науково-практичній конференції «Актуальні проблеми сучасного дизайну», яка відбулася 25 квітня 2024 року 1 ст..



ПОСТАНОВКА ЗАВДАННЯ

Метою цього дослідження є розробка ілюстрацій до оповідання «Історія Містера Плаффа».

Для досягнення поставленої мети було вирішено наступні завдання:

- проаналізовано технології та стилі створення ілюстрацій;
- проведено аналіз змісту та характеристики героїв оповідання;
- обґрунтовано вибір сцен оповідання для ілюстрування;
- розроблено дизайн-концепцію ілюстрацій до власної історії під назвою «Історія Містера Плаффа»

РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ЇХ ОБГОВОРЕННЯ

В результаті проведеного аналізу технологій та стилів створення ілюстрацій встановлено, що на сьогоднішній день існують такі стилі ілюстрацій, як дитяча, художня, карикатурна, науково-популярна та технічна. Кожен стиль має свої характерні риси. З огляду на те, що головним героєм оповідання «Історія Містера Плаффа» є рудий хом'як, то ілюстрації до такого оповідання будуть розроблятися в дитячому стилі.

Розроблена дизайн-концепція окреслює основні елементи ілюстрації. Одним з найважливіших є кольорова гама. Авторами пропонується наступне її рішення — в кольоровій гамі переважають теплі, пастельні кольори, що відображають оптимістичний та життєрадісний настрій оповідання. Такий вибір кольорів допомагає підкреслити тему дружби, радості та позитивних емоцій, які пронизують твір. Але варто зазначити, що у деяких сценах використовуються більш темні та глибокі кольори, щоб підкреслити драматизм або напруженість моменту, що додає динаміки та різноманітності в образи.

На підставі результатів допроєктних дослідження було створено ілюстрації до власного оповідання «Історія Містера Плаффа» (рис.).



Рис. Ілюстрації до власного оповідання «Історія Містера Плаффа»

Рис. Б. 2. Тези доповіді на VI Міжнародній науково-практичній конференції «Актуальні проблеми сучасного дизайну», яка відбулася 25 квітня 2024 року 2 ст..



ВИСНОВКИ

На стадії допроектних досліджень було проведено аналіз технології створення ілюстрацій та визначено основні риси її стилів, обґрунтовано вибір сцен оповідання для ілюстрування, проведено аналіз змісту та характеристики героїв оповідання. На підставі отриманих результатів було сформульовано концепт майбутнього дизайн-продукту, що дозволило на наступних стадіях дизайн-проектів розробити ілюстрації до власного оповідання "Історія Містера Плаффа".

ЛІТЕРАТУРА

1. Матвійчук Л. О. Книжкова ілюстрація XXI століття: від традицій до сучасності / Л. О. Матвійчук : наук. кер. О. В. Кротевич // Інноваційні тенденції сьогодення в сфері природничих, гуманітарних та точних наук : матеріали II Міжнародної наукової конференції, м. Дніпро, 17 березня 2023 року. – Вінниця : Європейська наукова платформа, 2023. – С. 260-261.
2. Дубрівна А. П. Аспекти моди в ілюстраціях дитячої літератури / А. П. Дубрівна, Д. Малицька, У. Г. Балаж // Збірник тез доповідей VII Міжнародної науково-практичної конференції текстильних та фешн-технологій KyivTex&Fashion, м. Київ, 19 жовтня 2023 року. – Київ : КНУТД, 2023. – С. 284-286.
3. Слітюк О. О. Особливості ілюстративного оформлення книги / О. О. Слітюк, О. О. Дереза // Тенденції розвитку дизайну, дизайн-освіти та мистецтвознавства : матеріали Міжнародної науково-практичної конференції, м. Київ, 19 травня 2023 року. – Київ : Арт академія сучасного мистецтва імені Сальватора Далі, 2023. – С. 146-148.
4. Історія виникнення книжкової ілюстрації. Конспект уроку / Комунальний заклад «Запорізька спеціалізована школа-інтернат II-III ступенів «Січовий колегіум» Запорізької обласної ради URL: <https://zski.com.ua/shkilna-biblioteka/uroky-rekomendatsii/istoriya-vyniknennya-knyzhkovoji-ilyustratsiji> (дата звернення: 02.04.2024)
5. Ілюстрація. Українська бібліотечна енциклопедія / Національна бібліотека України імені Ярослава Мудрого. URL: <https://ube.nlu.org.ua/article/%D0%86%D0%BB%D1%8E%D1%81%D1%82%D1%80%D0%B0%D1%86%D1%96%D1%8F>

OMELCHENKO H., BIURKLAND V.

DEVELOPMENT OF ILLUSTRATIONS FOR THE AUTHOR'S STORY

"THE STORY OF MR. PLAFF"

Theses provide the results of pre-project research on the history, technologies and styles of creating illustrations. The design concept and developed illustrations for the author's children's book "The Story of Mr. Plaff" were presented.

Key words: *illustrations, children's book graphics, "The Story of Mr. Plaff", design elements, creation styles.*

Рис. Б. 3. Тези доповіді на VI Міжнародній науково-практичній конференції «Актуальні проблеми сучасного дизайну», яка відбулася 25 квітня 2024 року
Зст..

ДОДАТОК В



Рис. В.1. Обкладинка книги “Історія Містера Плаффа”

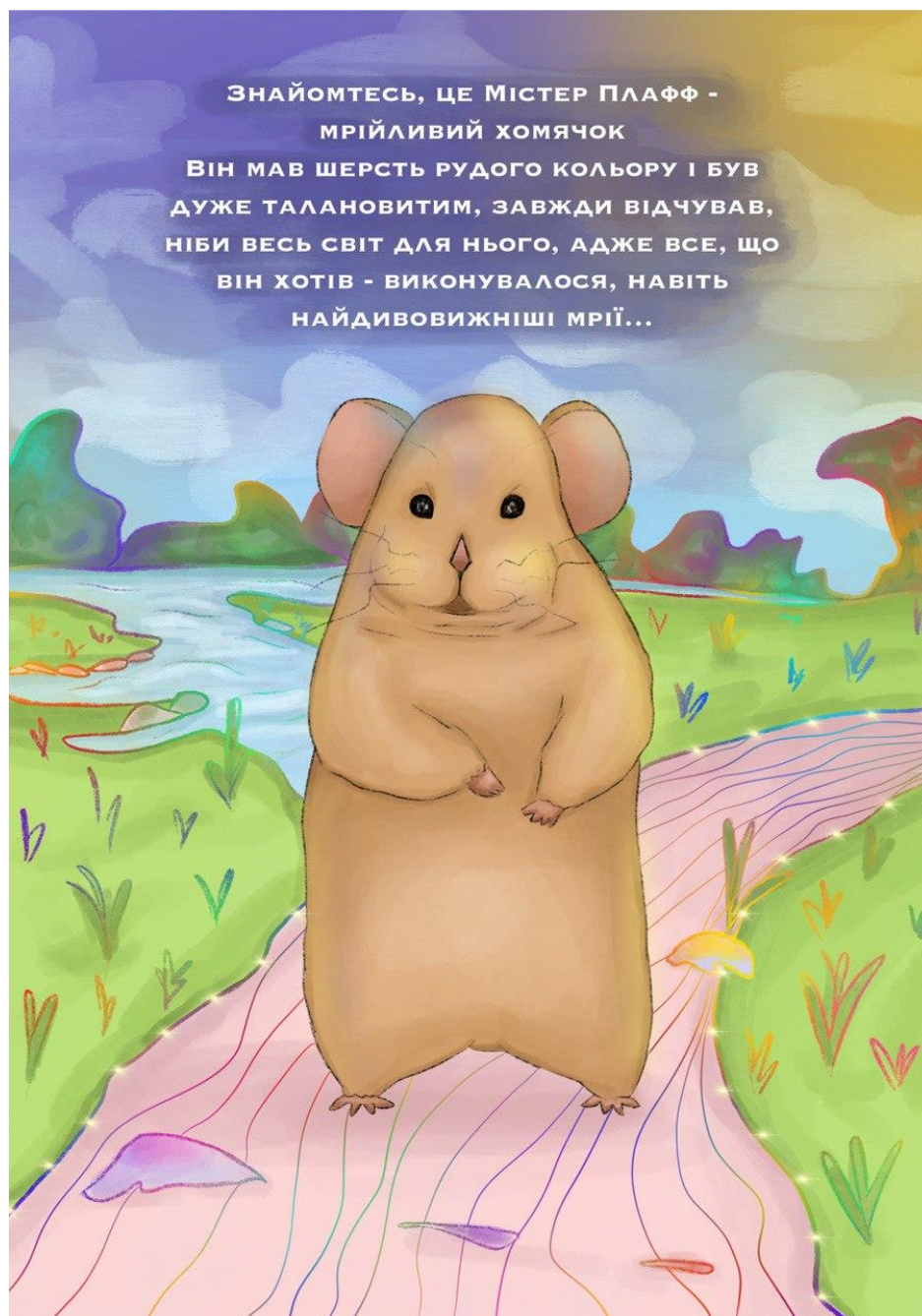


Рис. В.2. Перша сторінка книги