

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА
ДИЗАЙНУ

Факультет дизайну

Кафедра графічного дизайну

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на тему:

Розробка серії ілюстрацій для авторської книги «Мрійники»

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

Спеціальність 022 Дизайн

Освітня програма Графічний дизайн

Виконала: студентка групи БДг 4-21

Олійник Д. В.

Науковий керівник д. мист.

Безугла Р. І.

Рецензент канд.філос.наук, доцент

Слівінська А.Ф.

Київ 2025

АНОТАЦІЯ

Олійник Д. В. Розробка серії ілюстрацій до авторської книги «Мрійники». – Рукопис.

Кваліфікаційна робота на здобуття освітнього ступеня бакалавра за спеціальністю 022 Дизайн – Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, 2025 рік.

В кваліфікаційній роботі здійснено дослідження історіографії та джерельної бази, генезу та розвиток мистецтва та ілюстрації. Проведено аналіз аналогів та прототипів книжкової ілюстрації. Досліджено цільову аудиторію підліткового віку та основні особливості літератури для них. Розроблено концепції персонажів та ілюстрацій та зазначено основні особливості. В результаті ескізно-пошукової роботи, розроблено серію ілюстрацій для цільової аудиторії підліткового віку (12-18 років).

Ключові слова: *ілюстрація, книжкова ілюстрація, книга, мистецтво, сучасні тенденції, фірмовий стиль, дизайн-концепт, стилістика, жанр.*

SUMMARY

Oliiynyk D. V. Development of a series of illustrations for the author's book “Dreamers.” – The manuscript.

Bachelor's degree project in specialty 022 Design – Kyiv National University of Technologies and Design, Kyiv, 2025.

The diploma project includes a study of historiography and source base, the genesis and development of art and illustration. An analysis of analogues and prototypes of book illustration was conducted. The target audience of adolescence and the main features of literature for them were studied. The concepts of characters and illustrations were developed and the main features were noted. As a result of the sketch and search work, a series of illustrations was developed for the target audience of adolescence (12-18 years old).

Keywords: *illustration, book illustration, book, art, modern trends, corporate identity, design concept, stylistics, genre.*

ЗМІСТ

ВСТУП	6
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ІЛЮСТРУВАННЯ КНИГИ	8
1.1. Аналіз використаної джерельної бази.....	8
1.2. Генеза та розвиток книжної ілюстрації.....	14
1.3. Сучасні тенденції в ілюстрації	24
Висновки до першого розділу	29
РОЗДІЛ 2. ДИЗАЙН-КОНЦЕПТ СЕРІЇ ІЛЮСТРАЦІЙ ДЛЯ АВТОРСЬКОЇ КНИГИ «МРІЙНИКИ»	30
2.1. Цільова аудиторія книги «Мрійники»: основні особливості	30
2.2. Аналіз аналогів книжкової ілюстрацій	36
2.3. Стилi ілюстрацій та обґрунтування дизайн-концепцій ілюстрацій до авторської книги «Мрійники»	46
Висновки до другого розділу	50
РОЗДІЛ 3. РОЗРОБКА СЕРІЇ ІЛЮСТРАЦІЙ ДО АВТОРСЬКОЇ КНИГИ «МРІЙНИКИ».....	51
3.1. Концепції персонажів: основні особливості	51
3.2. Ескізування ілюстрацій.....	58
3.3. Фінальна обробка та друк серії ілюстрацій	64
3.4. Фірмовий стиль авторського видавництва та обкладинка до авторської книги «Мрійники».....	65
ВИСНОВКИ	69
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	71
ДОДАТКИ	77

ВСТУП

Актуальність теми кваліфікаційної роботи. Ілюстровані видання є популярним видом продукції, що суттєво урізноманітнює вибір книг для будь-якого читача. Після початку повномасштабного вторгнення РФ в Україну, індустрія книговидання зазнала значних змін, як і будь-яка інша складова бізнесу країни. Статистика доводить, що починаючи з лютого 2022 року відбулось різке скорочення видання друкованих примірників книг. Це негативно вплинуло загалом на розвиток книжкової видавничої галузі. Проте, вже у 2023 році спостерігається відновлення роботи видавництв, збільшення тиражів та збагачення тематики виданих книг, що пояснюється популяризацією україномовних видань, зростання патріотичних настроїв, а також відмовою від російських і російськомовних видань. Попит на українську книжку значно зріс за останні роки, як і цікавість споживача до українських авторів. Зазначені тенденції вимагають нових дизайнерських підходів з урахуванням вимог сучасного дигіталізованого суспільства та задоволення потреб української спільноти. Наведене вище підтверджує актуальність обраної теми кваліфікаційної роботи.

Метою кваліфікаційної роботи є розробка дизайн-проекту серії ілюстрацій для авторської книги «Мрійники».

Завдання кваліфікаційної роботи:

- проаналізувати джерельну базу та історіографію;
- дослідити історію виникнення книжкової ілюстрації;
- виокремити сучасні тенденції у книжковій ілюстрації;
- визначити цільову аудиторію авторської книги «Мрійники»;
- проаналізувати аналогову продукцію, приклади стильових рішень, а також значення кольорових та композиційних прийомів;
- розробити концепції персонажів для книги «Мрійники», з урахуванням аналізу характеру та образів героїв;
- виконати ескізно-пошукову роботу для створення ілюстрацій;

- створити серію ілюстрацій для авторської книги;
- розробити фірмовий стиль для авторського видавництва та обкладинку для авторської книги «Мрійники».

Об’єкт дослідження — ілюстрації до книг, розрахованих на цільову аудиторію (12-18 років).

Предмет дослідження — ілюстрації для авторської книги «Мрійники».

Методи дослідження. При написанні кваліфікаційної роботи було використано історичний та аналітичний методи для дослідження історії та еволюції ілюстрацій, системний та порівняльний методи було залучено для аналізу аналогів та прототипів книг для підлітків. Метод узагальнення дозволив сформулювати та систематизувати висновки до кваліфікаційної роботи.

Практичне значення одержаних результатів. Теоретичну базу, наведену в цій роботі, можна використати для поглиблення та закріплення знань про розвиток мистецтва, а також сучасних тенденцій у книжковій ілюстрації. Розроблені ілюстрації потенційно можуть бути використані для рекламної продукції, що присвячена обраній книзі, унікальної сувенірної продукції, мерчендайзу, тощо. До того ж, розроблені персонажі можуть стати героями комп’ютерної гри, наприклад, візуальної новели. Також, у перспективі ілюстрації можуть слугувати основою для розробки арт-буку, присвяченого книзі «Мрійники».

Апробація результатів дослідження. Під час роботи над кваліфікаційною роботою було прийнято участь у VII міжнародній науково-практичній конференції «Актуальні проблеми сучасного дизайну» та опубліковано тези «Сучасні тенденції у книжковій ілюстрації» (Київський національний університет технологій та дизайну м. Київ 04.04.25).

Структура та обсяг роботи. Кваліфікаційна робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел (48 позицій) та додатків. Основний текст кваліфікаційної роботи становить – 64 сторінки.

РОЗДІЛ 1.

ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ІЛЮСТРУВАННЯ КНИГИ

1.1. Аналіз використаної джерельної бази

Прослідкувати та дослідити генезу ілюстрації та визначити основні етапи становлення допомогли роботи таких авторів, як А. Алтухова; М. Барташевич; Ю. Грінченко; В. Зайцева; Г. Кузьменко; Р. Петрів; Т. Свердлик; К. Сорока; О. Фетісова; К. Філатова; О. Чумаченко [2; 3; 8; 18; 30; 33; 37; 38; 43]. Огляд цих робіт допоміг поповнити понятійно-категоріальний апарат та дослідити розвиток книжкової ілюстрації.

Було опрацьовано статтю «Визначальні чинники формування основних етапів образотворчого мистецтва (аналіз зовнішніх впливів)» автор якої Р. Петрів [30]. В цій статі автор визначає головні чинники та актуальні тенденції, виокремлює вплив політичних та релігійних складових на розвиток образотворчого мистецтва та ілюстрації. Можна стверджувати, що такий підхід є виправданим та дієвим для аналізу історії мистецтва, все тому, що історичні події завжди нерозривно пов'язані з творчістю людей, що їх переживають, а релігія, як потужний рушій, також завжди мав великий вплив на суспільство. Тому, при дослідженні генези та розвитку ілюстрації як виду мистецтва, було також враховано релігійні та політичні чинники, що були актуальні для кожного періоду історії та конкретних регіонів, що розглядаються.

У роботі «Історичні аспекти розвитку художнього оформлення книги та книжкової ілюстрації» А. Алтухова та К. Сорока також розглядають періоди розвитку мистецтва згідно історичних епох, проте у більшій мірі наголошують на книжковій ілюстрації [2]. Розглядаючи ілюстрацію та книгу разом, можна зрозуміти особливості ілюстрованих видань та специфіку технологій, зокрема і тих, що використовувались багато століть назад. Саме тому, було додатково розглянуто і еволюцію галузі книговидавання.

Авторка роботи «Естетичні принципи стародавнього світогляду» Ю. Грінченко розглядає добу Античності, зокрема Стародавню Грецію, а саме естетизм у мистецтві того часу. Особливу увагу приділяє основним складовим античного мистецького бачення, наприклад, як краса космосу та людського тіла [8].

М. Барташевич є авторкою роботи «Середньовіччя як початок десакралізації мистецтв», вона досліджує мистецтво у період Середньовіччя, чинники, що вплинули на процес десакралізації. Як мистці почали зображувати божественне більш приземленим, а Бога схожим на звичайну людину [3]. У роботі «Вплив куртуазної культури на культурний розвиток Європи» авторства К. Філатової досліджується епоха Середньовіччя та вплив лицарства на мистецтво. Авторка зазначає, що куртуазна культура була дієвим інструментом поширення ідеалів, наприклад, як кодексу честі та етичних норм. Мистці часто зображували лицарів та їхні поєдинки у своїх творах, тож можна стверджувати, що значний вплив куртуазності на розвиток Середньовічного мистецтва [38].

Г. Кузьменко та В. Зайцева у своїй статті «Феномен інкунабули як найцінніша пам'ятка початкового періоду історії друкарства» досліджують добу Ренесансу та зазначають основні ідеї у мистецтві цієї епохи. До того ж, автори підкреслюють значення наукового впливу на мислення мистців та їхні твори, а також розвиток друкарської галузі та поширення гравюри. Основними особливостями епохи виокремлюють антропоцентризм, синтез мистецтва та науки, переосмислення ролі художника у суспільстві, а також розвиток нових художніх стилів [18]. Т. Сverdлик у роботі «Книгодрукування як одне з найважливіших досягнень людства» досліджує період винаходу першого друкарського верстату Йоганном Гутенбергом, описує суть роботи винаходу та його історичне значення для друкарської галузі в усьому світі [33]. У своїй статті «Інкунабули – книги колискового періоду друкарства» О. Фетісова досліджує ранні друковані видання, зазначає основні особливості таких книг та їхнього оформлення [37]. О. Чумаченко є авторкою статті

«Образотворче мистецтво як форма індивідуалізації колективного досвіду: дискурс ренесансу», де аналізує період Ренесансу та досліджує, як художники цієї епохи переосмислюють античні традиції та надають нового значення мистцю як творчої особистості [43].

Для розуміння становлення сучасної ілюстрації в Україні мали значення роботи не тільки присвячені історії з мистецтва та ілюстрації, але й праці, в яких аналізується соціокультурні чинники та мистецькі особливості. Серед таких робіт відмітимо статті Р. Безуглої та В. Лесик [4; 22].

Як зазначає Р. Безугла у своїй роботі «Конкурсно-фестивальний рух в Україні в часи російсько-української війни» — художники та художниці масово виготовляють твори для зарубіжного споживача, так, привертаючи увагу до актуальних подій та передаючи конкретні повідомлення та заклики іноземному споживачу [4]. Саме тому, тему патріотичного піднесення вітчизняних ілюстраторів зазначено як сучасну тенденцію для дослідження.

У статті В. Лесик «Як популяризувати вітчизняну книгу в Україні та за кордоном» авторка досліджує стан української книговидавничої галузі після початку повномасштабної війни в Україні. Зміни у читацьких вподобаннях, відмова від російських видавництв та мови, а також популяризація української книжки. До того ж авторка наголошує на законодавчих впровадженнях, що мають на меті підкріпити заборону розповсюдження російських книг та підтримати українські видавництва [22].

З'ясовано, що на розвиток книжкової ілюстрації в Україні мала творчість представників інших країн. Зокрема, автор статті «The Production and the Intercultural Communication of the Cultural Symbols of Confucianism in Japanese Hot-Blood Anime: A Case Study of Naruto» Y. Zhang проводить дослідження символів конфуціанства у аніме та манзі «Naruto». Також, він зазначає основні чинники впливу японської культури на стилістику та символізм твору та проводить паралелі із сучасністю Китаю, викладає основні методи вираження символів у творі [48].

Л. Мильченко та Л. Татарінова у статті «Особливості сприйняття візуальної книги. Комікси. Манга. Графічний роман» досліджують розвиток коміксів, графічних романів та манги як виду візуального мистецтва. Автори також зазначають основні особливості кожного з перерахованих прикладів друкованої продукції, наголошують на періоді суспільного визнання коміксів у світі, а також приділяють увагу проблемі перекладу таких видань [24].

В. Олійник у своїй статті «Художньо-комунікативні трансформації книги на тлі еволюції візуальної парадигми в українському дизайні» досліджує розвиток та видозмінення книжкової ілюстрації в Україні та аналізує графічне оформлення прикладів ілюстрованої літератури. Зазначає основні особливості сучасного ілюстрованого видання та актуальні тенденції у видавничій галузі [27].

Теоретичну основу дослідження становлять роботи українських науковців та мистців, зокрема: В. Волинець, А. Дубрівної, М. Коваленко, К. Крижанівської, Д. Куровської, Д. Малиш, А. Чібалашвілі [7; 9; 16; 42]. Аналіз зазначених статей дозволив дослідити сучасні тенденції та основні особливості в ілюстрації.

З'ясовано, що одною із провідних тенденцій є звернення мистців до сучасних інноваційних технологій. На цьому наголошують А. Дубрівна та К. Крижанівська, які у своїй праці «Художньо-образні засади digital-мистецтва в сучасній ілюстрації» розглядають переваги та недоліки дигітал-арту. До того ж, мисткині зазначають, що навички володіння традиційним рисунком також не втрачають свої значущості [9].

Авторка статті «Вплив штучного інтелекту на сучасне мистецтво: можливості та виклики» В. Волинець розглядає переваги та недоліки використання штучного інтелекту (ШІ) у мистецтві [7]. Мисткиня стверджує, що ШІ може стати корисним інструментом для роботи ілюстратора, він дозволяє розширити можливості мистця, проте тільки зберігаючи баланс між людською творчістю та функціональністю технологій можна досягти бажаного результату. А. Чібалашвілі авторка роботи «Штучний інтелект у

мистецьких практиках» досліджує еволюційні процеси становлення штучного інтелекту таким, яким зараз його використовує суспільство [42]. Також вона наголошує на схожих ідеях, що і авторка попередньої статті, ШІ не може створювати нічого нового, оскільки не має доступу до емоційної складової мистецтва. В обох роботах мисткині наголошують на значенні співпраці штучного інтелекту та людини, ШІ має потенціал стати надійним інструментарієм мистців, проте ніяк не їхньою заміною.

У роботі «Тенденції використання стилістичних прийомів примітивізму в графічному дизайні» М. Коваленко, Д. Куровська та Д. Малиш розглядають особливості ще однієї сучасної тенденції — примітивізму [16]. Авторки виокремлюють характерні риси, що притаманні наївному мистецтву.

При розробці дизайн-концепції важливе значення мали роботи Б. Борецького, П. Земцової, Г. Курбанова, Т. Лазаревої, В. Миголь, Г. Новік, Н. Орлової, Н. Середи, Г. Слинько, Т. Тимчук, У. Угрениної, К. Хромченко [23; 26; 19; 21; 20; 35; 36; 40]. Ці роботи допомогли проаналізувати та зазначити цільову аудиторію обраної авторської книги, а також дослідити особливості ілюстрованих видань для різних вікових категорій. Обґрунтувати вибір схем підбору кольорових рішень, а також стильових прийомів для розробки дизайн-концепції серії ілюстрацій для авторської книги «Мрійники»

Зокрема, у своїх роботах Т. Лазарева «Сюжетність і актуальність підліткової літератури «Young Adult» та «Сучасний стан літератури для підлітків» проводить дослідження особливостей літератури для підлітків, їхні уподобання у виборі книг, зокрема у жанрах та темах. Також авторка підкреслює важливість читання для підлітків, користь книг для формування особистості та порушує проблему недостатньої зацікавленості молоддю літературою [20;21].

Стаття «Психологічні особливості спілкування підлітків», автори якої В. Миголь, І. Слинько та Б. Борецький, присвячена підлітковому віку як важливому етапу переходу з дитинства у доросле життя. Досліджено основні

складові розвитку підлітків: формування емоційної зрілості, становлення особистості та роль комунікації із навколишнім світом [23].

У статті «Підлітковий вік як платформа для набуття нового досвіду у спілкуванні і трансформаційних змін самооцінки» авторка Т. Тимчук досліджує поняття самооцінки у підлітків, основні особливості та фактори, що можуть впливати на її формування. Класифікує рівні самооцінки: занижена, завищена та нормальна. А також, наводить статистику рівня самооцінки серед опитаної молоді [35].

Стаття К. Хромченко «Особливості розробки дизайну сучасної дитячої літератури» присвячена дослідженню значення ілюстрації у дитячій літературі. До того ж, авторка наголошує на вікових особливостях дітей та пропонує схему розміщення ілюстрацій у виданнях відповідно. Також, зазначено роль кольорових рішень та проведено історичний огляд дитячої ілюстрації в Україні [40].

Н. Орлова у своїй роботі «Використання методів гармонійного поєднання кольорів у процесі навчання майбутніх фахівців професійної освіти» досліджує аспекти кольорової гармонії, зазначає важливість підбору кольорових співвідношень за певними характеристиками: світлом, тоном та насиченістю, а також описує основні відомі геометричні схеми поєднання кольорів для створення композиції [28].

Стаття авторів Г. Новік та П. Зємцової «Сучасна ілюстрація. Видавництво "А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА"» присвячена ролі української книжкової ілюстрації для дітей та підлітків, зокрема як приклад аналізуються примірники видавництва «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА». Досліджується творчість Владислава Єрка, а саме його ілюстрації для книг «Снігова королева» та «Гаррі Поттер». Зазначається, що роботи досліджуваного видавництва є прикладом успішного популяризування сучасної ілюстрованої літератури [26].

Стаття У. Угрениної та Н. Середи «Вплив книжкової ілюстрації на формування особистості» присвячена дослідженню ролі книжкової ілюстрації

у морально-естетичному вихованні читача, зокрема дитячого віку. Авторки зазначають чинники психологічного впливу ілюстрацій на дітей, а також значення обізнаності та професіоналізму ілюстратора книг для дітей [36].

У своїй статті «Манга і аніме в творчості Хаяо Міядзакі» Г. Курбанов досліджує субкультуру аніме та манги, аналізує мистецький феномен візуального образу та символіки. Автор порівнює стилістику аніме із постмодернізмом та акцентує увагу на символічності образів, що використовують мангаки у своїх роботах. Також, окремо розглядає творчість відомого японського художника та аніматора Хаяо Міядзакі [19].

В процесі роботи над кваліфікаційною роботою було здійснено дослідження та опрацьовано наукові статті, збірники, посібники, а також електронні ресурси [1; 5; 6; 10; 11; 12; 13; 14; 15; 17; 25; 29; 31; 32; 34; 39; 41; 44; 45; 46; 47].

1.2. Генеза та розвиток книжної ілюстрації

Ілюстрація як явище, що існує багато століть, має значний вплив на культуру різних народів, а також, загалом, на світове образотворче мистецтво.

Ілюстрація — це зображення, яке супроводжує текст, пояснює його та доповнює, з'явилося ще у часи Стародавнього Світу та пройшло довгий шлях трансформацій та розвитку. У прадавні часи, ілюстрація виконувала функцію зображення різноманітних процесів життя та явищ навколишнього середовища.

Загальновідомо, що перші ілюстрації мали зовсім інший вигляд, ніж у сучасному світі. Як і мистецтво загалом, вони розвивались протягом епох, які в свою чергу, впливали на те, якого вигляду набуватимуть зображення, та який сенс нестимуть. Змінювались акценти та цінності — видозмінювались й ілюстрації з книгами.

Одними з перших ілюстрацій можна вважати наскельні малюнки печери Ласко у Франції, а також Альтаміра в Іспанії, науковці зазначають, що вони

були створені первісними людьми у період 40 тис.-10 тис. років до нашої ери [31].

Також, варто зазначити, що розвиток книги як важливий чинник мав велике значення у становленні ілюстрації, так, наприклад у Стародавньому Римі, зокрема, як перші книги, використовували оброблені дерев'яні дощечки, скріплені між собою, що мали назву — поліптих. З часом матеріал, який використовувався для видання книг змінювався. Пергамент дозволяв гортати книгу, та на якому можна було вмістити набагато більше інформації. Це дало поштовх до розвитку та поширенню виробництва книг. Щодо книжкової ілюстрації можна сказати, що одним з найстаріших прикладів є Книга Мертвих, що фактично є ілюстрованим рукописом у вигляді сувої, створений близько 1400 року до нашої ери [2; 13].

Античність — з латинської *antiquus*, що означає «давній», «стародавній», так називають період розвитку Стародавньої Греції та Риму (VIII ст. до н.е. до V ст. н.е.). Приклади античного мистецтва, що формувалось всередині цих держав, показує як значуще відображається релігія та міфи на тенденції у живописі. Мистці представляють глядачам героїчні сюжети із міфічними персонажами. Фрески та мозаїки зображують досконалість людського тіла, так, вибудовуються сталі канони ідеалу краси. До того ж, художники часто, у своїх творах, показують велич імперій та їхніх правителів, а також змальовують ключові історичні події в епічних сюжетах, саме тому, багато античних творів зберегли матеріал для вивчення історії того періоду для наступних поколінь. Епоха Античності залишила після себе широке поле для наслідування на багато століть вперед [8; 30].

В продовж досить тривалої епохи в історії — Середньовіччя, ілюстрація набула дещо інакшого вигляду. Одна з початкових ідей цього періоду — мистецтво як посередник між людиною та Богом, проте пізніше можна помітити, як історичні події підривають безперечну віру суспільства, а зображення святих у людській подобі підкреслює надання божественному людських рис. Також, варто зазначити, вплив куртуазності на мистецтво

Середньовіччя. Лицарство уособлювало особливі цінності та чесноти, що відображали ідеал порядної людини та героя. Часто, зображення лицарів наносили на фрески та мініатюри [3; 38].

Еволюція рукописного ремесла призвела до популяризації використання ілюстрованих мініатюр. Близько VIII-IX століття у Середньовічній Європі почали ретельно вивчати мистецтво Античності та наслідувати тодішню культуру у сюжетах мініатюр. Це явище пов'язане з Каролінзьким відродженням, коли мистці досліджували рукописи та твори Античної доби, надихаючись стилем майстрів стародавнього світу [2].

Як і до цього, релігійні сюжети домінували у мистецтві Середньовіччя, проте у порівнянні з Античністю, мистецтво набуло більшої залежності від церкви як рушію соціального життя суспільства. Мозаїка, як твір мистецтва, що набувала духовного та релігійного значення стала важливим здобутком епохи. Візантійська мозаїка є прикладом високої майстерності володіння такою технікою (рис 1.1, рис 1.2).



Рис. 1.1 Мозаїка Богородиці та Дитини в апсиді собору Святої Софії
<http://surl.li/gexgmi>



Рис. 1.2 Мозаїка Теодори
<http://surl.li/lonjgl>

Період Ренесансу знаменував розквіт гуманізму та антропоцентризму. Центральною фігурою мистецтва стала людина, її тіло та розум. В продовж цілої епохи, мистці досліджують людську природу, її анатомію та можливості, якими вона спроможна скористатись, щоб досліджувати світ та його закони. Навіть посиляючись на античність, художники-сучасники впроваджують нові жанри образотворчого мистецтва: пейзаж, портрет та жанровий живопис. Також, розвивається ілюстрація, яка тепер може існувати окремо від тексту книги. Зображеннями доповнюють не тільки художні чи релігійні твори, а й наукові та публіцистичні тексти [2; 30].

Популярним серед мистців стало використання гравюр, для яких використовували дерево та мідь. Явище гравіюваних картин стало поштовхом

до розвитку ілюстрації та поширенню книг, які містили візуальний супровід. Ілюстровані видання почали продаватися все більшими тиражами.

Для виготовлення одного твору мистецтва залучались різні художники-рисувальники, а також професіонали-гравери, що мали переносити готовий малюнок на матеріал за допомогою спеціальних інструментів. Цікаво і те, що кожна гравюра мала саме двох авторів, що були залученні до її створення, так і підписували виготовлений продукт [2].

Яскравими представниками мистців, що створювали гравюри в цей період є Мантін Шонгауер та Альбрехт Дюрер (рис. 1.3, рис. 1.4).

Однозначно, ще одним важливим фактором поширення гравюри є поява та розповсюдження нового матеріалу — паперу, який був значно дешевший за попередній — пергамент. Книги набували більшої вживаності, разом з тим, і інші види друкованої продукції: прості ікони, гральні карти, календарі тощо. Для цього, здебільшого, використовувалась техніка гравіювання ксилографія, через її дешевизну та доступність навіть для малозабезпеченого населення [18].

Слід зазначити важливу роль винайдення друкарського верстату у 1440-х роках Йоганном Гутенбергом, це позначилось на поширенні писемної продукції.



Рис. 1.3 Мартін Шонгауер «Christ bearing his cross»
<http://surl.li/bltumv>



Рис.1.4 Альбрехт Дюрер «The Knight, Death and the Devil»
<http://surl.li/jongwm>

Було розроблено особливий метод друку, завдяки металевим формам, у вигляді букв, які можна було відтворювати за допомогою спеціальної матриці та процесу ручного лиття. Це стало важливим кроком до розвитку нового підходу у друкарському мистецтві [33].

Перші друковані, за допомогою верстату, книги мали назву — «інкунабули» 1450-1500 рр. Спочатку вважалося, що першодруки можуть лише поліпшити рукописне книговидання, прискорити та збільшити кількість виданої продукції. Відсутність титульного аркушу, що характерно для рукопису, використовувалось і у першодруках, з метою приховування справжньої технології друку. Це відбувалось для того, щоб зберегти ціну на книги, у розмірі, що встановили для рукописних видань. Проте зі збільшенням книжкового ринку, від цього відмовились, відсутність додаткової інформації про автора та саму продукцію, на титульному аркуші та в кінці книги, створювала незручності покупцям [37].

Використання ілюстрацій у першодруках було поширене, проте достатньо нелегке у виконанні. Зазвичай малюнки оздоблювали ті книги, що

виготовлялися у техніці ксилографії (від грецького «xylon» — «дерево» і «grapho» — «пишу»), проте задля оригінальних видань- у парі з друкувальником працювали художники-ілюмінатори. Вони виконували роботу сучасних дизайнерів і декорували вміст книги оздоблюючи поля, колонтитули, оформлюючи ініціали та окремі рядки тексту (рис.1.5).



Рис.1.5. Біблія Ментеліна
<http://surl.li/tuofqq>

Епоха Відродження також показує активне втручання науки у мистецтво. У своїх експериментах Леонардо да Вінчі використовується техніка «сфумато». Термін, що походить від італійської мови і означає — «зникаючий як дим» Цей прийом допомагав створити глибоку перспективу у зображенні, розмитість фону надавала просторової багатоплановості композиції. Особливість техніки полягає у особливому способі нанесення фарби чи глазури, які напівпрозорими шарами мають лягати один на одного, не перекриваючи попередні.

Завдяки прозорості і ледь помітним переходам відтінків, створюється розмитість та ефект туману. Головний об'єкт картини виходить на передній план, а фон та другорядні предмети втрачають чіткість і лише підкреслюють центральний образ композиції.

Такого ефекту художники досягали ще й завдяки спеціальним інструментам — натуральним пензлям з легкого соболиного хутра. Далі, виникла техніка «сухого пензля», коли мистець ледь торкався полотна пензлем з малою кількістю фарби, а після висихання ділянки з надлишками пігменту витирали, залишаючи лише тонкий шар фарби [34; 43].

Бароко — стиль, що виник у відповідь на кризу епохи Відродження (кінець XVI ст.) Монархічний абсолютизм встановлює нові тенденції, як у політичному житті, так і в тогочасному мистецтві. Доми монархів активно використовували усі методи впливу на народ, в тому числі і мистецтво, показуючи власну велич та могутність у архітектурі та картинах художників. У творах мистців-сучасників, головною метою було показати майже божественну владу монарха.

Слід зазначити і релігійний вплив на мистецтво цього періоду. Новий рух — контрреформація, що розвивався, за участі католицької церкви, мав значний вплив на творчість мистців, сюжети та стилістику їхніх творів. До прикладу, Караваджо створював роботи, що мали б викликати релігійні переживання та зміцнити вірування у глядачів. Твори художників, скульпторів та архітекторів часто мали динамічні та монументальні сюжети, також можна вважати, що вони виконували важливу функцію релігійного просвітництва для глядачів. Композиційні прийоми, техніка мазку, виконання світлотіні, емоційність та грація, що були присутні у творах мистців, справляють сильне враження та відчуття захоплення у аудиторії, така помпезність є однією з основних рис цієї епохи [14; 30].

Можна помітити як зросла технічна майстерність художників, стиль зображень, а також кольорова гама творів. Існують декілька прийомів, які набули популярності у цей період, наприклад, художники часто переміщали головну фігуру композиції з її центрального положення, а маси об'єктів зазвичай розміщувались по діагоналі, це створювало динамічний ефект та поглиблення простору. Лінії у малюнку відходять на другий план, тим часом контрастність світлотіні переважає в композиції картини, а також мистець

порушує принципи плановості глибини зображення. В основному, саме контрастність є найчастішим прийомом художників, що працювали зі стилем Бароко, тому і кольорова контрастність є невід'ємною частиною їхніх картин, сильно затемненні фони та висвітлені об'єкти на передньому плані створюють потрібні та вдалі акценти. До того ж, популярним було прагнення до декоративності зображення, а гіперболізація емоційності та ефектність є провідними сюжетами картин [25].

Бароковий живопис можна поділити на два види: динамічний, що продовжує традиції Відродження та реалістичний, де мистці надавали перевагу справжній сутності фізичних об'єктів [14].

Ідеями стилю, що має назву Класицизм є гармонійність та упорядкованість. Мистці цього періоду історії звертались до витоків Античного мистецтва, переймаючи прагнення до лаконічності, симетричності та збалансованих форм. На відміну від Барокового підходу, Класицизм підкреслював структурованість та лаконічність у мистецтві. Стабільність та гармонія у формах підпорядковувалась раціоналістичному духу у культурному середовищі цього періоду [30].

Провідним переконанням мистців, що є представниками Класицизму є те, що мистецтво має відображати вічні та універсальні цінності, уникаючи швидкоплинних тенденцій. Саме тому, творці прагнуть створити витвір мистецтва, що не втрачатиме свою актуальність та цінність крізь епохи. Варто зазначити і основні характерні риси для мистецтва того часу: ідеалізовані форми та анатомія, те, що було притаманне у епоху Античності, знову набуває поширеності серед мистців, картини містять чіткість та структурованість у своїй композиції, чітка промальовка, досконалість деталей та висока майстерність у виконанні твору — також притаманна Класицизму. Слід зазначити, що сюжети картин повертаються до міфів Риму та Греції, філософські наративи та епічні сцени за участі героїв міфів та богів [15].

В наслідок індустріалізації та промислового прогресу у XIX ст. отримує початок новий стиль — Модернізм. Художники-сучасники відходять від

класичних стилів та технік, починають активно експериментувати та створювати нові жанри мистецтва. Мистці прагнули знайти нові форми та способи зображення своїх сюжетів та задумів. Такі мистці, як Пікассо та Ван Гог досліджують колір, форми та техніки, свідомо, виходячи за рамки класичного мистецтва. Новаторські підходи художників спровокували розвиток нових течій та художніх рухів, надавали рушійний поштовх до переосмислення ролі мистецтва.

У період світових воєн та криз XX століття, Модернізм активно розквітає. Художники прагнуть передати потрясіння від загальної атмосфери подій епохи, створюючи авангардні рухи. Наприклад, дадаїзм передбачав провокаційний виклик суспільним нормам. Руйнування усього базового та звичайного, поширення духу бунтарства. Сюрреалісти ж, в свою чергу, зосереджувались на тому, щоб показати підсвідоме людини, надаючи образам химерних форм та фантастичності. Твори сюрреалістів, таких як Сальвадор Далі, показували емоційні переживання та психологічні процеси підсвідомості людини, що переживає кризу, як особисту, так і світову. Ще одним новим відкриттям епохи стає кубізм, засновником якого є Пабло Пікассо. Своїми творами мистець змінює сприйняття перспективи та форм. А український художник Казимир Малевич є одним з головних представників супрематизму [30].

Сучасне мистецтво XXI ст. продовжує тенденцію розвитку та еволюціонує, а за допомогою новітніх технологій, творчість художників тепер все частіше виконується у цифровому форматі. Засоби технологічного прогресу, графічні планшети, редактори та сучасні устаткування, дозволяють розвивати нову течію мистецтва — дигітал-арт. Різноманітність сучасної творчості художників полягає в тому, разом із новими технологіями мистці продовжують творити традиційними техніками. Поєднання дигіталізації та традиційного мистецтва дозволяють створювати нові форми та неочікувані рішення [30]. У контексті українського сучасного мистецтва, варто зазначити, що геополітична криза, як і у минулому столітті, призвела до стрімкого

розвитку творчості серед мистців. Створення ілюстрацій (рис.1.6), тематичних коміксів та мальовписів, розробка патріотичного дизайну для різноманітної продукції, зокрема поштових марок та колекційних монет (рис.1.7), а також розробка анімацій, та різноманітних відеоігор [11].



Рис. 1.6. Ілюстрація художниці bright_arts зі сторінки Instagram
<https://www.instagram.com/p/C6JRJXVtuTo/?hl=ru>



Рис. 1.7. Набір з 15 монет присвячених українським військовим + Аркуш "Слава Збройним Силам України!"
<http://surl.li/phshfc>

Українські мистці відчуючи потребу суспільства у медіа-контенті, що відповідав би очікуваній реакції, на ту чи іншу актуальну проблему та ситуацію, створюють велику базу продукції, що відповідає на даний часовий запит.

Художники також виконують важливу місію фіксування подій сьогодення та реакцію суспільства на війну. Тому, можна зазначити, що завдяки творцям-сучасникам, у майбутньому наступні покоління зможуть аналізувати емоційний стан суспільства, хронологічні події та реакції на них. Також важливою функцією, що виконують роботи мистців є підняття духу патріотизму та стійкості [11].

1.2. Сучасні тенденції в ілюстрації

Зазначимо, що основною тенденцією, яка роками залишається актуальною для художників в усьому світі — цифрове мистецтво. Завдяки розвитку технологій, вміння користуватись техніками цифрового мистецтва стала, надивовижу, корисною навичкою для будь якого мистця XXI століття. Все частіше художники обирають графічний планшет та редактори для малювання, замість класичного полотна та фарб. Проте, не варто забувати, що графічні редактори, у більшості випадків, використовуються саме для імітування класичних технік та матеріалів. Цифрові техніки дозволяють використовувати різноманітні налаштування та функції, що роблять процес створення ілюстрацій зручнішим. Також, наявність великої кількості інструментарію, що завжди є доступними для мистця, створює неабияку перевагу дигітал-арту над традиційним мистецтвом. При цьому, різноманітні графічні планшети та редактори мають свій власний особливий функціонал, яким художник має оволодіти, щоб вправно користуватись потенціалом дигіталізації у повному обсязі. Все ж, не варто стверджувати, що переваги цифрового малюнку фундаментально спрощують роботу художника, насправді ж, це працює лише тоді, коли мистець вже оволодів особливостями користування редакторами, а також має базові навички малювання [9].

Розглянемо локальні тенденції ілюстрації. Дослідивши історичні аспекти розвитку мистецтва можна стверджувати, що геополітичні чинники суттєво впливають на художній прояв суспільства, як вже було зазначено вище, у дослідженні еволюції ілюстрованих видань, порівнюючи епохи минулого та сучасності, можна помітити як вибудовується певна закономірність залежності історичних подій та мистецтва, зокрема ілюстрації.

Отже, однією з актуальних тенденцій сучасного мистецтва в Україні є орієнтація мистецької спільноти на розвиток патріотичного руху, що значно активізувався після початку повномасштабного вторгнення в Україну.

Значення розвитку вітчизняного продукту важко переоцінити, ілюстратори та художники створюють патріотичні зображення, при цьому

популяризуючи ідею про підтримку України іноземному глядачу.

Також важливою метою створення патріотичних ілюстрацій є підтримка не тільки цивільного населення, а й військових. Заохочення суспільства споживати український контент також накладає вето на усе російське, наразі, можна з певністю сказати, що соціум, отримавши травмуючий досвід, здобув певні негативні тригери, що відображаються у символах, зображеннях та поєднанні певних кольорів [4].

До того ж, враховуючи, що після початку повномасштабної війни, книговидавнича галузь зазнала значного скорочення виданих книг, через відмову від російської продукції та російськомовних перекладів, вітчизняні автори почали наповнювати асортимент своїми творами, тому попит на українську книжку почав зростати вже з 2023 року. Також, ринок наповнюється і ілюстрованими виданнями українських художників, що позитивно впливає на різноманіття друкованих видань у книжкових крамницях [22].

Розглянемо ще одну тенденції, що пов'язана із попередньо дослідженою. Сучасні українські мистці часто звертаються до стилістики примітивізму, так само у контексті національного патріотичного піднесення, що спостерігається після 2022 року.

Поєднання примітивного мистецтва із національною символікою дозволяє створити особливий стиль, який буде виділяти український продукт на міжнародному ринку [16].

Прикладами використання такого стильового рішення можна побачити у роботах художниці під псевдонімом `bright_arts` (рис.1.8).

Ще однією тенденцією можна назвати приклади, коли ілюстратори вдаються до прийому «гуманізації» від англ. «humanization» — олюднення. Можна сказати, що такий підхід є окремим тлумаченням персоніфікації, що його часто використовують у літературі як художній прийом. Загалом, зазначимо, що людству притаманне надавати людських рис різноманітним предметам, явищам та образам [12; 47].



а

б

Рис. 1.8 Ілюстрації художниці bright_arts зі сторінки Instagram:

а – <https://www.instagram.com/p/DG--UkptE0O/?hl>б – <https://www.instagram.com/p/DDOZ4I4N8Xm/?hl>

Наприклад, ілюстраторка Анна Ломакіна зображує гуманізації країн у своїх роботах (рис. 1.9). Варто зазначити, що як в Україні так і закордоном, серед художників існує цілий фандом (від англ. Fandom — субкультурне товариство), що має назву Countryhumans, де мистці створюють ілюстрації та комікси, зображуючи країни світу у людській подобі.



а

б

Рис. 1.9 Ілюстрації художниці Анни Ломакіної зі сторінки Instagram

а – <https://www.instagram.com/p/Cbe9QDXNL2W/?hl>;б – <https://www.instagram.com/p/CdJyLHeNslH/?hl>

Тим часом, художниця із Запоріжжя під ніком cherrtart, у своїх роботах зазвичай зображає міста України, у форматі коміксу мисткиня розказує цікаві історичні факти про ці міста (рис. 1.10).



а



б

Рис. 1.10. Дописи художниці cherrtart зі сторінки Instagram:
а – https://www.instagram.com/p/C_DuOVcMnPU/?hl=ru&img_index=1
б – <https://www.instagram.com/p/DHzHmT8six7/?hl=ru>

Розроблені дизайни персонажів художниця використовує для виготовлення сувенірної продукції- пінів, разом у колаборації з українським брендом terpinnyua (рис. 1.11).



Рис. 1.11 Значки присвячені містам України художниці cherrtart та бренду terpinnyua

https://www.instagram.com/p/C3nKTRMNuye/?hl=ru&img_index=1

Художниця зазначає, що дизайн створених значків був розроблений безкоштовно, а кошти від продажів продукції авторка спільно із брендом переводять на благодійні фонди для Збройних Сил України [41].

Крім того, на сторінці художниці в Instagram можна побачити гуманізації популярних брендів, наприклад, українських банків (рис.1.12).



Рис. 1.12 Ілюстрації художниці cherrtart зі сторінки Instagram
https://www.instagram.com/p/DBdneVys4dY/?hl=ru&img_index=2

Ще однією з визначних тенденцій сучасності є використання штучного інтелекту у роботі ілюстратора. Головними перевагами є зручність та швидкість виконання роботи, проте й недоліками є те, що отримане зображення повністю залежить від точності поставленої задачі людиною, що дає команду ШІ.

Також важливим є питання авторського права, все тому, що технологія створює малюнок використовуючи вже наявну базу творів інших мистців, це викликає обурення серед спільноти художників, досі ведуться дискусії з приводу гуманності та законності використання чужих робіт для навчання штучного інтелекту. До того ж виникають суперечливі твердження, хто є автором зображення- людина чи комп'ютер. Варто зазначити, що тільки володіючи вміннями роботи зі штучним інтелектом та розуміючи особливості підходу до роботи з таким асистентом, ілюстратор здатен створювати справді

якісний продукт [7]. Все таки, ШІ не має здатності створювати зображення повністю самостійно, жодної нової ідеї чи концепції запропонувати він теж не може. Проте, штучний інтелект, виконуючи функцію інструменту, може стати корисним у роботі дизайнера чи ілюстратора [42].

Висновки до першого розділу

При роботі над кваліфікаційною роботою було досліджено теоретичні аспекти ілюстрування книги, зокрема проведено детальний аналіз широкої джерельної бази, що охоплює наукові статті, навчальні посібники, збірники та електронні ресурси, це дозволило створити теоретичну основу дослідження та збагатити понятійно-категоріальний апарат. Також, було проаналізовано генезу та становлення книжкової ілюстрації через дослідження розвитку мистецтва від Античності до сучасності, враховуючи релігійні, політичні та інші чинники впливу. Досліджено основні особливості книжкової ілюстрації та книговидавничої галузі. Зазначені основні сучасні тенденції в книжковій ілюстрації, такі як: цифрове мистецтво (digital-art), патріотична орієнтація вітчизняних мистців в умовах війни, примітивізм, гуманізація та використання штучного інтелекту при створенні ілюстрацій.

РОЗДІЛ 2.

ДИЗАЙН-КОНЦЕПТ СЕРІЇ ІЛЮСТРАЦІЙ ДЛЯ АВТОРСЬКОЇ КНИГИ «МРІЙНИКИ»

2.1. Цільова аудиторія книги «Мрійники»: основні особливості

Авторська книга «Мрійники» була завершена наприкінці 2024 року. Обрана цільова аудиторія підлітки, віком від 12 до 18 років. Художній твір у жанрі оповідання про самоідентичність, дружбу та складні вибори. Сюжет книги заснований на пережитому життєвому досвіді у підлітковому віці, саме тому порушуються проблеми, що мають відгукнутись у обраній аудиторії. Головними темами є пошук та неприйняття себе та своїх особливостей, боротьба із суспільством, закоханість та дружба. Провідна ідея твору — «якщо всі особливі, то не особливий ніхто». Головна героїня твору відрізняється від усіх навколо неї тим, що не має особливого дару чи сили, що і робить її особливою, проте спочатку, вона цього не розуміє, тільки у процесі пошуку способу «вписатись» у суспільство, завдяки новим друзям, вона нарешті зрозуміє свою роль у соціумі.

Підлітковий вік складний період між дитячим та дорослим етапами розвитку людини. Саме у цьому віці людина пізнає себе, те що їй подобається, чим вона хоче займатись. Коли діти стають підлітками, вони розвивають ряд навичок, що допомагають їм комунікувати із навколишнім середовищем, це складний, проте важливий процес. Можна стверджувати що такими навичками є логічне та абстрактне мислення, вміння прийняття рішень та контролювання емоційних сплесків. Також важливу роль у розвитку підлітка є спілкування з іншими людьми, зокрема однолітками, основними темами, що допомагають сформуватись особистості, можна назвати обговорення сенсу життя, проблем у світі, плани на життя, емоційні реакції на події, спогади, думка про щось чи когось [23]. Варто зазначити, що також важливим аспектом формування людини у підлітковому віці є самооцінка. Оцінка себе та своїх можливостей, враховуючи пережитий досвід та спілкування із

суспільством. Найчастіше рівень самооцінки формується під час спілкування з однолітками та у сім'ї, та впливає на подальше життя людини [35].

Наразі можна сказати, що існує проблема зниження числа підлітків, що читають книги, проте ця статистика не така жахаюча, як часто зазначають у статтях. Головною причиною зменшення охочих читати серед молоді можна назвати низьке заохочення до добровільного читання, тобто не обов'язкової шкільної літератури, що з часом втрачає свою актуальність. Все таки підліткова література сильно впливає на розвиток особистості і може допомогти у складні періоди впоратись із емоційним стресом. Серед популярних жанрів, що обирає молодь є фантастичні романи, психологічна проза, фентезі та жахи. Підлітки часто цікавляться емоційністю в книгах, живі діалоги, пригоди та неочікувані розв'язки [20].

Серед прикладів ілюстрованих видань присутня відчутна різноманітність. Ілюстрація вдало використовується у багатьох жанрах літератури, а також може бути самостійним і незалежним твором. Художня література, дитяча книга, комікси, манга, графічні романи, науково-популярні видання, підручники та посібники, журнали та інші періодичні видання, довідники та кулінарні книги — все це є прикладами друкованої або веб-продукції, де можливе використання ілюстрацій. При роботі над проєктом було вирішено акцентувати увагу лише на деяких видах видань з перерахованих.

Дитяча та підліткова книга є одними з найяскравіших представників ілюстрованого видання серед усіх. Складно уявити сучасну книгу для дитячої аудиторії без яскравої, динамічної або деталізованої обкладинки, і звичайно без зображень, що супроводжують текст. Ілюстрація грає важливу роль у сприйнятті дитиною матеріалу, що є викладений, фокусує увагу несформованої та нестабільної психіки. Тому, можна зазначити, що саме у прикладах дитячої, а також підліткової ілюстрованої книги можна знайти натхнення та приклади якісної та продуманої ілюстрації.

Підліткова література, на відміну від дитячої дозволяє розширити вибір стилєвих прийомів для створення ілюстрацій. Загалом, вважається, що вік читача вважається підлітковим у діапазоні від 12 до 18 років, що правда, цей проміжок є досить широким, тому, часто видавництва встановлюють більш вузьку читацьку аудиторію, наприклад 12+, 14+ та 16+. Також, варто зазначити, що підліткова література часто грає важливу роль у формуванні особистості читача, все тому, що вказаний вік є сприятливим для саморозвитку та пізнання себе. Тому, часто у книгах для підлітків можна спостерігати порушення проблем самоідентифікації, конфлікту із соціумом та умовами суспільства, а також психологічні комплекси. Ці фактори також впливають на ілюстрування такої книги, додавання характерних людських особливостей персонажам дозволяє читачу частково асоціювати себе з ними. До того ж, зазвичай головні герої підліткових книг є однолітками читачів [21].

Особливістю деяких видань є те, що часто, процес створення графічного супроводження відбувається перед безпосередньою обробкою текстової частини. Також, важливим є аналіз конкретного видання, в особливості аудиторії, для якої це видання передбачається, все таки присутні відмінності у викладені матеріалу для окремих вікових категорій, а зображення має бути зрозуміле та доречне відповідно. Зазвичай, такими категоріями є реципієнти даного віку: до 5 років, 6-10 років, до 14, а також, 15-18 років. В першому ж випадку, рекомендоване відсоткове співвідношення ілюстрацій до тексту є досить високим — 75%, а самі зображення мають займати велику площину відносно формату книги. Далі, друга групова категорія дозволяє зменшити кількість ілюстрацій та їхній масштаб, проте рекомендовано все ж дотримуватись не менше 30% використаних малюнків від загального об'єму видання. Варто зазначити, що кольорова гама теж може змінюватись відносно аудиторії книги. Діти молодшого віку, як відомо, люблять яскраві, чисті та контрастні кольорові рішення. Проте, все ж варто зберігати природність кольорів, що використовуються, щоб зберігати асоціативні процеси дитини із реальним світом та буденним життям [40].

Загалом, щодо колірних рішень, варто розуміти систему, за якою варто підбирати кольори, відтінки та їхнє співвідношення. Як вдало поєднати непокєднуване, і чи варто це робити, залежно від продукції, для якої розробляється кольорова палітра. Для цього художник-ілюстратор може звернутися до системи кольорового кола Іттєна (рис.2.1).



Рис.2.1 Кольорове коло Іттєна
<https://viddalenno.com.ua/2024/04/13/kolo-ittena/#more>

Коло Іттєна створено для того, щоб упорядкувати кольори та спростити процес підбору кольорових поєднань та підтримки їхнього балансу у зображенні. Коло складається з трьох базових кольорів: синій, червоний та жовтий, які утворюють вторинні кольори, за допомогою змішування між собою. Далі, якщо поєднати первинні та вторинні — утворюються третинні кольори. Правильно підібрані поєднання допомагають мистцям створювати якісні зображення, які є приємними до сприйняття глядачем.

Так, є декілька схем, за якими можна вдало підібрати палітру для будь-якої продукції (рис. 2.2). Перш за все, варто визначитись яким буде основний колір ілюстрації, далі, відштовхуючись від цього вибору, можна вирішити яким буде поєднання цього кольору з іншими. Наприклад, користуючись комплементарною схемою, є можливість створити контрастну та драматичну палітру. Для цього, варто використовувати кольори, що знаходяться один

навпроти одного на кольоровому колі Іттена. Червоний та зелений, жовтий і фіолетовий та синій з оранжевим створюють найконтрастніші пари кольорів. Проте потрібно пам'ятати, що використовувати контрастні кольори у рівних пропорціях не рекомендовано, це може зруйнувати цілісність картини. Згідно наступної схеми — класична тріада, можна обирати поєднання, користуючись уявним рівностороннім трикутником, вершини якого вказуватимуть на конкретні відтінки. Таким чином, створюються м'якіші контрастні поєднання, де один з кольорів яскравий, інші два — більш приглушені.

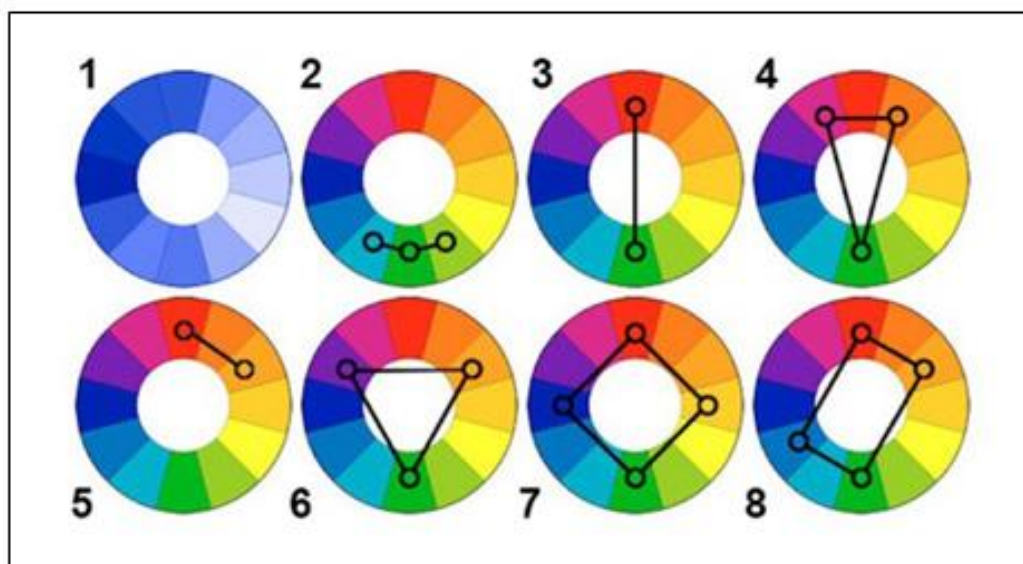


Рис.2.2 Схеми поєднання кольорів

<https://d-fashion.com.ua/articles/7-pravyl-poyednannya-koloriv-v-odyazi-dlya-stvorenniya-idealnogo-obrazu/40/>

За допомогою аналогової схеми, утворюються поєднання кольорів, що розташовані поруч на колі. А використовуючи схему чотирикутника, де кути показують дві контрастні кольорові пари, та два кольори аналоги до них, можна створити цікаве м'яке поєднання. Так, використовуючи одну зі схем, досягається кольорова рівновага у зображенні, тому кольорове коло Іттена є важливим інструментом для мистців різної направленості, такі як: ілюстратори, графічні дизайнери, дизайнери інтер'єру, веб-дизайнери тощо [32].

Для збереження гармонії в ілюстрації варто пам'ятати основних принципів подібності. Щоб цього досягти одна із характеристик (тон, насиченість та світлота) була схожою або однаковою. Наприклад, однакові кольори, що відрізняються за світлотою та насиченістю або кольори, що відрізняються за тоном та світлотою, проте мають однаковий рівень насиченості. Також, можуть бути використані кольори різні по тону, але з подібною світлотою та насиченістю. Таким чином можна досягти гармонічного поєднання у вибраній кольоровій гамі [28].

Також, при розробці ілюстрованого видання, потрібно приділити увагу і підбору шрифтів, що будуть використовуватись, як ззовні книги, так і всередині неї. Шрифт є важливою складовою не тільки текстового блоку книги, але і її стилістичного оформлення. За допомогою грамотного підбору гарнітур є можливість наголосити на важливих акцентах зображення та основного текстового матеріалу видання. Для оформлення основної частини тексту використовуються різноманітні модифікації базових шрифтових гарнітур, іншими словами — сімейство основного шрифту. Зазвичай це курсив, напівжирний, вузький та широкий шрифт. Акцидентні або видільні шрифти мають більшу різноманітність у стилі. Більш вузькі чи широкі, надто жирні або навіть капітельні. Існують і такі шрифти, що розробляються спеціально для виділення, вони мають унікальні форми та параметри, ці шрифти зазвичай яскравіші та помітніші [44].

До прикладу, для дитячих книг використовуються шрифтові рішення відносно до вікової категорії, як і ілюстрація. У виданнях для аудиторії до 10 років, задля виділення акцентів у тексті використовуються шрифти з різним нахилом, або кольоровим декоративним шрифтом. Найчастіше, використовується напівжирні гарнітури та курсив, зі збільшенням приблизно на 2 пункти. Також, популярним є використання капітеллю, додавання різних декоративних елементів та зміна розміру проміжків у тексті. Проте, важливо пам'ятати про цілісність текстового блоку, надлишок виділень може погіршити читабельність. Тому, варто зберігати баланс між використаними

шрифтами, їхнє співвідношення має бути гармонійне та змістовне. Зазвичай, основна маса тексту має набиратися прямим світлим шрифтом, близько 59%. Курсив же використовують у кількості близько 11%, напівжирний текст — 19%, вузький та широкий — 7% і 4% відповідно. Підзаголовки та інші додаткові примітки часто оформлюють курсивом (30%), а також, напівжирним шрифтом (40%). Ще один методом виділення тексту є «виворотка», наприклад, коли текстова частина набуває білого кольору на фоні чорної плашки. Це додає контрастності напису, проте може значно ускладнити його читабельність [44].

Тому, можна сказати, що існує велика кількість прийомів побудови шрифтової композиції, проте важливо знати, як гармонійно поєднати основну масу текстового блоку та ті частини, що мають бути виділені. Існує система завдяки якій можна обрати вдалі шрифтові пари. Наприклад, контрастні поєднання, класичний шрифт типу антиква та гротескний, більш модерний. У правильному співвідношенні, це поєднання створює потрібний контраст у тексті. Ієрархічний принцип поєднання шрифтів передбачає чіткий поділ на головні та другорядні гарнітури. Заголовки мають вирізнятись серед основного тексту, проте не звертати зайву увагу на себе, щоб не відволікати від основного текстового блоку. Також, підібраний стиль має відповідати настрою та тематиці книги, для наукової фантастики краще обрати сучасний модерн, тоді як для дитячої книги можна використати круглі та збільшені прості гарнітури. Але все ж, основною характеристикою, за якої варто підбирати шрифти, це зрозумілість та зручність їх прочитання [46].

2.2. Аналіз аналогів книжкової ілюстрацій

Розглянемо, як приклад ілюстрованого дитячого видання, книгу відомого українського видавництва «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА». Авторка книги «Король-малюк» Уляна Чуба, а ілюстрації виконала художниця Ріта Нільсон (рис. 2.3).



Рис.2.3 Обкладинка та розгортка книги «Король-малюк»
<https://store.ababahalamaha.com.ua/korol-maliuk>

Можемо побачити обкладинку та один з розворотів книги, і проаналізувати, зважаючи на раніше наведені твердження. Обкладинка даного видання містить центральну фігуру — головного героя, він є найбільшою фігурою та композиційним центром зображення. За допомогою певних рішень, таких як: об'єкти у русі на задньому фоні, похила лінія гори, що проходить через весь формат зображення, та шарф головного персонажа, що розвивається, прослідковується динаміка, тому малюнок виглядає цікавим та інтригуючим. Використані яскраві кольори, що контрастують між собою: червоний та синій з блакитним- є контрастними кольорами. А присутність білого на фоні розбавляє яскраві кольорові пари. Вдало підібраний шрифт підтримує атмосферу дитячої історії та виглядає вдало, разом з обраним стилем виконання ілюстрації.

Щодо ілюстрованого розвороту, можна побачити, що тут ілюстраторка використовує природні поєднання, менш контрастні рішення, ніж на обкладинці твору. Проте, варто зазначити, що все ж поєднання зеленого та червоного є комплементарним, але через те, що художниця використовує м'який відтінок зеленого, це виглядає природньо, м'яко та гармонійно. Важливим моментом є те, що книга «Король-малюк» призначена для аудиторії дошкульного віку. Тому зауважимо, що об'єм ілюстрації вдало

займає близько 70-75% формату розвороту. А текстова плашка добре вписана у композицію, проте слід звернути увагу на те, що використаний шрифт є досить дрібним, а тексту багато, як на одну сторінку, це наштовхує на думку, що книга розрахована на читання дорослих для дітей, а не самостійне читання дошкільнят.

Проаналізувавши обкладинку та один з розворотів ілюстрованого твору «Король-малюк», складається приємне враження про книгу. Кольорова гама, композиційні прийоми та підібрані шрифти створюють вдале оформлення цієї книги. Можна сказати, що аудиторія для якої написана ця історія буде зацікавлена нею, саме завдяки тим ілюстраціям, що була використані. Це вказує на успішно виконане завдання художниці-ілюстраторки.

Наступним прикладом дитячого ілюстрованого видання, розглянемо книгу авторства Всеволода Нестайка «Тореадори з Васюківки». Дане видання є великим ілюстрованим примірником, над оформленням якого працював художник-ілюстратор Ростислав Попський. Можемо побачити, як може відрізнятись стилістика видань для різного віку читацької аудиторії. Цей твір призначений для дітей віку від 10 років і старших. Це дозволяє ілюстратору використовувати більш складні композиційні рішення, а кольорова гама може бути різноманітніша.

Подібним чином, проаналізуємо обкладинку та один з розворотів книги (рис. 2.4). Звернемо увагу на стилістичні прийоми художника, на обкладинці даного видання. Зображено головних героїв книги, вони займають центральну частину композиції, до того ж художник зображує дітей з дотриманням анатомічних принципів. Кольорова гама більш різноманітна, у порівнянні з попереднім прикладом дитячої ілюстрованої книги. Проте, так само ілюстратор використовує яскраві та контрастні кольори, а поєднання блакитного та червоного є спільним, для розглянутих нами прикладів видань.

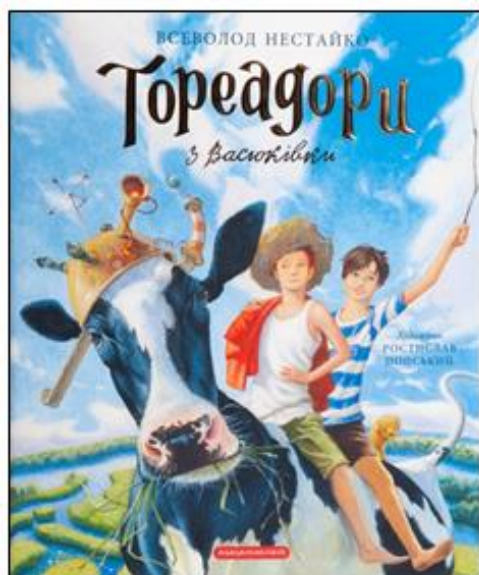


Рис.2.4 Обкладинка та сторінка книги «Тореадори з Васюківки»
<https://store.ababahalamaha.com.ua/toreadory-z-vasiukivky-velyke-iliustrovane-vydannia>

Варто зазначити, що на відміну від книги «Король-Малюк», обкладинка «Тореадори з Васюківки» містить значно більше деталей та зображених об'єктів. Саме тому, зображення виглядає насичено та цікаво, а динамічні пози персонажів доповнюють картину. Цікавим є і поєднання використаних шрифтів: частина назви твору виконана декоративним та великим шрифтом, а інша частина — рукописним та меншого розміру. Автор та ілюстратор вказані тонкою гарнітурою з використанням великих літер, проте малого розміру. Так, акценти у шрифтовій композиції виглядають гармонійно та читабельно.

Оглядаючи сторінку з видання можна зазначити композиційно грамотно вибудоване співвідношення текстового блоку та ілюстрованої частини. Так як, книга повинна мати більш старшого читача, ніж у попередньому прикладі, це виглядає логічно. Все ж, незважаючи на малі масштаби ілюстрації, варто підмітити велику кількість деталей. Вдало опрацьоване середовище та герої виглядають живо та лаконічно. Кольорова гама має природні відтінки та гармонійні поєднання. Загалом, українське видавництво «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА», приклади книг якого було розглянуто, має багато прикладів вдалої ілюстрованої продукції. Завдяки проєкту ілюстрування серії книг про «Гаррі Поттера» авторства Джоан Ролінг, видавництво здобуло всеукраїнського та навіть міжнародного визнання та популярності (рис. 2.5).

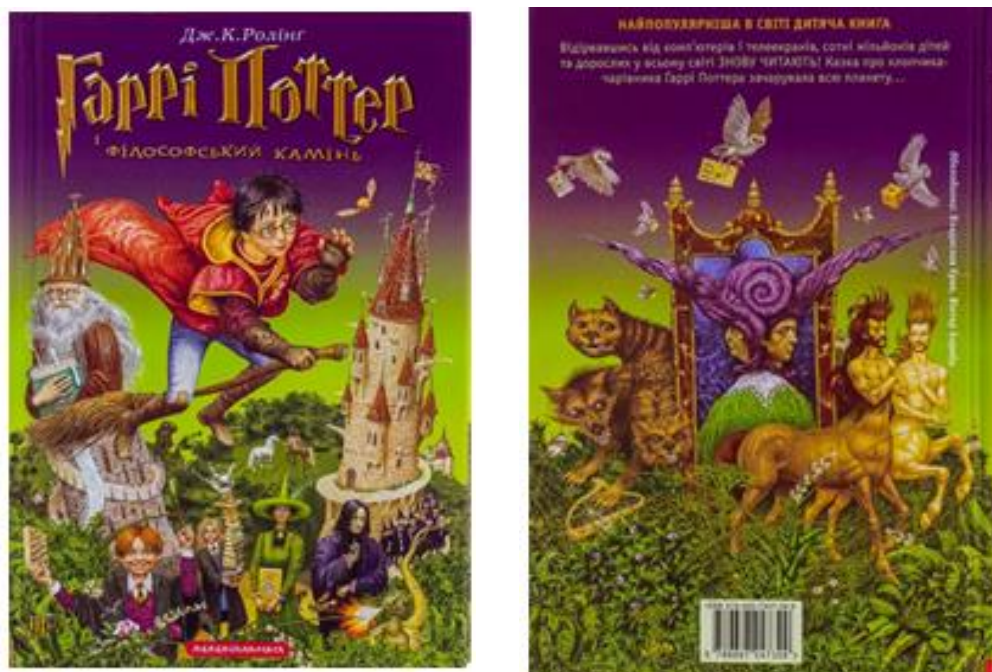


Рис.2.5 Гаррі Поттер видавництво «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА»
<http://surl.li/wirikn>

Також цікаво, що остання книга з серії, була проілюстрована цим видавництвом вперше у світі. Дизайном обкладинок займався художник-ілюстратор Владислав Єрко. Декілька років команда «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА» була зосереджена на виданні саме цієї серії книг, а успіх цього проєкту призвів до зростання популярності усього видавництва. «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА» позиціонує себе одним з провідних видавництв країни, та часто отримує ексклюзивні права на переклади іноземних видань [26].

Можна побачити, що ілюстратор, розробляючи обкладинку для видання першої частини серії про Гаррі Поттера, використовує яскраві кольори, поєднання фіолетового та зеленого додає контрастності зображенню, також, присутня велика кількість деталей, що створює відчутне навантаження на композицію, проте, враховуючи, для якої аудиторії вона була створена, можна стверджувати, що читачам дитячого віку буде цікаво розглядати наповнену персонажами та елементами обкладинку.

Для більш дорослої аудиторії ілюстратор, виконуючи свій проєкт, може використовувати менший відсоток ілюстрацій, проте це стосується лише книг, іншим цікавим видом друкованої продукції є комікс, мальовпис та манга.

Першочергово комікс сприймався за несерйозне мистецтво, а єдиним жанром, що використовувався була комедія. Проте згодом мистецтво коміксу відходить від карикатурності, та стає популярною продукцією у всьому світі. В українській мові було винайдено відповідник до слова «комікс», а саме — «мальопис». Тепер, українські мистці часто використовують це поняття, називаючи комікси та графічні романи вітчизняного виробництва. Головною особливістю коміксі є його композиційна будова, велика кількість ілюстрацій, та невелика кількість тексту, що розташований у «мовних бульбашках» або «плашках». Також, ці текстові блоки можуть мати різноманітний вигляд зважаючи на те, що саме має бути передано: пряма мова, нотатки автора або думки персонажа. Цікаво, що популярність коміксів зросла у повоєнні часи, зі створенням у 1938 р. персонажа Супермена, що став символом американської боротьби у Другій світовій, та надихнув на розвиток жанру коміксів загалом. Наразі лідерами серед світової культури коміксу вважаються видавництва Marvel та DC, а одною з найпопулярніших виданих серій є Sandman авторства Ніла Геймана (рис. 2.6) [24].



Рис.2.6 Обкладинка та розгортка коміксу про Сандмена
https://cosmic.com.ua/the_sandman._pisochnyi_cholovik_uvertiura/

Автор ілюстрацій використовує яскраві та глибокі кольори, більш складні відтінки, ніж у попередніх прикладах. Можна побачити насичену деталями композицію, а також, поєднання різноманітних шрифтів. Загалом, комікс розрахований вікову категорію 16+, тому дещо спотворені та гіперболізовані форми виглядають доречно та може зацікавити глядача.

Окремим підвидом коміксу вважається японська манга. Вона має свої особливості стилістики та оформлення, наприклад акцент на специфічній рухах та жестах. Ці особливості зокрема пов'язані з японською культурою та менталітетом. Загалом багато моментів було взято із давньої японської художньої стилістики, що колись їх використовували буддійські ченці, такі як Тоба, що у XII столітті створив ілюстрації до декількох історій, що поклали початок розвитку манги. Наразі майже чверть друкованої продукції сучасної Японії складає саме даного виду комікси.

Жанри можуть бути різноманітні та призначенні для всіх вікових категорій. Також, варто зазначити нерозривний зв'язок між мангою та аніме. Цей жанр мультиплікації продовжує стилістичні надбання японських коміксів та має свої стилістичні особливості [24].

Прикладом без перебільшення культової манги, що продовжує бути популярною в усьому світі з моменту випуску першого тому у 1999 році, має назву «Naruto». Розглянемо дві обкладинки томів даної серії японських коміксів та проаналізуємо стиль автора Масаші Кішімото (рис. 2.7).

Перша обкладинка, до сімнадцятого тому манги, демонструє двох головних героїв у динамічних позах, композиційно показано протистояння персонажів, полярність їхніх характерів, проте, також, і єдність та доповнення один одного. Загалом композиційні прийоми, що використав автор роблять ілюстрацію гармонійною та цілісною, а динаміка передає атмосферу історії. Яскраві кольори та контрастне поєднання помаранчевого та синього додають напруги битви та підкреслюють протилежність головних героїв. Перехрещення на задньому фоні додає певної драматичності протистояння.

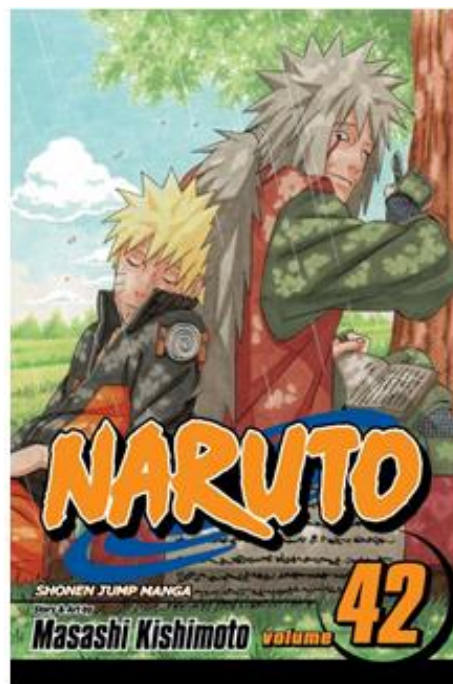
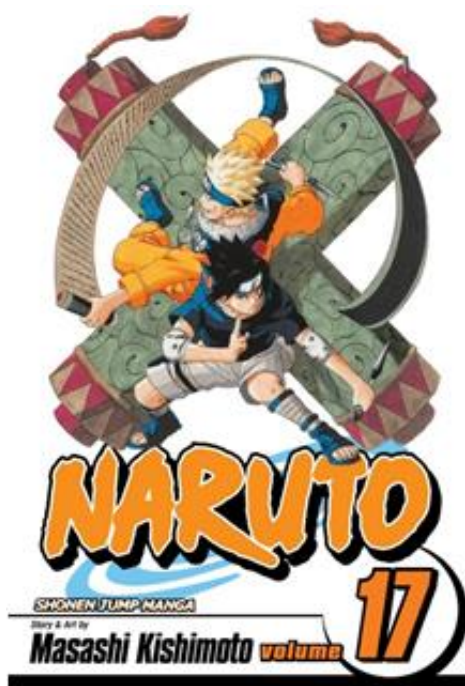


Рис.2.7 Обкладинки 17 та 42 тому манги «Наруто»
https://naruto-official.com/en/comics/01_124

Щодо другої обкладинки, то можна помітити, що ілюстрація дещо відрізняється загальною атмосферою, кольори більш м'які та природні, до того ж присутнє контрастне поєднання теплого відтінку волосся персонажа та блакитного дощового неба на фоні, в цьому також можна побачити символізм змін та майбутньої втрати наставника головного героя. Симетрична та спокійна композиція додає відчуття затишку та єдності героїв, поза спина до спини показує підтримку наставника до свого підопічного та навпаки, атмосфера ностальгії доволі тонко передвіщає подальші глобальні зміни та непередбачувані події.

Серія манги «Naruto» випускалась у японському журналі Shonen Jump, тож головна аудиторія це молодь. Так, як томів достатньо багато, то тривалість виходу серії була довгою, а це означає, що історія розраховує на дорослішання головних героїв разом із читачами. До того ж, «Naruto» було створено у період економічної кризи в Японії, що мала назву «Хейсей», це поняття характеризується як стабільність та старанністю, що перегукується із течією конфуціанства, саме тому сюжет манги «Naruto» доволі резонував духу

цього періоду, все тому, що історія викладала основні принципи ідеології цієї течії [48].

Прикладом ілюстрованої підліткової літератури було оглянуто обкладинку та розворот книги «Руки в ноги, і гайда!» автора Арне Свінгена (рис. 2.8).



Рис.2.8 Обкладинка та розгортка книги «Ноги в руки, і гайда»
<https://starylev.com.ua/knyga-nogy-v-ruky-i-gayda>

Обкладинка видання виконана в теплій гармонійній кольоровій гамі, стиль ілюстрації нагадує живописні техніки, що виконуються мазками фарби, проте все ж робота виконана в цифровій мальованій техніці. Деталі доволі спрощені, проте риси обличчя передають емоційність персонажів, а в поєднанні з промальованими елементами одягу, персонажів переносить на передній план, у порівнянні із майже розмитим і образним фоном. Кольоровий контраст із фоном теж виділяє головних героїв у композиції обкладинки. Обраний шрифт є простим в плані читабельності, а верхній регістр створює ефект гасла або заклику до дій, що передає емоційне забарвлення назви книги.

Щодо ілюстрації, що містить розворот видання, можна побачити, що художником було обрано розробляти чорно-білі ілюстрації всередині книги на противагу кольоровій обкладинці. Ілюстрація виконана у монохромній графіці створює драматизму та зосередженості. Світло від лампи підсвічує обличчя героя, виділяючи його на достатньо темному фоні. Також, кут, під яким зображено світло та тіні підкреслюють точку емоційної напруги у композиції. До того ж, ілюстрація знаходиться у парі із текстовою частиною композиції розвороту, емоційно підкреслюючи зміст та драматичність написаного.

Наступне видання для аналізу, що відноситься до підліткової літератури має назву «Незручні. Відчайдушні. Виродки» авторства Ольги Бойченко (рис. 2.9). Порівнюючи з попереднім прикладом, можна побачити, що в цьому випадку художник обирає більш графічний стиль виконання ілюстрацій.



Рис.2.9 Обкладинка та розгортка книги «Незручні. Відчайдушні. Виродки»
<https://starylev.com.ua/knyga-nogy-v-ruky-i-gayda>

Загалом, можна вважати, що стиль має елементи концепт-арту та нагадує скетчі. Кольорова гама що на обкладинці, що на ілюстрації з розвороту книги є монохромною — використовуються чорні і сірі відтінки. Графічний

стиль ілюстрацій також містить елементи експресивності, що виражаються у різниці товщин ліній, штриховці та легкій неакуратності, це все створює ефект замальовки простим олівцем. На обкладинці використовується контрастний текстовий блок, що містить назву твору, червоний колір яскраво виділяється та створює емоційний резонанс із чорно-білим зображенням. Напис частково перекриває зображення, що додає динаміки та сучасного вигляду. Шрифт грубий, без засічок, гарно відкреслює значення назви твору за допомогою створеного ефекту розмазаності.

На розвороті книги можна побачити, що ілюстрація показує персонажа книги у повний зріст, що своєю позою показує замкнутість та момент замислення, так, доповнюючи текст у лівій частині розвороту. Виконання ілюстрації продовжує стиль ілюстрації на обкладинці, графічно промальований персонаж з певною кількістю деталізації та майже відсутнім фоном. До того ж, варто зазначити, що відсутність кольорових акцентів не зменшує емоційності зображення, легкість ілюстрації дозволяє зосередитись на виразності самого персонажа.

Загалом можна вважати, що стиль виконання дизайну цього видання є достатньо вдалим, стильним та сучасним. Разом із попереднім прикладом спільним є схожість елементів на стиль коміксу та, частково, японську мангу. При роботі над кваліфікаційною роботою, а саме розробкою серії ілюстрацій для авторської книги «Мрійники», що є літературою для аудиторії підліткового віку, було обрано останні два приклади аналогової продукції як джерело натхнення для створення авторського стилю.

2.3. Стилi ілюстрацій та обґрунтування дизайн-концепцій ілюстрацій до авторської книги «Мрійники»

Ілюстровані видання мають конкретні особливі характеристики, які допомагають комунікувати із читачем. Основними з них є малюнок, його композиція та просторова взаємодія між її елементами. Кожна з характеристик може мати особливі прийоми та бути виконана кожним

художником по-своєму, ці рішення є особливостями стилістики обраної мистцем. Варто зазначити, що виставлені акценти на кожних з цих характеристик залежить від обраного виду продукції. До прикладу, традиційні книжкові видання безперечно мають бути композиційно вдало вибудовані, співвідношення текстових блоків та ілюстрацій має бути гармонійне, незважаючи та стиль художника. Тим часом, у коміксі провідну роль грає ілюстративний вміст, візуальна складова є найважливішим елементом у сприйнятті сюжетів [27].

Ілюстратори, що працюють із оформленням дитячої книги часто використовують акварельну техніку у своєму стилі. Малюнок виходить ніжним та легким, із плавними градієнтами кольорів, що додає особливої атмосфери. Так як дитяча аудиторія має запит на яскраві кольори, мистці можуть використовувати певні кольорові рішення, як основний елемент власного стилю, також прості та зрозумілі образи і форми мають важливе значення. Акварельний малюнок є не єдиним популярним стильовим рішенням серед ілюстраторів дитячих книг, зазвичай у цифрових ілюстраціях художники можуть схилитись і до інших прийомів, що будуть імітувати традиційні техніки. Наприклад, зображення, що мають вигляд рисунку намальованого кольоровими олівцями чи пастеллю [36].

Для більш дорослої аудиторії, ілюстратори мають змогу ускладнювати рівень ілюстрації, використовувати більш деталізований стиль та композиційні прийоми. Художник може використовувати більшу різноманітність кольорових рішень, а також, додавати прихованого символізму та деталей, щоб урізноманітнити свою роботу, та зацікавити глядача. Звичайно ілюстрація не обов'язково має бути дуже деталізованою чи складною, часто мистці використовують абстрактні та експресіоністичні стилі, що їх могли б не зрозуміти аудиторія молодшого віку [36].

Окремо можна розглянути стилістичні рішення, що використовують мангаки (художники, що виготовляють мангу), часто деталі яких мають певний символізм. Персонажі манги та аніме часто мають певний образ,

закріплений у свідомості глядачів. До прикладу, персонаж, що має великі очі зазвичай має добру натуру, він чесний та позитивний, якщо ж герой має очі маленького розміру, скоріш це буде закрита персону та матиме негативні риси. Колір волосся персонажів може бути різноманітних кольорів та мати особливе значення і символізм. Яскраве волосся зазвичай присутнє у емоційних персонажів, а світле — у японців асоціюється з іноземцями, тому скоріш за все це буде персонаж європеєць або американець. Темне чи фіолетове волосся часто вказує на замкнутого та негативного персонажа [19].

Стилем ілюстрації можна вважати сукупність рішень та прийомів, що використовує художник, існує перелік стилів, що є популярними серед мистців. Наприклад, реалізм, коли художник створює зображення наближене до реального світу, також існує стиль гіперреалізму, коли ілюстрація стає схожою на фотографію. Зазвичай такі ілюстрації використовують для оформлення енциклопедій, атласів з анатомії та інших освітніх видань, або ж для створення портретів на замовлення.

Для книжкової ілюстрації художники часто використовують графічний стиль, коли зображення створене за допомогою чітких контурів та форм із обмеженою кольоровою палітрою. Такий стиль можна побачити у деяких примірниках коміксів, плакатному мистецтві, а також гравюрі.

Для дитячої книги використовують стиль «cartoon» або ж «анімаційний» що характеризується спрощеними формами, частковою гіперболізацією та яскравими кольорами. Персонажі намальовані в такому стилі часто використовують для розробки маскотів у фірмовому стилі компаній. Інколи разом із стилем «cartoon» використовують елементи іншого — казкового (фентезі). Часто художники оформлюють казки та фентезі книги в такому стилі, їхні ілюстрації містять різноманітні орнаменти та деталі притаманні фентезі світам.

Варто зазначити, що вказані вище стилі можуть використовуватись мистцям лише частково, поєднуючи декілька стилів в один та додаючи особливі елементи притаманні особисто художнику, так, створюється

авторський стиль ілюстратора. Особистий і унікальний стиль дозволяє створювати ілюстрації, що містять підпис художника у тому, як вони намальовані, інколи стиль стає візитівкою ілюстратора, а також його рекламою. Пізнаваність авторського стилю часто доводить майстерність мистця у створенні власного бренду.

При розробці дизайн-концепції серії ілюстрацій для авторської книги «Мрійники» було обрано авторський стиль виконання робіт. Стилізовані форми, анатомічна непропорційність з виразними елементами зовнішності, м'які лінії, гармонійна палітра із приглушеними кольорами, контрастність світла та тіней, а також живописні елементи для розробки фону. До того ж використовуються текстури та патерни та деталі притаманні стилю фентезі. Загалом, зважаючи на викладені характеристики, можна назвати такий стиль як цифрова стилізована ілюстрація з елементами фентезі. Можна зазначити, що використовуються елементи концепт-арту та анімаційного стилю, схожого на комікс.

Висновки до другого розділу

При розробці дизайн-концепту серії ілюстрацій для авторської книги «Мрійники» було проведено дослідження цільової аудиторії, визначена основна вікова категорія підлітки (12-18 років). Вказано основні особливості підліткового віку, проаналізовано потреби та вподобання, а також теми, що порушуються у відповідній літературі: самоідентичність, емоційні переживання та становлення особистості у соціумі. Вказано на проблему зменшення зацікавленості молоді у читанні, причини актуальності підліткової літератури.

Проаналізовано специфіку книжкової ілюстрації, з урахуванням вікових категорій, зокрема досліджені принципи підбору кольорів за колом Іттена та основними геометричними схемами побудови кольорових співвідношень. Окрему увагу приділено шрифтовим композиціям, значення та особливості шрифтів відповідно до різних вікових категорій читачів.

До того ж проведено детальний аналіз аналогової продукції та прототипів та різноманітні стильові рішення, що використовуються ілюстраторами. Зазначено художні стилі та їхні особливості. На основі проведеного аналізу описано власний авторський стиль, що використовуватиметься при розробці серії ілюстрацій, а також обґрунтовано його використання в авторській книзі «Мрійники» з урахуванням усіх особливостей видання.

РОЗДІЛ 3.

РОЗРОБКА СЕРІЇ ІЛЮСТРАЦІЙ ДО АВТОРСЬКОЇ КНИГИ «МРІЙНИКИ»

3.1. Концепції персонажів: основні особливості

Творчі пошуки та робота ілюстратора не обходиться без візуалізації задуму. Створення ілюстрацій має конкретну послідовність: спершу зробити ескіз, заповнити форми масами або виконати лайн арт, і лише після цього переходити до фінального виконання роботи та додавання деталей.

Основними засобами виразності для ілюстратора є малюнок, лінія, колір і композиція. Колір відіграє важливу роль в ілюстрації, для оформлення колірних рішень проводиться окрема робота, аналіз та дослідження кольорових співвідношень. Важливо, вміти грамотно поєднувати кольори та відтінки, часто тонові співвідношення дозволяють додати ілюстрації просторовість та динаміку. Варто зазначити і велике значення оформлення деталей, характер ліній та створення текстур. Композиція в роботах ілюстратора є ледь не найважливішим елементом у роботі. Збалансовані елементи малюнка та виділений композиційний центр, дозволяє досягти гармонійного зв'язку між частинами зображення. Однозначно, головним завданням ілюстратора є донести до глядача потрібну емоційну передачу авторського задуму [39].

При роботі над проєктом, мистець має дотримуватись певної послідовності етапів реалізації ідеї. По-перше, це розробка концепції, зазвичай художник на початку роботи займається збором інформації та необхідних матеріалів. Наприклад, «мудборд» (англ. Moodboard) — набір зображень, що слугують допоміжним інструментом для роботи мистця, часто може мати вигляд колажу. Набір зображень для натхнення для загальної атмосфери твору, анатомічні референси, або приклади композиційних рішень — все це може сильно допомогти у роботі ілюстратора. Далі, художник має визначити кольорову гаму проєкту, мудборд також може у цьому допомогти [45].

Тому, на початку роботи було проведено дослідження та збір допоміжних матеріалів. Проаналізовано аналогові продукти та, за допомогою пошукових ескізів, обрано стиль проєкту. Далі, було почато роботу над розробкою концепцій головних та другорядних персонажів книги.

Зазначимо, що при розробці візуалізації персонажів для книги важливо розуміти їхні особистісні риси, особливості їхньої зовнішності та передісторію їхнього розвитку. Часто, ілюстратори передають характер персонажів через власну кольорову гаму, а також риси обличчя. Наприклад, для позитивних героїв використовують чисті та яскраві кольорові поєднання, м'які та округлі лінії доповнюють образ доброго та відкритого персонажа. На противагу цьому, для негативних персон обирають більш складні та темні відтінки, різкі та кутові лінії та суворі риси обличчя [5].

Отже, першим концептом, що було розроблено став дизайн головної героїні книги. Лада — вона має добру та чуйну натуру, вона дружелюбна та завжди готова допомогти іншим. В цій історії вона є персонажем, що відрізняється від усіх інших, на відміну від міфічних та казкових створінь навколо, вона — звичайна людина без особливих здібностей. Проте, вона всіма силами намагається «вписуватись» у суспільство, в якому мешкає, тому, було прийнято рішення показати її відмінність від інших лише в самих деталях її дизайну. По сюжету Лада збирається стати лицаркою для того, щоб вносити свій вклад у магічне суспільство, вона вчиться справлятися з труднощами та не відставати від своїх побратимів та посестер. У розробленому дизайні даної персонажки (Додаток А) було зроблено акцент на її вбрані лицарки. Залізний нагрудник, захист на колінах та ліктях, а також підсумки, що закріплені ремінцями до поясу. Однозначно, важливим атрибутом образу є меч, він закріплюється на поясі, має достатньо простий на локанічний вигляд, проте присутня цікава деталь — вигравіюваний особистий герб героїні. Можна звернути увагу, що даний герб подібний до гербу України, таке рішення було зроблено навмисно, як посилення на символи

нашої культури. Також, тризуб позначений і на нагруднику Лади, цей символ буде відігравати певну роль у сюжеті та, зокрема, розвитку персонажки.

Дизайн концепту лицарки дещо змінювався, зокрема кольорова гама (рис.3.1, додаток Б, рис. Б.1).



Рис. 3.1
Дизайн головної героїні Лади

Проте основні кольори збереглись, вони мають асоціюватись з цією персонажкою — синій та відтінки сірого. Було досліджено значення синього кольору та його символізм у різних культурах світу. Часто, цей колір набуває суперечних трактовок, наприклад у Китаї, світло-блакитний асоціюється з нещастям, в той час насичений чи темний синій — з мудрістю та духовним розвитком. Для американців, значення синього також має дуалістичне значення, самотність на смуток, незалежність та свобода [6]. І все це відображується на образі лицарки. Героїня у цій історії показує себе, як веселу та сильну особистість, яка долає перешкоди незважаючи на загальносуспільний тиск та встановлені правила і норми. Проте, з плином часом, вона переживає емоційний переломний момент, коли вона зневірюється у собі та починає свій шлях у пошуках нового сенсу та мети

Сама зовнішність героїні має м'які риси, великі карі очі, доволі округла форма обличчя, малий ніс, волосся хвилясте та кольору подібного до очей. Зачіска проста, багато локонів, що вибиваються із загальної маси волосся, а також, зав'язана невелика гуля. Цікавою деталлю є те, що у емоційні моменти колір очей персонажки змінюється, зазвичай вони стають червоними чи набувають такого відтінку.

Наступним етапом був процес розробки концепту персонажа на ім'я Морена (додаток А, рис. А.1). Як і в попередньому випадку, було зроблено декілька варіантів вигляду героїні, проте сам дизайн мало змінився. Морена є відьмою у магічному світі, де відбуваються події книги. Спочатку, здається відлюдкуватою та неприємною, проте у процесі знайомства з головною героїнею та подолання разом перешкоди, стає більш відкритою і читач може дізнатись про її особистість більше. Морена могутня відьма, що навчалась диким чарам самотужки, бо не отримувала підтримки у своєму рідному селищі. Незважаючи на її неприязнь до мешканців, коли вони потрапляють у небезпеку, вона використовує свої вміння та сміливо допомагає їм. Героїня чуттєва та привітна до людей, з якими стає ближчою, має багато вмінь, яким вчилась, у часи, коли хотіла відмовитись від відьомства. Тому вона є досить цілеспрямована та сильна натура.

Щодо дизайну персонажки можна відмітити декілька деталей. Спочатку загальна кольорова гама була достатньо темна, через використані фіолетові та чорні відтінки, проте присутні і яскраві елементи, що доповнюють образ. Золотий кулон на шиї та зірки на взутті, яскраво контрастують на фоні темного силуету. Кулон також має зображення зірки, цей символ є важливим для Морени, до того ж прикраса виконує важливу функцію накопичення чарів, що захищає її власницю. Ще одним предметом, що належить відьмі, є талісман на руці у вигляді сонечка. Він є досить важливим об'єктом сюжету, що пов'язує Морену разом з іншим персонажем. Потім, було прийняте рішення зробити кольори світлішими та яскравішими, зокрема фіолетова сукня стала значно виразнішою (рис. 3.2, додаток В, рис. В.1). Особливостями

зовнішній рис персонажки також є загострені вуха, ніс з виразною горбинкою, насичено зелені очі, що супроводжуються рясно нафарбованими віями та стрілками, тонкі брови та хвиляте волосся у цікавій зачісці, що доповнюють образ.



Рис. 3.2
Дизайн Морени



Рис. 3.3
Дизайн Каталіни

Наступним етапом стала робота над розробкою дизайну персонажки на ім'я Каталіна (додаток А, рис. А.1). Каталіна також є частиною магічного світу, вона є представницею древнього народу та культури, що мали здатність керувати сонячним світлом та створювати контакти із деревами. Кольорова гама героїні є світлою та сповненою природних відтінків. Провідним кольором образу є зелений та коричневий. Загалом кольорова гама першого концепту персонажки достатньо скудна, тому пізніше елементи одягу Каталіни стали рожевими, що додало контрастності та гармонійності образу (рис.3.3), (Додаток Г). Вона має приємну зовнішність, маленькі очі та акуратний ніс, на її тілі можна побачити специфічні мітки білого кольору, що схожі на татуювання. Коли Каталіна використовує свої здібності, мітки сяють, вони слугують своєрідними каналами сили та мають свої контрольні точки, де

вона накопичується. Наприклад лінії під очима, сонячні силуети на плечах, кругові візерунки на колінах, ліктях та пальцях. Також, героїня має при собі дерев'яний посох, що допомагає їй контролювати свою силу, він є живим створінням і може змінювати свою форму та розміри, а Каталіна ніжно називає його Серденько. З особливих вмінь персонажки також є те, що вона самостійно створює одяг та дизайн для нього, при цьому, допомагає своїм односельчанам у багатьох побутових речах. Вона має запальний характер, сильна духом та тілом, проте часто робить необдумані рішення, але не жалкує про це. Вона завжди готова дізнаватись щось нове та вчитись цьому.

Наступним персонажем став персонаж із клану драконів-воїнів, що мають здатність перетворюватись на людей — Оріан (рис.3.4, додаток Д, рис. Д.1). Цей персонаж відіграє важливу роль у розвитку головної героїні Лади. На початку історії він є її другом та об'єктом захоплення, а пізніше і закоханості. Проте сам по собі, цей персонаж має складний характер і мінливі настрої, він викликає захоплення своїми досягненнями та здобутками серед воїнів та лицарів, він вправний боєць, проте поганий друг. Він не розуміє прив'язаності Лади до нього та відштовхує її, при цьому тримаючи достатньо близько тому, що вона час від часу може бути йому корисна. Все ж, він має і хороші риси, відважність та рішучість дає йому можливість виконувати поставлені завдання. Його тіло вкрите шрамами від битв, коли він у перебуває у подібні людини. Також, він має роги, загострені довгі вуха та міцну статуру. Волосся кучеряве та темне, а очі яскраво блакитні, він має червоні мітки біля очей, що показує його приналежність до клану. Ключовим кольором у його образі є червоний.

Під час розробки дизайну Оріона було досліджено певна кількість допоміжних матеріалів із зображеннями драконів. Приділено увагу і анатомії крил та їх функціональності, а також, розроблено декілька варіантів, як буде виглядати персонаж у своїй подібності дракона (додаток Е, рис. Е.1).

Ще одною персонажкою, що тісно пов'язана з розвитком лицарки Лади є чаклунка Афія (рис.3.4, додаток Д, рис. Д.1). Вона є подругою дитинства головної героїні, підтримує її та наставляє, як свою ученицю.



Рис. 3.4. Дизайн Афії та Оріона

Афія зробила важливий крок, вказавши Ладі на те, що вона може знайти своє місце у цьому світі. Проте натура чаклунки не дозволяє залишатись із подругою, вона наприймає рішення піти, залишаючи Ладу сам на сам зі своїми емоціями. Це дає початок розвитку головної героїні. Афія є мудрою чаклункою, яка хоч і виглядає молодо живе вже багато століть. Вона ніколи надовго не залишається на одному місці, тому зазвичай не заводить багато знайомств, зокрема і друзів. Її особливою здібністю є читання емоцій всіх створінь, цей процес втомлює чаклунку, тому вона обирає надто не зближуватись ні з ким. Вона має коротке світле волосся, сірі очі, які змінюють свій колір, коли та використовує свої здібності, а також окуляри. Для того, щоб чаклувати їй не потрібні атрибути як іншим героїням, вона достатньо досвідчена щоб користуватись своєю могутністю. Головними кольорами її образу є рожевий та блакитний. При собі Афія завжди має різноманітні лікувальна трави і настої, зазвичай використовує вона їх, коли Лада повертається зі своїх завдань та поранена.

3.2. Ескізування ілюстрацій

Технологічний розвиток вносить нові тенденції у роботі художників-ілюстраторів, цифрове мистецтво стає головним інструментом у розробці мистецьких проєктів. Кожен ілюстратор та графічний дизайнер має володіти базовими навичками користування графічними редакторами та різноманітними додатками для малювання, це дозволяє залишатись конкурентоспроможним на ринку праці в даній галузі [10].

Можливості редакторів дозволяють ілюстратору проводити експерименти у своїх стильових рішеннях, цьому сприяють доступність використати будь-які форми та кольори. Для розробки ілюстрацій найчастіше використовують такі графічні редактори: Adobe Photoshop та Adobe Illustrator. Також, досить популярним є додаток Procreate, завдяки своїй багатофункціональності та мобільності. Саме у цьому додатку виконувалась майже вся графічна частина проєкту, зокрема ескізи.

Та все ж, класичні програми Adobe Photoshop та Adobe Illustrator надалі будуть використовуватись для оформлення ілюстрацій на друк, а також, додавання текстового блоку на обкладинці. Розглянемо основні функції, що можуть знадобитись сучасному ілюстратору при роботі над проєктом.

Adobe Photoshop є важливим інструментом для роботи із растровими зображеннями. Також, присутня велика кількість засобів для обробки цих зображень, ретуші, редагування кольорової гами та створення різноманітних текстур. Художники часто використовують цей графічний редактор для створення деталізованих ілюстрацій, завдяки представленим інструментам та функціоналу, це можна зробити зручно та швидко.

Adobe Illustrator в свою чергу використовується мистцями для роботи із векторами. Часто, векторні зображення розробляються для обкладинок книг, ілюстрацій та дизайну упаковки. Завдяки роботі з векторними елементами, можна змінювати розмір зображення без втрати їхньої якості, проте зазвичай такі малюнки не мають багато деталей та шарів. Тому, в даному випадку, ця програма буде використовуватись для обробки текстової частини. Зручний

інтерфейс та інструменти Adobe Illustrator для маніпулювання з шрифтами та текстовими блоками допоможуть у цьому.

Procreate — програма створена для iPad, набула популярності серед ілюстраторів, завдяки простоті інтерфейсу, великої кількості та функціональності інструментів та мобільності. Саме зручність користування без застосування комп'ютера, стала головною перевагою у виборі програми при розробці проєкту. Мобільність планшету та точність Apple Pencil дозволяють малювати коли і де завгодно.

При створенні ілюстрацій для книги чи іншого друкованого видання, використовуючи диджитал арт, важливо приділяти увагу таким складовим проєкту:

1. Грамотне поєднання візуальної частини та текстового блоку, саме тому використання графічних редакторів таке важливе. Використовуючи певні інструменти, можна досягти гармонічного поєднання цих елементів загальної композиції. Зокрема при розробці обкладинки, і, звичайно розворотів книги.

2. Редагування на етапах роботи. Зручне редагування на будь-якому етапі розробки проєкту є суттєвою перевагою використання даних програм. У процесі роботи на ілюстрованих виданнях можуть змінюватись технічні вимоги, тому ця функція є важливою та спрощує роботу ілюстратора.

3. Завдяки використанню спеціальних графічних редакторів, є можливість зберігати високу якість зображення для подальшого друку продукції. Налаштування кольорів та параметрів формату роботи також мають важливе значення для вдалого проєкту [1].

Отже, по-перше, при роботі над розробкою концепції ілюстрацій для книги, було розроблено певну кількість ескізів.

В першу чергу було запропоновано використати стиль, що відсилає би до культури коміксу, тому розроблено перший ескіз ілюстрації, де зображена головна героїня Лада та дракон Оріон (Додаток Ж). Зображено два персонажа, що змагаються у дружній битві, що є частиною тренування головної героїні.

Композиція малюнку поділена на дві горизонтальні частини, де протиставляються персонажі, контрастним кольоровим поєднанням — синього та червоного, так, символічно показано різницю між ними. Проте, хоч основна маса персонажів має такий вигляд, їхні очі містять колір протилежний кожному, тобто синій образ Лади з червоними очима та червоний образ Оріона з очима блакитного кольору. Це показує їхню різницю та, в той же час, схожість у характерах та натурі. У погляді кожного героя можна побачити певну емоцію, що описує їхнє ставлення до того, що відбувається: Лада виглядає зосередженою та налаштованою на змагання їхніх сил, вона задоволена цій можливості, тому й посміхається, Оріон же ж виглядає більш легковажним, це тому, що він не ставить до напарниці, як до серйозного конкурента, також легко насміхається над її цілеспрямованістю. Ця ілюстрація показує емоційний зв'язок між персонажами та їхню думку один про одного.

Наступним ескізом ілюстрації було розроблено для цих двох персонажів також. Епізод, що показує як головна героїня закохується у свого друга та стає залежною від його впливу (Додаток К). На цій ілюстрації зображено головну героїні Ладу, яка відчуває дискомфорт через пильний погляд Оріона позаду себе. Вона розуміє у яку залежність від нього вона потрапляє через свої почуття і відчувається розгубленою. На фоні очей дракона Лада виглядає малою та меншовартісною, це відображає внутрішній стан героїні. Кольорова гама містить приглушені кольори, що передають пригніченість лицарки та атмосферу всієї ситуації.

Після цього, було виконано декілька ескізів для великої ілюстрації, що має розміщуватись на розвороті книги у парі із текстовим блоком. У першому варіанті схематично, формами та кольором, показано планову композицію епізоду з книги, коли головна героїня приходить у селище, де познайомиться із відьмою Мореною (додаток Л). Малюнок займає половину формату розвороту та плавно перетікає на сусідню сторінку. На передньому плані знаходиться найбільша та найтемніша фігура — Лада, на фоні схематично

показано образи мешканців села, будинки, рослинність та захід сонця. Також, текстову частину показано темними формами для схематичності та умовності композиції.

Розглянемо інший варіант цієї ілюстрації (Додаток М). Тут, застосований схожий прийом з перетіканням мас на сусідню сторінку, проте побудова композиції зовсім інша. Зображення має на меті показати мешканців селища та різноманітність міфічних істот, що населяють цей світ. Тому тут зображені достатньо деталізовані другорядні персонажі, а головна героїня наче зубиться серед них. При роботі над цим ескізом, було проведено дослідження різноманітних текстур та пензлів, що присутні у програмі, для того щоб зрозуміти, як має виглядати загальний стиль навколишнього середовища у даних ілюстраціях. Проте згодом, було прийняте рішення обрати інший епізод сюжету для ілюстрації цілого розвороту.

Була розроблена наступна ілюстрація, що зображує двох героїнь: Ладу та Афію, що сидять спина до спини та розмовляють (Додаток Н). Малюнок має супроводжувати епізод, коли лицарка звертається до своєї подруги за порадою, проте друга відмовляє їй та наставляє відправитись у путь для знаходження відповідей на питання, що її турбують. Після цього головна героїня вирушає у подорож. Під час ескізування цієї ілюстрації були підібрана кольорова гама, яка використовуватиметься й надалі, в усій серії ілюстрацій. Було обрано приглушені землянисті та зелені відтінки, що надають меланхолійної атмосфери зображенню, застосовано також тепло-холодні контрасти, так синій і рожевий одяг виділяються та гармонійно контрастують з фоном. Щодо стильових прийомів, прийнято рішення використовувати авторський стиль, що поєднує в собі елементи графіки для персонажів та цифрового живопису для фону, до того ж присутня помітна стилізація. Фон малюку абстрактний та текстурований із натяком на природне оточення, все тому, що ілюстрація має розташовуватись внизу сторінки доповнюючи текстовий блок, що займає значно більшу площу ніж зображення, а акценти мають зосереджувати глядача на емоціях персонажів.

Наступною розробленою ілюстрацією стало зображення епізоду битви головної героїні із драконом Оріоном (Додаток П). За допомогою ескізної пошукової роботи, було створено ескіз майбутньої ілюстрації (Додаток Р). Під час цього процесу було розставлено основні акценти роботи, а також опрацьовані композиційні прийоми. Кольорова гама ілюстрації поєднує контрастні драматичні поєднання червоного та синього, а також м'якого, майже пастельного, світлого фону з ефектом туманності. Тло містить мінімальну кількість деталізації, що не відволікає увагу глядача від головного в композиції — поєдинку. Варто зазначити важливість розташування фігур, Лада займає позицію знизу, що передає її вразливість та страх перед супротивником, проте, можна помітити, як вона тягнеться до відкинутого меча, що вказує на відсутність втрати надії на перемогу. Основним акцентом є погляд дракона на Ладу, який додає напруженості сцені. До того ж, було прийнято рішення показати Оріона силуетом, спрощуючи форми майже до геометричних. Такий стилістичний прийом надає виразності ілюстрації та підкреслює драматичність моменту.

Наступним етапом було розроблено ілюстрацію, що показує події після попереднього епізоду поєдинку, виграш дракона Оріона та його реакцію на зізнання лицарки у закоханості (Додаток С). Таким самим способом, як і при розробці попередньої ілюстрації, було створено ескіз майбутнього зображення, виділивши основні форми, композицію та акценти (Додаток Р). Оріон та Лада зображенні так, що їхні тіла утворюють діагональну вісь композиції, що направляє погляд глядача від обличчя дракона до обличчя головної героїні. Такий прийом створює атмосферу напруженості та емоційний контраст між двома персонажами. Фон є умовним та не деталізованим, дозволяє сфокусувати увагу на центральних фігурах композиції. Ілюстрація створює емоційну історію навіть без супроводжуваного тексту, показує полярність образів зухвалою та харизматичного Оріона і тихої та емпатичної Лади.

Була розроблена ілюстрація, що зображує відьму Морену, яка демонструє свої магічні здібності (Додаток Т). В першому варіанті ілюстрації можна побачити динамічну позу героїні та діагональний рух у композиції. Основні кольори залишаються спільними із попередніми ілюстраціями, проте присутні особливі відтінки, що притаманні персонажці, фіолетовий яскраво контрастує із жовтим та створює атмосферу магії. Невдалою деталлю цього зображення є недостатня контрастність із фоном, темні елементи одягу зливаються із схожими по тону листям. Саме тому. Було прийнято рішення розробити іншу ілюстрацію. Зазначимо, що другий варіант є більш чітким та читабельним, героїня краще виділяється на фоні, світле небо контрастує із темним вбранням. Композиція стала більш стриманою, проте такий підхід дозволив акцентувати увагу на емоційності Морени, що краще показує психологію цього персонажа.

Після цього, було розроблено ілюстрацію, де зображена Каталіна, що відпочиває лежачи на траві (додаток У). Героїня зображена у розслабленій позі, також помітна атмосфера замріяності та насолоди. Кольорова гама, що притаманна цій персонажці, посилює відчуття спокою. Зазначимо використання центральної симетрії у композиції, Каталіна займає діагональну позицію відносно формату, а посох з правого боку створює баланс фігур. Тло зображення не має чітких меж та деталізації, а фокус глядача спрямований вгору, слідом за поглядом героїні.

Наступним етапом був розроблений ілюстрований розворот, велика ілюстрація, що містить трьох героїнь Ладу, Морену та Каталіну, що відпочивають біля багаття (додаток Ф). Першочергово був розроблений ескіз композиції (додаток Х). Пізніше були внесені корективи для того, щоб зображені фігури були вдало розташовані відносно формату розвороту і згин книжкових сторінок не пересікав персонажів. Центром композиції є вогнище, навколо якого зібрались героїні, до того ж він є головним джерелом світла та додає контрастності, атмосфери затишку і теплоти. Лада зображена на передньому плані ілюстрації, це створює відчуття глибини та ефект присутності глядача.

3.3 Фінальна обробка та друк серії ілюстрацій

Після завершення роботи над серією ілюстрацій, важливо приділити увагу вибору поліграфії та виду друку. Важливо також правильно підготувати ілюстрації так, щоб зберегти усі особливості кольору та деталей. Для цього необхідно знати які існують кольорові моделі та формати, а також для чого вони застосовуються.

Кольорова модель зображення — це математичний формат кольору, записаний цифрами. Наприклад, зображення створено за допомогою кольорів у форматі RGB (Red, Green, Blue) використовується для розробки дизайн-проектів, що транслюватимуться через екран, тобто, веб-дизайн, застосунки, відео та фото. Такі кольори будуть яскравими та динамічними. Зазвичай такі дизайни зберігаються у зручних форматах JPG, PNG або GIF [17].

Для друкованої продукції варто використовувати кольорову модель CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Black). Головною перевагою є реалістична передача кольору до друку та після. Кольоровий діапазон такої моделі значно вужча ніж попередньої, що зумовлено технічними особливостями принтерів. Найчастіше використовують такі формати збереження файлів: PDF, EPS та TIFF. Варто пам'ятати, що CMYK є єдиним правильним кольоровим форматом для друку будь-якої продукції, якщо зображення було неправильно підготовлене та виставлена не коректна модель, є ризик втрати кольору [17].

Щодо формату друку, можна сказати, що наразі існує велике різноманіття видів друку та матеріалів, що використовуються. Цифровий друк є найпопулярнішим вибором для друку різного виду поліграфії. Такий метод є сучасним та підходить для малого тиражу, також існує великий вибір матеріалів та забезпечує високу якість друку. Якщо є потреба друку на гнучких або текстурованих поверхнях, то оптимальним варіантом буде флексографічний друк. До того ж він є вигідним для випуску великих тиражів, проте підготовка до друку є достатньо складним процесом. Також часто

використовується офсетний друк, хоча він підходить лише для друку на папері, є достатньо економічним вибором [29].

Зазначимо, так як є необхідність друкувати розроблену серію ілюстрацій для авторської книги «Мрійники» на пінокартоні А1 формату, було прийнято рішення обрати цифровий планшетний УФ друк. Такий вид друку дозволяє наносити зображення на гладкий матеріал, а також забезпечує стійкість до зовнішніх впливів, як от сонячні промені. Також, він має можливість широкоформатного друку, що дозволить зберегти якість зображення та великому форматі.

3.4. Фірмовий стиль авторського видавництва та обкладинка до авторської книги «Мрійники»

При розробці серії ілюстрацій для авторської книги «Мрійники» було прийнято рішення створити логотип та інші елементи фірмового стилю для авторського книжкового видавництва. В процесі розробки концепції, обрано назву організації «КІТ», початковим варіантом значення акроніму було «Книга І Творчість», проте, пізніше змінено на «Книжкове Ідейне Товариство», що більше відповідало бажаній концепції видавництва. Основою будь-якого фірмового стилю є логотип або фірмовий знак. На основі обраної назви було розроблено декілька варіантів ескізів логотипу (рис. 3.5).

В результаті ескізної роботи, як основу майбутнього логотипу, обрано варіант із текстовим блоком та графічним елементом, що зображує голову kota. Саме цей варіант є більш читабельним та композиційно привабливим серед інших. Наступним етапом було зроблено 4 варіанти вигляду обраного лого, підібрано кольорову гаму, що буде використовуватись при розробці усіх елементів фірмового стилю видавництва. Серед представлених логотипів було прийнято рішення обрати варіант, що показаний у кольорових зразках (рис.3.6).

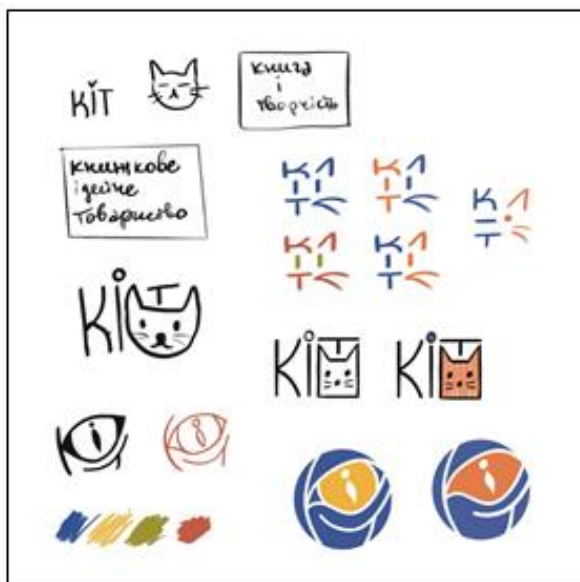


Рис. 3.5.
Ескізи логотипу



Рис. 3.6.
Логотип та кольорова гама

Після затвердження логотипу було розпочато роботу над основними елементами фірмового стилю, а саме: візитівка, вивіска, шопер, чашка, футболка та стікери (рис. 3.7).



Рис. 3.7. Фірмовий стиль видавництва «KIT»

Фірмовий стиль для авторського видавництва «KIT» має яскраву та виразну айдентику. Логотип містить кастомізований шрифт, буква «К» м'яка

та лаконічка, а крапка над буквою «І» повторює елемент ока kota, також варто зазначити, що «Т» гармонійно вписана в композицію доповнюючи графічний елемент. До того ж, присутні кольорові та монохромні варіанти логотипу, що робить його універсальним та дозволяє адаптувати до використання на різних видах продукції.

Наступним етапом було розпочато процес розробки обкладинки до авторської книги «Мрійники», у дизайні якої було б використано логотип видавництва «КІТ».



Рис. 3.8
Обкладинка до авторської книги «Мрійники»

Обкладинка авторської книги «Мрійники» містить зображення трьох головних героїнь (Рис.3.8). Розташування облич персонажів показує рух зверху-вниз та створює відчуття перетинання їхніх думок та мрій.

Назва твору виконана сучасним геометричним шрифтом Kyiv Region, а текстовий блок на задній частині обкладинки — e-Ukraine bold. Фон містить текстури та візерунки з рослинними мотивами, що підтримують основну атмосферу книги.

Висновки до третього розділу

Під час розробки концепції серії ілюстрації для авторської книги «Мрійники», було зазначено основні етапи роботи ілюстратора при роботі над аналогічними проєктами. Наголошено на необхідності дотриманні такої послідовності: від ескізу до результату. У межах роботи над проєктом було зібрано «мудборд» із референсів, що допоміг визначитись із стилем виконання ілюстрацій та загальною атмосферою серії. Наступним етапом було виконано роботу з ескізування концепцій основних персонажів твору. Зокрема, розроблено дизайн-концепти Лади, Морени, Каталіни, Оріона та Афії. Детально опрацьовано кольорову гаму для кожного героя, фізичні характерні риси та символічні елементи образів. Зазначено важливість вільного володіння графічних редакторів, їхні особливості та переваги. Розроблені концепти персонажів дозволили розпочати роботу над створенням серії ілюстрацій. Проведений детальний аналіз кожного з ескізів та ілюстрацій, що були розроблені. Всього було виконано 6 окремих ескізів та 8 ілюстрацій. Далі, викладено основні особливості підготовки ілюстрацій до друку. Зазначено які існують кольорові моделі, їхні характеристики та призначення. До того ж, проаналізовано види друку та обґрунтовано власний вибір. Далі, було розроблено логотип для авторського видавництва «КІТ» із урахуванням особливостей обраної естетики та концепції. Також, було створено елементи фірмового стилю: візитівка, вивіска, шопер ,чашка, футболка та стікери. А також, розроблено обкладинку до авторської книги «Мрійники», зазначено основні особливості, використанні прийоми та шрифти.

ВИСНОВКИ

При роботі над кваліфікаційною роботою було проаналізовано джерельну базу та історіографію, зокрема приклади статей науковців та мистців, збірники, посібники, а також електронні ресурси. Досліджено історію виникнення книжкової ілюстрації та її розвиток впродовж століть, від Античної доби до сучасності. До того ж, визначено основні чинники, що впливали на становлення книжкової ілюстрації. Виокремлено сучасні тенденції у книжковій ілюстрації та наведено найбільш вдалі приклади ілюстрацій, що були створенні українськими мистцями.

З'ясовано, що цільова аудиторія авторської книги «Мрійники» є підлітки (12-18 років), проаналізувавши специфіку підліткового віку та вподобання таких читачів у літературних творах. Також, зазначено особливості книг для різних вікових груп, враховуючи притаманну кольорову гаму та шрифти.

Проаналізовано аналогову продукцію та прототипи, приклади стильових рішень, значення кольорових і композиційних прийомів. Зазначені види стилів та особливості авторського стилю.

Розроблено концепції персонажів для авторської книги «Мрійники», з урахуванням аналізу характеру та образів героїв. Підібрано кольорову гаму для кожного героя, описано особливі деталі зовнішнього вигляду персонажів. До того ж вказано основні етапи розробки дизайн-проєкту, зазначено важливість наявності навичок володіння програмами для дизайн та дигітал-арту.

Виконано ескізно-пошукову роботу для створення ілюстрацій, зокрема проаналізовано кожен ескіз та ілюстрацію. Обґрунтовано композиційні та стильові прийоми, а також кольорову гаму, з урахуванням особливості кожного епізоду, що зображено на ілюстрації. Зазначено основні кольорі моделі зображення та види форматів відповідно. Описано популярні види друку та обрано цифровий друк для реалізації створеної серії ілюстрацій.

Створено серію ілюстрацій для авторської книги «Мрійники».

Розроблено фірмовий стиль для авторського видавництва та обкладинку для авторської книги «Мрійники». Декілька варіантів логотипу для видавництва «КІТ», враховуючи кольорові, а також елементи фірмового стилю: візитівка, вивіска, футболка, шопер, наліпки та чашка, обрана кольорова гама бренду. Описано особливості дизайн-концепту обкладинки, композицію, колір та шрифти.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Алтухова А., Сільченко Є. Комп'ютерна графіка як засіб художнього оформлення друкованої продукції. *Міжнародний науковий журнал «Грааль науки»*, Вип. 34. 2023. С. 299-303. DOI: <https://doi.org/10.36074/grail-of-science.08.12.2023.65>. (дата звернення 25.11.24).
2. Алтухова А. В., Сорока К. В. Історичні аспекти розвитку художнього оформлення книги та книжкової ілюстрації. *Scientific Collection «InterConf+»*, 2022. № 27(133). С. 219–226. DOI: <https://doi.org/10.51582/interconf.19-20.11.2022.020>.
3. Барташевич М. Середньовіччя як початок десакралізації мистецтв. *Травневі студії*. Збірник матеріалів III Міжнародної наукової конференції студентів та молодих вчених. 2021. С. 366-368. URL: <https://jts.donnu.edu.ua/article/view/10986> (дата звернення 09.04.25).
4. Безугла Р. Конкурсно-фестивальний рух в Україні в часи російсько-української війни. *Збірник наукових праць Сучасне мистецтво*, Вип. 18. 2022. С. 9–18. DOI: <https://doi.org/10.31500/2309-8813.18.2022.269657> (дата звернення 03.04.25).
5. Васильєва О., Завгородня Я., Васильєв О., Васильєва І. Особливості розробки сучасних анімаційних персонажів. *Актуальні проблеми сучасного дизайну* : збірник матеріалів III Міжнародної науково-практичної конференції, м. Київ, 22 квітня 2021 року. В 2-х т. Т. 2. Київ : КНУТД, 2021. С. 110-113. URL: https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/18118/1/APSD2021_V2_P110-113.pdf (дата звернення 24.11.24).
6. Власюк Л. Психологія кольору: значення кольорів у різних культурах. URL: <https://www.kyivpost.com/uk/post/37567> (дата звернення 24.11.24).
7. Волинець В. Вплив штучного інтелекту на сучасне мистецтво: можливості та виклики. *Цифрова платформа: інформаційні технології в соціокультурній сфері*, 2023. Вип. 6(1). С. 21–31. DOI: <https://doi.org/10.31866/2617-796X.6.1.2023.283933> (дата звернення 05.04.25).

8. Грінченко Ю. Естетичні принципи стародавнього світогляду. Збірник матеріалів XXVI наукової конференції здобувачів вищої освіти факультету історії та географії. Полтава: 2023. С. 155-157. URL:http://historic.pnpu.edu.ua/wpcontent/uploads/2023/04/%D0%9C%D0%B0%D0%BA%D0%B5%D1%82_%D1%81%D1%82%D1%83%D0%B4_%D0%BA%D0%BE%D0%BD%D1%84%D0%B5%D1%80_2023.pdf#page=155 (дата звернення 09.04.25).

9. Дубрівна А., Крижанівська К. Художньо-образні засади digital-мистецтва в сучасній ілюстрації. *Технології та дизайн*. 2020. Вип. 3 (36). URL: https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/16393/1/td_2020_N3_03.pdf (дата звернення 05.04.24).

10. Дубрівна А., Пашукова С., Корибко А. Тенденції розвитку комп'ютерної графіки в контексті дизайну книжкової ілюстрації. *Сучасні виклики і актуальні проблеми науки, освіти та виробництва: міжгалузеві диспути [зб. наук. пр.]*: матеріали XXIV міжнародної науково-практичної інтернет-конференції (м. Київ, 28 січня 2022 р.). Київ, 2022. С. 70-75. URL: https://openscilab.org/wp-content/uploads/2022/02/suchasni-vikliki-i-aktualni-problemi-nauki-osviti-ta-virobnictva-mizhgaluzevi-disputi_2022_01_28.pdf (дата звернення 13.10.24).

11. Дубрівна, А., Єрмак І. Цифрова ілюстрація в контексті російсько-української війни. *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2023. Вип. 2. 2023. С. 46–52. DOI: <https://doi.org/10.32782/uad.2023.2.6> (дата звернення 15.10.24).

12. Журавель К. Персоніфікація – визначення, особливості та реальні приклади. URL: <https://prostir.media/nauka/personifikatsiya-vyznachennya-osoblyvosti-ta-realni-pryklady/> (дата звернення 03.04.25).

13. Історія виникнення книжкової ілюстрації URL:<https://zski.com.ua/shkilna-biblioteka/uroky-rekomendatsiji/istoriya-vynyknennya-knyzhkovoji-ilyustratsiji> (дата звернення 18.04.25).

14. Картини в стилі Бароко URL: <http://surl.li/syhxqm> (дата звернення 19.11.24).

15. Класицизм Художній стиль. URL: <http://surl.li/uzvnpp> (дата звернення 19.11.24).

16. Коваленко М., Куровська Д., Малиш Д. Тенденції використання стилістичних прийомів примітивізму в графічному дизайні. Збірник матеріалів V Міжнародної науково-практичної конференції «Актуальні проблеми сучасного дизайну», м. Київ, 27 квітня 2023 року: у 2 томах. Київ: КНУТД, 2023. Том 2. С. 65-68. URL: <https://drive.google.com/file/d/1yF3cj2P5oWE0nM60xtcvfaApfldT8OdT/view>. (дата звернення 07.04.25).

17. Кольорові моделі RGB та CMYK. URL: <https://www.fastprint.ua/uk/rgb-стук> (дата звернення 02.05.25).

18. Кузьменко Г., Зайцева В. Феномен інкунабули як найцінніша пам'ятка початкового періоду історії друкарства. *АРТ-платФОРМА*, 2024. Вип. 1(9) . С. 169-171 DOI: <https://doi.org/10.51209/platform.1.9.2024.158-200>.

19. Курбанов Г. Манга і аніме в творчості Хаяо Міядзакі. *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого*, 2023. Вип. 34. С. 166-173. DOI: <https://doi.org/10.34026/1997-4264.34.2024.305211>.

20. Лазарєва Т. Сучасний стан літератури для підлітків. *Сучасні філологічні і методичні студії: проблематика і перспективи* : матеріали II Міжнар. наук.-практ. конф. для науковців, викладачів, учителів, здобувачів вищ. Освіти. Харків: 2023 р. С. 74–76. URL: <https://dspace.hnpu.edu.ua/handle/123456789/12376> (дата звернення 31.04.25).

21. Лазарєва Т. Сюжетність і актуальність підліткової літератури «Young Adult» *Сучасна наука: теоретичні та прикладні аспекти* : зб. матеріалів VII Всеукр. мультидисциплін. наук.-практ. Інтернет-конф. 2022. С. 65–69. URL: <https://dspace.hnpu.edu.ua/handle/123456789/9330> (дата звернення 15.04.25).

22. Лесик В. Як популяризувати вітчизняну книгу в Україні та за кордоном. URL: <https://hromadske.radio/publications/yak-populiaryzuvaty-vitchyznianu-knyhu-v-ukraini-ta-za-kordonom> (дата звернення 02.03.25).

23. Миголь В., Слинько І., Борецький Б. Психологічні особливості спілкування підлітків. *Період трансформаційних процесів в світовій науці: задачі та виклики* : матеріали II Міжнародної наукової конференції Кривий ріг: 2024. С. 425-426. URL: <https://sci.ldubgd.edu.ua/jspui/bitstream/123456789/13194/1/50-72-PB.pdf> (дата звернення 30.04.25).

24. Мильченко Л., Татарінова Л. Особливості сприйняття візуальної книги. Комікси. Манга. Графічний роман. *Вісник Книжкової палати*. Київ : Кн. палата України, Харків. держ. акад. культури, 2020. Вип.12. С. 10-15. DOI: [https://doi.org/10.36273/2076-9555.2020.12\(293\).10-15](https://doi.org/10.36273/2076-9555.2020.12(293).10-15) (дата звернення 15.10.24).

25. Міляєва Л. Бароко (образотворче мистецтво) URL: <http://surl.li/wjtkoa> (дата звернення 19.11.24).

26. Новік Г., Земцова П. Сучасна ілюстрація. Видавництво «А-ба-ба-га-ла-ма-га». *Теорія та практика дизайну*: зб. наук. праць, 2021. Вип. 24. С. 88-96. URL: <https://er.nau.edu.ua/handle/NAU/56494> (дата звернення 17.10.24).

27. Олійник В. Художньо-комунікативні трансформації книги на тлі еволюції візуальної парадигми в українському дизайні. Київ: *Деміург: ідеї, технології, перспективи дизайну*, 2023. Вип. 6 (1). С. 70–86. DOI: <https://doi.org/10.31866/2617-7951.6.1.2023.279062> (дата звернення 17.10.24).

28. Орлова Н. Використання методів гармонійного поєднання кольорів у процесі навчання майбутніх фахівців професійної освіти. *Педагогічна Академія: наукові записки*, 2024. Вип. 8. 15 с. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.13218660> (дата звернення 15.04.25).

29. Основні види друку та сфери їхнього застосування. URL: <https://grena.com.ua/uk/statti/osnovni-vydy-druku-ta-sfery-yih-zastosuvannya/> (дата звернення 05.05.25).

30. Петрів Р. Визначальні чинники формування основних етапів образотворчого мистецтва (аналіз зовнішніх впливів). *Актуальні питання*

гуманітарних наук. 2024. С. 61-68. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/77-3-8> (дата звернення 18.10.24).

31. Печерне і наскальне мистецтво. URL: <https://www.arthuss.com.ua/books-blog/181116> (дата звернення 18.04.25).

32. Пронін А. Кольорове коло Іттена. URL: <https://viddalen.com.ua/2024/04/13/kolo-ittena/#more> (дата звернення 12.11.24)

33. Сverdлик Т. Книгодрукування як одне з найважливіших досягнень людства. URL: <https://spravjniistoriyi.com.ua/2023/01/30/istorija-knyhodrukyvanja/> (дата звернення 30.10.24).

34. Техніка сфумато в живописі: особливості, приклади. URL: <http://surl.li/ckmgpe> (дата звернення 18.11.24).

35. Тимчук Т. Підлітковий вік як платформа для набуття нового досвіду у спілкуванні і трансформаційних змін самооцінки. *Формування сучасної науки: методика та практика* : матеріали II Міжнар. студент наук конф. Вінниця: 2022 р. С. 336–338. URL: <https://dspace.hnpu.edu.ua/handle/123456789/9359> (дата звернення 25.04.25).

36. Угренинова У., Середа Н. Вплив книжкової ілюстрації на формування особистості. *Традиції та новітні технології у розвитку сучасного мистецтва*, 2023. Вип. 8. С. 140-142. URL: <https://artka.ck.ua/conf/art/article/view/574> (дата звернення 21.10.24).

37. Фетісова О. Інкунабули – книги колискового періоду друкарства. Музей книги. ХОУНБ ім. Олесь Гончара. 2020. URL: <http://surl.li/oxkctu> (дата звернення 08.11.24).

38. Філатова К. Вплив куртуазної культури на культурний розвиток Європи. *Феномен культури постглобалізму* : зб. мат. I Міжнар. наук.-практ. конф., м. Маріуполь, 27 листопада 2020 р. : у 2 ч. / Маріуп. держ. ун-т ; гол. ред. Ю. С. Сабадаш ; упоряд. С. Янковський ; техн. ред. О.В. Дейниченко. Маріуполь : МДУ, 2020. Ч. I. С. 172-174. URL: <https://mu.edu.ua/storage/MSU/pages/conferences/2020/%D0%A4%D0%B5%D0%BD%D0%BE%D0%BC%D0%B5%D0%BD%20%D0%BA%D1%83%D0%BB%D>

1%8C%D1%82%D1%83%D1%80%D0%B8%20%D0%BF%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B3%D0%BB%D0%BE%D0%B1%D0%B0%D0%BB%D1%96%D0%B7%D0%BC%D1%83.%20%D0%A7%D0%B0%D1%81%D1%82%D0%B8%D0%BD%D0%B0%202.pdf (дата звернення 10.04.25).

39. Фурманюк С. Формування професійних навичок фахівців образотворчого мистецтва та дизайну в проектуванні об'єктів графічного дизайну. *Молодий вчений*, 2019. Вип. 9 (73). С. 114-117. DOI: <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2019-9-73-25>.

40. Хромченко К. Особливості розробки дизайну сучасної дитячої літератури. *Час мистецької освіти. Мистецька освіта: наукові дискусії* : зб. статей XII Всеукр. наук.-практ. конф. Харків: 2023. С. 131–137. URL: <https://dspace.hnpu.edu.ua/handle/123456789/11102> (дата звернення 30.10.24).

41. Чайка Н. Гуманізація міст- це спосіб закохати вас у них. URL: https://www.instagram.com/p/DCgoBortDtC/?hl=ru&img_index=10 (дата звернення 03.04.25).

42. Чібалашвілі А. Штучний інтелект у мистецьких практиках. Збірник наукових праць *Сучасне мистецтво*, 2021. Вип. 17. С. 41–50. DOI: <https://doi.org/10.31500/2309-8813.17.2021.248425> (дата звернення 05.04.25).

43. Чумаченко О. Образотворче мистецтво як форма індивідуалізації колективного досвіду: дискурс ренесансу. *Культура і сучасність : альманах*, 2021. Вип. №2. С. 158–162. DOI: <https://doi.org/10.32461/2226-0285.2.2021.249251> (дата звернення 18.11.24).

44. Шевченко В. Шрифтове оформлення видань. URL: <http://journlib.univ.kiev.ua/index.php?act=article&article=1663> (дата звернення 18.11.24).

45. Що таке мудборди і як вони спрощують життя графічному дизайнеру. URL: <http://surl.li/dyauqa> (дата звернення 23.11.24).

46. Як вибрати ідеальний шрифт для вашої книги? URL: <https://isbn.com.ua/yak-vybraty-idealnyy-shryft-dlya-vashoyi-knyhy/> (дата звернення 18.11.24).

47. Udovichenko A. The power of Illustrations and Humanization. URL:<https://medium.com/dyninno/the-power-of-illustrations-and-humanization-0602d3a87cc3> (дата звернення 03.04.25).

48. Zhang Y. The Production and the Intercultural Communication of the Cultural Symbols of Confucianism in Japanese Hot-Blood Anime: A Case Study of Naruto. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*,. 2023. No. 638. P. 698-674. URL: https://www.researchgate.net/publication/358590132_The_Production_and_the_Intercultural_Communication_of_the_Cultural_Symbols_of_Confucianism_in_Japanese_Hot-Blood_Anime_A_Case_Study_of_Naruto (дата звернення: 02.03.25).

ДОДАТКИ

ДОДАТОК А



Рис. А.1. Дизайн-концепції Лади, Морени та Каталіни

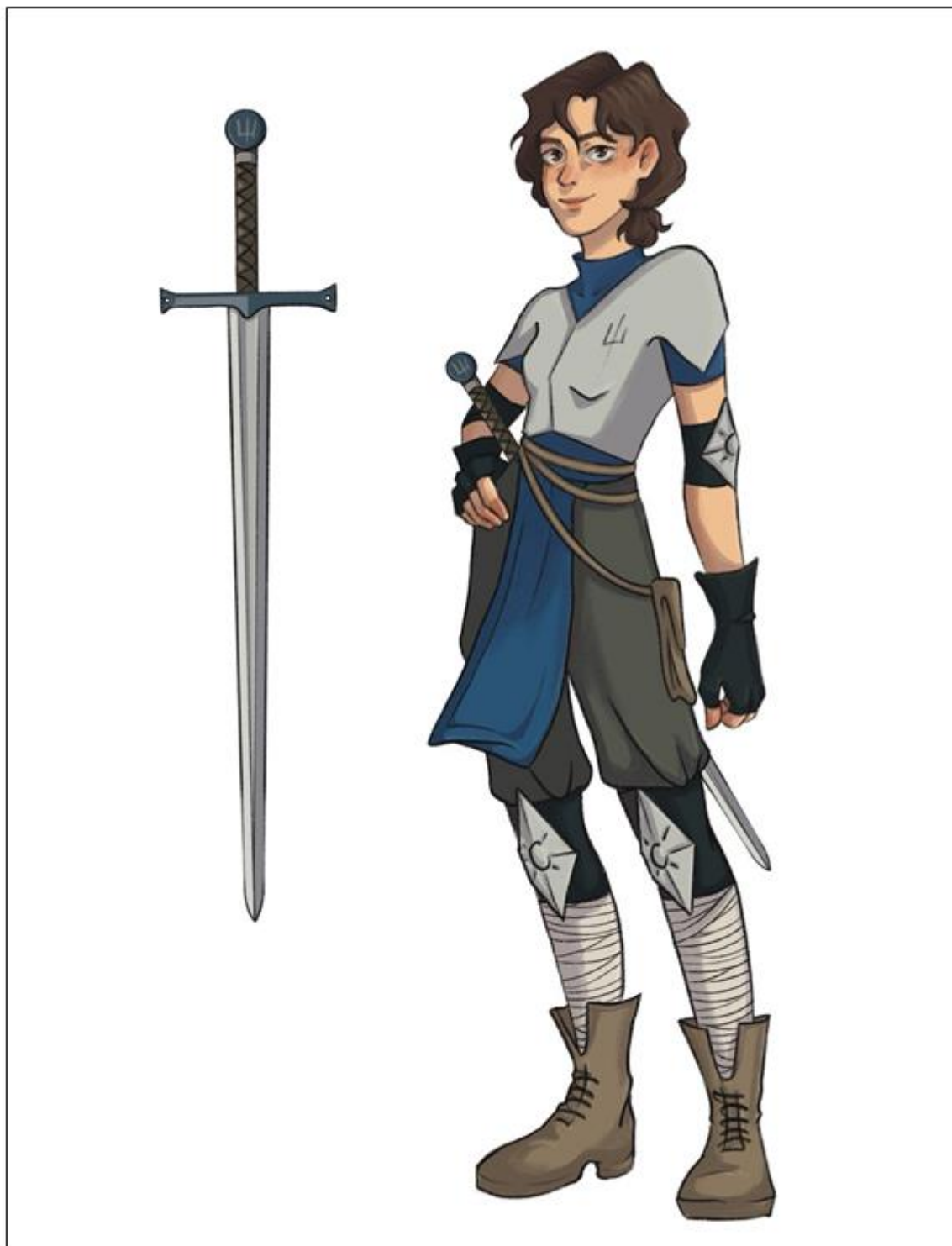


Рис. Б.1. Дизайн головної героїні Лади

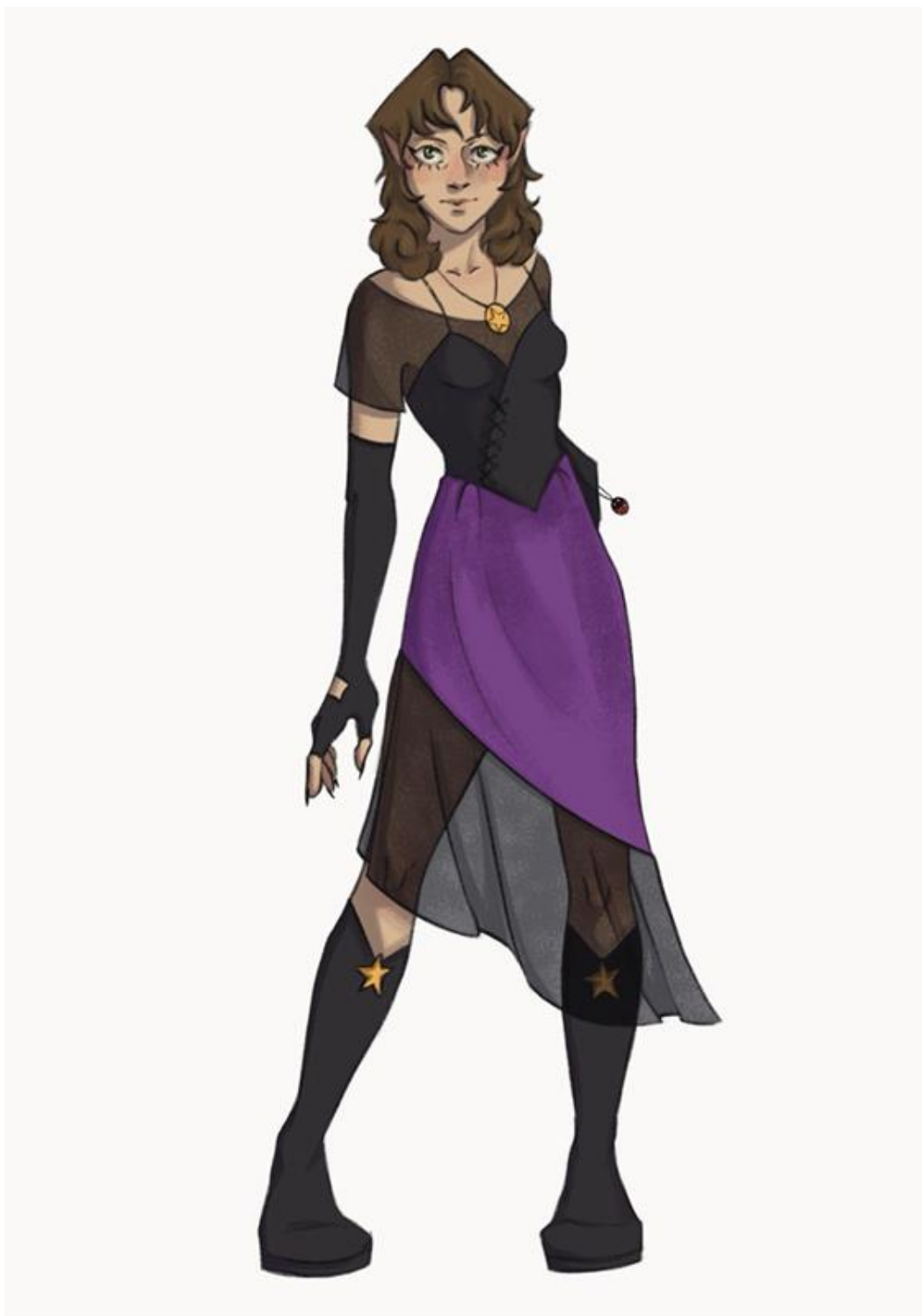


Рис. В.1. Дизайн відьми Морени



Рис. Г.1. Дизайн Каталіни



Рис. Д.1. Дизайн Афії та Орiona



а



б



в

Рис. Е.1. Дизайн-концепції дракона Оріона

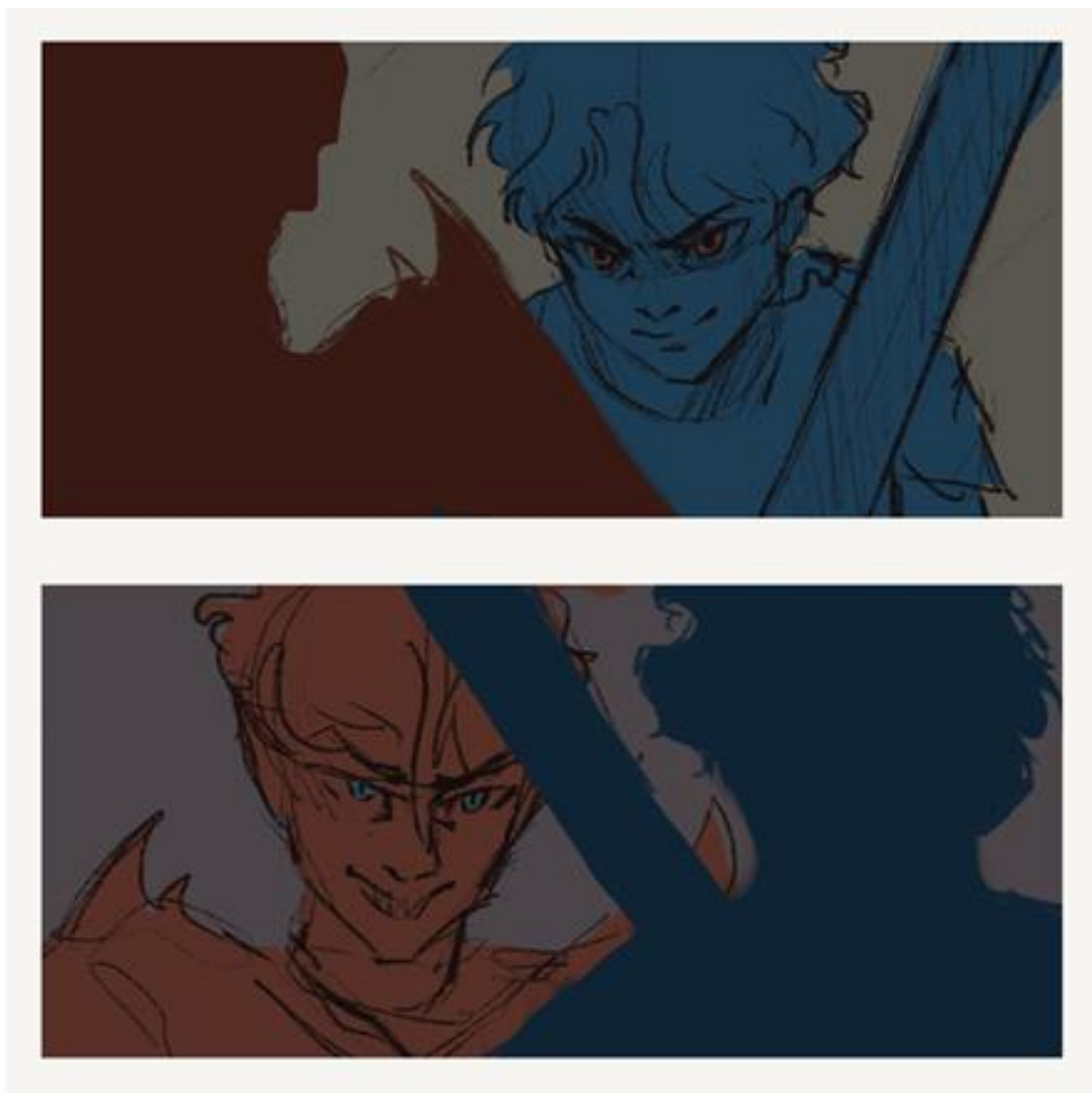


Рис. Ж.1. Ескіз ілюстрації битви Лади та Оріона



Рис. К.1. Ескіз ілюстрації епізоду закоханості головної героїні



Рис. Л.1. Перший варіант ескізу ілюстрованого розвороту



Рис. М.1. Другий варіант ескізу ілюстрованого розвороту



Рис. Н.1. Ілюстрація розмови Афії із головною героїнею



Рис. П.1. Ілюстрація боротьби лицарки з драконом



Рис. Р.1. Ескізи ілюстрацій



Рис. С.1. Ілюстрація епізоду після битви Лади та Оріона

ДОДАТОК Т



Рис. Т.1. Варіанти ілюстрації із відьмою Мореною



Рис. У.1. Ілюстрація із героїнею Каталіною



Рис. Ф.1. Ілюстрований розворот



Рис. Х.1. Початковий ескіз ілюстрованого розвороту

ДОДАТОК Ц



Рис. Ц.1. Тези на тему «Сучасні тенденції у сучасній ілюстрації» та сертифікат учасника конференції