

**МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ
ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ КЕРІВНИХ КАДРІВ
КУЛЬТУРИ І МИСТЕЦТВ**

Кафедра графічного дизайну

на правах рукопису

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на здобуття освітнього ступеня магістра

на тему:

**«Ілюстрації у книжковому дизайні: теоретичні основи та сучасні
технології»**

Виконала студентка II курсу

Групи МДЗ-022-22

Спеціальності:

022 Дизайн

Кучерява Анжеліка Валеріївна

Керівник:

Кандидат філософських наук, доцент

Слівінська Аліна Францівна

Рецензент:

Кандидат архітектури

Царенко Сергій Олександрович

Допустити до захисту

Протокол № 4 засідання кафедри

від «16» листопада 2023 р.

Завідувач кафедри _____

(_____) Сліпич А.Л. _____

(підпис) (ініціали, прізвище)

Київ – 2023

НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ КЕРІВНИХ КАДРІВ КУЛЬТУРИ І МИСТЕЦТВ
Інститут дизайну та реклами

Кафедра графічного дизайну

Освітній рівень «магістр»

Спеціальність 022 Дизайн

Освітня програма «Дизайн»

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри

доц. Сліпич А.Л

«5» вересня 2023 р.

ЗАВДАННЯ НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ

СТУДЕНТЦІ

Кучерявій Анжеліці Валеріївні

1. Тема роботи – Ілюстрації у книжковому дизайні: теоретичні основи та сучасні технології.

Керівник роботи – Слівінська Аліна Францівна, кандидат філософських наук, доцент

2. Строк подання студентом роботи – 24 листопада 2023 р.

3. Мета та завдання кваліфікаційної роботи
Мета проєкту – Дослідити та проаналізувати теоретичні аспекти і практичні технології створення ілюстрацій для книг.

Завдання проєкту – Зробити дослідження стосовно історії і розвитку ілюстрації у книжковому дизайні, проаналізувати види ілюстрацій, дослідити технічні аспекти та вплив ілюстрацій на сприйняття тексту, дослідити технології створення ілюстрацій, проаналізувати роль ілюстрацій у дитячій

літературі та сучасні тенденції в ілюстраціях для книг, дослідити штучний інтелект для створення ілюстрацій.

4. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень)

16 ілюстрацій зроблених за допомогою сучасних технологій у різних техніках.

5. Консультанти розділів роботи (проєкту)

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Дата, підпис	
		Завдання видав	Завдання прийняв
Вступ	Слівінська Аліна Францівна	10.09.2023	15.09.2023
I	Слівінська Аліна Францівна	16.09.2023	24.09.2023
II	Слівінська Аліна Францівна	25.09.2023	10.10.2023
III	Слівінська Аліна Францівна	11.10.2023	27.10.2023
IV	Слівінська Аліна Францівна	28.10.2023	09.11.2023
Висновки	Слівінська Аліна Францівна	10.11.2023	22.11.2023

6. Дата видачі завдання – 5 вересня 2023 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання етапів роботи (проекту)	Примітка
1	Складання програми кваліфікаційної роботи	05.09.2023	
2	Вибір об'єкту кваліфікаційної роботи	07.09.2023	
3	Аналіз аналогів	10.09.2023	
4	Формулювання мети та завдання кваліфікаційної роботи	11.09.2023	
5	Написання вступної частини до кваліфікаційної роботи	10.09.2023 - 15.09.2023	
6	Написання першого розділу кваліфікаційної роботи	16.09.2023 - 24.09.2023	
7	Розроблення графічної частини	20.09.2023 – 27.10.2023	
8	Написання другого розділу кваліфікаційної роботи	25.09.2023 – 10.10.2023	
9	Написання третього розділу кваліфікаційної роботи	11.10.2023 – 27.10.2023	

10	Написання четвертого розділу кваліфікаційної роботи	28.10.2023 – 09.11.2023	
11	Формулювання висновків кваліфікаційної роботи	10.11.2023 – 22.11.2023	
12	Виконання оригінал-макетів	23.11.2023	
13	Оформлення кваліфікаційної роботи згідно до вимог	24.11.2023	

Студент

_____ (підпис)

Кучерява А.В.

_____ (прізвище та ініціали)

Керівник проекту

Слівінська А. Ф.

АНОТАЦІЯ

Дипломна робота на тему «Ілюстрації у книжковому дизайні: теоретичні основи та сучасні технології» є важливою складовою сучасної культури та мистецтва. Зосереджуючись на аналізі ілюстрацій, це дослідження допомагає краще зрозуміти вплив ілюстративного мистецтва на сприйняття текстів читачами.

Перша частина дослідження присвячена історичному розвитку ілюстрації, зокрема еволюції стилів і технік на різних етапах історії дизайну, а також змінам у сприйнятті та функціональності. Детальний аналіз зміни сприйняття ілюстрації відображає роль ілюстрації у формуванні культурного контексту.

Друга частина присвячена сучасній ілюстрації, її визначенню в графічному дизайні та порівнянню з мистецтвом. Описано актуальні тенденції та напрямки розвитку галузі, проаналізовано сучасні техніки та визначено їхню роль у створенні ілюстрацій.

У третій частині розглядається процес створення пошукових ескізів та ілюстрацій, описуються різні графічні редактори та їх використання, а також досліджуються стилі та техніки малювання. Проаналізовано художні та дизайнерські прийоми, які сприяють більш ефективному створенню ілюстрацій.

У четвертому розділі дослідження також розглядаються питання, пов'язані з технічними аспектами створення ілюстрацій, такі як використання програмного забезпечення та технічні вимоги до файлів. Крім того, проаналізовано вартісні аспекти виробництва ілюстрацій та їхній вплив на кінцеву ціну продукту або публікації.

Загальною метою роботи є дослідження сучасних технологій створення ілюстрацій та визначення теоретичних засад, практичних аспектів і стилістичної відповідності. Варто також відзначити роль ілюстрацій у формуванні візуальної грамотності читачів, особливо в дитячих книжках. Яскраві та змістовні ілюстрації не лише покращують розуміння тексту, а й сприяють розвитку дитячої уяви та творчого мислення. Результати цього дослідження слугуватимуть

корисним посібником для дизайнерів, художників та видавців, допомагаючи вдосконалити процес створення якісних книжок, які залучають та надихають читачів.

Ключові слова: ілюстрація, книжковий дизайн, розвиток ілюстрації, створення ілюстрації, стилі ілюстрації, сучасні технології, дизайнерські прийоми, штучний інтелект.

SUMMARY

The thesis on «Illustrations in Book Design: Theoretical Foundations And Modern Technologies» is an essential component of contemporary culture and art. Focusing on the analysis of illustrations, this study helps to better understand the impact of illustrative art on readers' perception of texts.

The first part of the research is dedicated to the historical development of illustration, including the evolution of styles and techniques in various stages of design history, as well as changes in perception and functionality. A detailed analysis of the change in the perception of illustration reflects its role in shaping the cultural context.

The second part of the article focuses on contemporary illustration, defining it in graphic design and comparing it to art. It describes current trends and directions in the field, analyzes modern techniques, and determines their role in creating illustrations.

The third section examines the process of creating exploratory sketches and illustrations, describing various graphic editors and their usage, as well as investigating drawing styles and techniques. It analyzes artistic and design techniques contributing to a more effective creation of illustrations.

In the fourth chapter, the study delves into issues related to the technical aspects of creating illustrations, such as the use of software and technical file requirements. Additionally, it analyzes cost-related aspects of illustration production and their influence on the final price of a product or publication.

The overarching goal of the work is to explore modern illustration creation technologies and define the theoretical principles, practical aspects, and stylistic coherence. It is worth noting the role of illustrations in shaping readers' visual literacy, especially in children's books. Bright and meaningful illustrations not only enhance text comprehension but also foster the development of children's imagination and creative thinking. The outcomes of this research will serve as a valuable guide for designers, artists, and publishers, aiding in refining the process of creating quality books that engage and inspire readers.

Keywords: illustration, book design, illustration development, illustration creation, illustration styles, modern technologies, design techniques, artificial intelligence.

ЗМІСТ

АНОТАЦІЯ

ВСТУП.....2

РОЗДІЛ 1. ГЕНЕЗИС ІЛЮСТРАЦІЇ.....4

1.1 Історія ілюстрації.....4

1.2 Еволюція стилів та технік ілюстрації.....13

Висновки до першого розділу.....18

РОЗДІЛ 2. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ СУЧАСНОЇ

ІЛЮСТРАЦІЇ.....20

2.1 Сучасна ілюстрація.....20

2.2 Підходи до визначення ілюстрації в графічному дизайні.....22

2.3 Порівняння ілюстрації в мистецтві та в графічному дизайні.....26

2.4 Тренди, тенденції розвитку ілюстрації.....29

2.5 Аналіз аналогів ілюстрації, що виконанні у сучасних техніках.....40

Висновки до другого розділу.....45

РОЗДІЛ 3. СУЧАСНІ ТЕХНОЛОГІЇ ДИЗАЙНУ ІЛЮСТРАЦІЇ.....48

3.1 Сучасні інструменти для створення ілюстрацій.....48

3.2 Процес створення ілюстрацій.....54

Висновки до третього розділу.....83

РОЗДІЛ 4. ТЕХНОЛОГІЧНО-ЕКОНОМІЧНА ЧАСТИНА.....87

4.1 Технологічна частина створення ілюстрацій.....87

4.2 Види друку та матеріали.....89

4.3 Економічна частина.....91

Висновки до четвертого розділу.....92

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ.....94

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....97

ДОДАТКИ.....104

ВСТУП

Актуальність теми

Ілюстрація у книжковому дизайні завжди відігравала ключову роль, адже завдяки їй читачу набагато легше сприймати текст, уявляти світ чи персонажів, про яких розповідається. Завдяки ілюстраціям поглиблюється розуміння та емоційний зв'язок з твором. В останні десятиліття, з розвитком технологій та зміною уподобань читачів, виникла потреба в вивченні більш сучасних технік, технологій та програм для створення ілюстрацій, що вплинуло і на книжковий дизайн.

З розвитком технологій змінилися підходи до сприйняття контенту. Цифрові платформи, електронні книги та веб-ресурси стали популярними джерелами інформації. Через поєднання тексту з ілюстраціями змінилось його сприйняття, щоб краще відповідати потребам читачів. Ілюстрації в книжковому дизайні часто використовуються для привернення уваги читачів, особливо в дитячих та підліткових книгах.

Сучасні технології дозволяють художникам та дизайнерам створювати ілюстрації за допомогою різноманітних цифрових інструментів. Це відкриває нові можливості у створенні візуального контенту для книг, змінюючи традиційні методи та надаючи більше простору для креативності.

Мета дослідження:

Вивчення процесу створення ілюстрацій з використанням передових технологій книжкового дизайну. Аналіз можливостей сучасних цифрових інструментів у створенні ілюстрацій художніх книжкових текстів.

Ця робота спрямована на осмислення, які саме технологічні засоби та програми відкривають нові перспективи та удосконалюють процес створення ілюстрацій.

Об'єкт дослідження: ілюстрація у книжковому дизайні

Предмет дослідження: теоретичні основи та сучасні технології у книжковому дизайні ілюстрації

Методи дослідження: емпіричний, експериментальний метод, порівняльний, аналітичний метод, тощо.

Наукова новизна магістерської роботи - дослідження теоретичних і практичних аспектів сучасних технологічних методів створення ілюстрацій та їх порівняльний аналіз у представленій авторській серії ілюстрацій, що виконанні у різних технологіях

Як автор ілюстрацій, я здійснюю аналіз їхнього візуального впливу на читачів, розглядаючи їхню здатність доповнювати та відображати зміст тексту у формі візуальних образів.

Такий метод поєднання практичних експериментів із систематичним аналізом створених ілюстрацій у контексті книжкового дизайну робить дане дослідження перспективним. Такий підхід може стати внеском у формуванні нових уявлення та практичних висновків щодо використання сучасних технологій у створенні ілюстрацій для літературних творів.

Практичне значення одержаних результатів.

Отримані результати мають практичне застосування для художників та видавництв. Вони надають нові підходи та рекомендації для створення ілюстрацій, поліпшуючи якість візуального контенту та сприяючи прискоренню виконання роботи художників. Крім того, результати можуть бути корисними для навчальних програм, допомагаючи у навчанні майбутніх художників та ілюстраторів.

Апробація результатів кваліфікаційної роботи. Участь у IV Всеукраїнській Науково-практичній конференції «Культурні та мистецькі студії XXI століття: науково-практичне партнерство» з доповіддю на тему: «Техніки створення ілюстрацій у книжковому дизайні». Конференція відбулась в НАКККіМ, в Інституті дизайну та реклами, 9 листопада 2023 р.

https://nakkkim.edu.ua/images/Instytuty/Akademiia/Vydannia/konferentsii/Tezy_09_11_2023-2.pdf

РОЗДІЛ 1. ГЕНЕЗИС ІЛЮСТРАЦІЇ

1.1 Історія ілюстрації

Ілюстрація супроводжує людство тисячі років і завжди була важливою частиною нашої культури. Перші ілюстрації були намальовані на стінах печер ще в доісторичні часи, з їх допомогою люди зображували різні сцени з життя, війни, полювання та ритуалів. Ці печерні малюнки були першими зображеннями життя і діяльності в той час.

У кам'яному віці ілюстрація була однією з перших форм візуального мистецтва. Люди того часу залишали свої сліди на стінах печер і малювали малюнки, які мають велике археологічне значення для нас сьогодні.

Кам'яна доба - це період, коли люди вперше почали створювати довговічні об'єкти самовираження, які не функціонували для виживання. Мистецтво кам'яного віку демонструє ранню людську творчість через невеликі портативні предмети, настінні малюнки в печерах, ранню скульптуру та архітектуру.

Найвідомішими прикладами є печерні малюнки Ласко на півдні Франції та Альтаміра в Іспанії. Вони були намальовані від 15-25 тисяч років тому. Ці ранні малюнки здебільшого були зроблені з використанням деревного вугілля, оксиду заліза та інших природних барвників. На них були зображені такі тварини, як бізони, коні та леви, а також сцени полювання та ритуальні зображення.



Рис 1.1.1 Зображення коня в Печері Ласко [1]

Точна природа печерних настінних розписів досі досліджується, але вважається, що окрім того, що вони були вираженням творчості, вони могли бути ритуальними або мисливськими знаряддями, або засобом комунікації між громадами.

Цікаво, що деякі печерні фрески були намальовані на високих або важкодоступних місцях, що дозволяє припустити, що вони могли бути не лише мистецтвом, але й способом позначити присутність людини для майбутніх поколінь або для ритуальних цілей.

Такі малюнки кам'яного віку відіграють важливу роль у розвитку мистецтва та візуальної комунікації, а також у вивченні культури та побуту людей того періоду.

З моменту появи писемності ілюстрації були важливим елементом передачі знань та історії. У стародавніх цивілізаціях, таких як Єгипет, Месопотамія та Греція, ілюстраціями прикрашали стіни храмів, покоїв і гробниць. У цих стародавніх цивілізацій малюнки відігравали важливу роль у відображенні культури, релігії та повсякденного життя суспільства.



Рис 1.1.2 Стела Такенемет, що вітає бога Осириса, ґрунт на деревині з кольоровим малюнком, 15 династія, до 653 до н. е., Фіви (?) [2]

У період древнього Єгипту, ілюстрації мали велике значення. Вони використовувались для документування подій, відтворення міфів та легенд, а також для оформлення рукописів. Наприклад, єгипетські папіруси часто містили ілюстрації, які супроводжували писемний текст.

Мистецтво древнього Єгипту зародилося в Нільській долині близько 5000 років до н.е. і проіснувало до 300 року н.е. Це мистецтво включало живопис, скульптуру, архітектуру та багато інших видів мистецтва [2].

Давньоєгипетські ілюстрації - одне з найцінніших джерел для вивчення культури, релігії, історії та повсякденного життя цієї стародавньої цивілізації.

У Стародавньому Єгипті ілюстрації використовувалися в багатьох сферах життя. Наприклад, стіни храмів і гробниць прикрашали ілюстраціями із зображенням міфологічних сцен, релігійних ритуалів, життя і досягнень фараонів. Ці ілюстрації часто мали символічне значення і відображали важливість тих чи інших богів або подій в єгипетській міфології.

Ілюстрації також використовували для оздоблення давньоєгипетських рукописів. Спочатку написи вирізали на камені. Пізніше матеріалом для письма став папірус [3]. Найвідомішими з них були папіруси, що містили ілюстрації та ієрогліфи, у багатьох книгах ілюстрації супроводжували текст, відображаючи ритуали, богів та уявлення про потойбічне життя.

Єгиптяни розташовували ієрогліфи горизонтальними рядками справа наліво або вертикальними лініями зверху вниз [3].

Одними з найважливіших ілюстрацій у Стародавньому Єгипті є стільчасті розписи, що збереглися в гробницях фараонів і високопосадовців. На цих фресках зображено повсякденне життя, ритуали та військові досягнення.

У Стародавньому Єгипті ілюстрації були не лише засобом візуальної виразності, але й мали глибоке символічне значення. Вони не лише прикрашали будівлі та манускрипти, а й відображали світогляд та вірування цієї стародавньої цивілізації.

Стародавня Месопотамія - одна з найбільших цивілізацій стародавнього світу, що існувала в долині річок Тигр і Євфрат (сучасна територія Іраку). Ця цивілізація відома своїми значними досягненнями в мистецтві, архітектурі, техніці та науці [5].

Що стосується ілюстрацій та візуального мистецтва, то кількість збережених матеріалів обмежена, але можна виділити деякі цікаві аспекти.

Месопотамські цивілізації, такі як Шумери та Вавилоняни, писали свої тексти на глиняних табличках і часто доповнювали їх символами, малюнками та печатками. Ці документи відображали різні аспекти життя, від торгівлі та управління до міфологічних історій та релігійних ритуалів.

Месопотамське мистецтво характеризується скульптурами великих богів, царів і героїв, намальованих на стінах храмів і покоїв. Ці іконографії були важливими, оскільки відображали релігійні вірування та історію цієї цивілізації[5].



Рис 1.1.3 Циліндрична печатка та її зліпок [5]

Месопотамська глазурована кераміка також заслуговує на увагу і часто прикрашена символічними зображеннями, пікелями та геометричними інкрустаціями.

Загалом, стародавня Месопотамія відіграла важливу роль у розвитку різних видів мистецтва та візуальних репрезентацій. Її ілюстрації та образотворче мистецтво допомагають нам зрозуміти життя, вірування та культурні цінності стародавніх цивілізацій.

Одним з найважливіших досягнень Месопотамії було створення першої писемності, відомої як клинопис [5]. Цим письмом записували закони, економічні операції, історію та літературу.



Рис 1.1.4 Клинописна табличка [5]

Месопотамське мистецтво та культура вплинули на багато пізніших цивілізацій, зокрема на Стародавній Єгипет, Персію та Грецію.

Давньогрецьке мистецтво охоплює період від мінойського (2500-1500 рр. до н.е.) до елліністичного (початок 1-го століття н.е.). Це архітектура, карбування монет, кераміка, скульптура, література, музика і театр.

Ілюстрація в Стародавній Греції має велике історичне значення. У Греції мистецтво загалом відіграло важливу роль у повсякденному житті та культурному розвитку.

Однією з найвідоміших давньогрецьких ілюстрацій є вазопис.

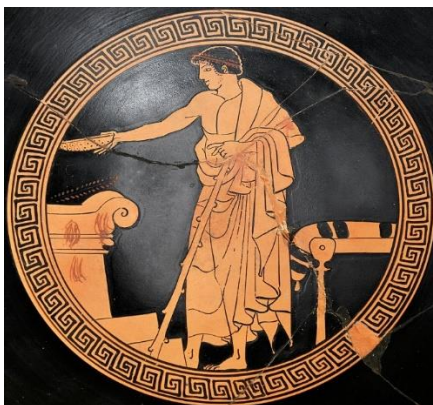


Рис 1.1.5 Червонофігурна фіала із зображенням юнака [7]

На вазах зображували різні сюжети та міфологічні сцени. На них зображували життя давніх греків, релігійні ритуали, війни та міфологічні історії. Ці картини малювали на глиняних вазах вапняними та водними фарбами і обпалювали в печах. Стиль вазопису варіювався від строгих ліній до складних і вишуканих.

Крім вазопису, існували також види живопису, відомі як мозаїка, якими прикрашали підлогу та стіни будівель. Мозаїки зображували найрізноманітніші сюжети, від міфологічних персонажів до сцен з повсякденного життя.

Давньогрецькі рукописи також містили ілюстрації, багато з яких не збереглися. Відомими прикладами є "Іліада" та "Одіссея" Гомера, частково доповнені ілюстраціями, але вони були скоріше декоративними, ніж основним засобом розповіді.

Давньогрецькі ілюстрації відігравали важливу роль у передачі культурних цінностей, міфів та історії тогочасної цивілізації. Вони є важливим джерелом для вивчення грецької історії, мистецтва та міфології.

Сцени, зображені на вазах, допомагають визначити, як давні греки сприймали навколишню дійсність, оскільки часто ці картини являли собою уривки з міфологічних історій [6].

У Середньовіччі ілюстрації були важливою частиною рукописів, особливо релігійних текстів. Рукописи розфарбовували вручну і прикрашали мініатюрами із зображенням святих, біблійних сцен та історичних подій, додаючи тексту краси і сенсу [8].

Середньовіччя було періодом великих змін у мистецтві та культурі. Ілюстрації відігравали важливу роль у візуальному вираженні ідей, релігійних концепцій та розповідей. Ілюстрації особливо активно використовувалися в ілюмінованих рукописах, архітектурі та монументальних творах.

У середньовічній Європі ілюстрація часто пов'язувались з християнством. Кольорові манускрипти, такі як Біблія та Псалтир, були прикрашені вишуканими

мініатюрами. Ці мініатюри зображували релігійні сюжети, такі як сцени з Біблії, життя святих та видіння апокаліпсису. Художники витрачали багато часу на створення детальних і барвистих ілюстрацій, використовуючи фарби, золото і срібло для створення вражаючих образів.



Рис 1.1.6 Біблія Хрестоносця 1250 [9]

Ілюстрації також використовувалися в архітектурі та скульптурі для прикрашання церков і кафедр. Картини на церковних стінах часто зображували сцени з Біблії або життя святих і використовувалися для навчання неписьменних парафіян.



Рис 1.1.7 Фреска у церкві святого Онуфія, Польща [10]

Усе це є справжньою спадщиною середньовічної культури, а ілюстрації відігравали важливу роль у відтворенні історій, релігійних традицій та вірувань того часу.

З розвитком друкарства у 15-16 століттях ілюстрації стали більш доступними. Друкарі почали використовувати дерев'яні блоки та металеві кліше для друкування ілюстрацій у книгах. Це відкрило нові можливості для широкого поширення зображень.

У 15-16 століттях ілюстрація зазнала значних змін з розвитком книгодрукування та популяризацією писемності.

Першою технікою ілюстрації, що з'явилася після винаходу книгодрукування, був дереворит [11]. У 16–17 століттях були розроблені методи гравюр і офортів [11]. Це було часом значного розвитку в області ілюстрації, з появою нових технік і стилів.

З появою друкарства ілюстрації стали доступнішими для ширшої аудиторії. Завдяки дереворитам і мідницям, що використовувалися для друку, книги ставали все більш ілюстрованими. Це зробило ілюстрації не лише прикрасою тексту, але й важливим засобом передачі інформації.

У цей період ілюстрації використовували в книгах різних жанрів, від релігійних до наукових текстів. Особливо в книгах про природу, астрономію та медицину ілюстрації стали важливим елементом для візуалізації та передачі інформації.

Гравюра як вид мистецтва також активно розвивалася в цей період. Гравюра давала змогу створювати детальніші та якісніші зображення. Як показує творчість Дюрера, гравюра використовувалася для створення серії чудових ілюстрацій.

Паралельно розвиваються мініатюри в рукописних книгах та друковані гравюри. У 16 столітті стала різноманітнішою тематика ілюстрацій, з'явилися історичні і побутові сцени [8]. У гравюрах 17 століття відбувається поступовий відхід від стилістики іконопису, відчувається вплив європейського Ренесансу [8]. З'являються світські гравюри, що зображають діячів українського козацтва [8]. Наприкінці 17 — на початку 18 ст. українські гравюри збагачуються стилістикою бароко, оздоблення книг стає складнішим та багатшим [8]

У 15-18 століттях технологічний прогрес і розвиток книгодрукування зробили ілюстрації більш доступними та змістовними. Ілюстрації не лише доповнювали текст, але й стали важливим засобом передачі інформації та відображення ідей.

Протягом 19-го і 20-го століть ілюстрації зазнавали значних змін, що відображали технологічний прогрес, соціальні зміни та нові мистецькі тенденції.

19 століття було періодом значного розвитку книжкової ілюстрації. Поширення літографії та масове виробництво книг призвело до збільшення кількості ілюстрованих видань та інновацій у подачі текстів. Такі художники, як Гюстав Доре та Обрі Бердслі, додали нового виміру тексту, створивши чудові ілюстрації до класичних творів.

У 20 столітті розвиток фотографії мав великий вплив на ілюстрацію. Він це стало початком нового етапу в візуальному мистецтві. Фотожурналістика та фотографічна ілюстрація почали займати важливе місце в засобах масової інформації та виразу. Також в цей час розвивалися комікси та графічні романи як самостійний жанр, де ілюстрації використовувалися для розповіді цілих історій.

З появою кіно та анімації у 20 столітті ілюстрація знайшла нове застосування. Ілюстрація стала важливим елементом у створенні сценаріїв, розвитку персонажів та візуальних концепцій для фільмів і мультфільмів.

Розвиток комп'ютерної графіки та цифрових технологій змінив підхід до ілюстрації у 20 столітті. Це дозволило художникам експериментувати з новими стилями та техніками, маючи безмежні можливості для творчості та самовираження.

У цей період ілюстрація стала не лише засобом прикрашання письмового тексту, а й засобом вираження, комунікації та розповіді у багатьох сферах мистецтва та культури.

Сьогодні ілюстрація є невід'ємною частиною нашого життя. Вона зустрічається в книгах, журналах, рекламі, мультфільмах, комп'ютерних іграх та

інших сферах. Ілюстрація - це потужний засіб вираження, який постійно розвивається та адаптується до нових технологій і суспільних потреб.

1.2 Еволюція стилів та технік ілюстрації

Еволюція стилів і технік ілюстрації відображається через епохи та культурні зміни, від історичних періодів до сьогодення. Техніки та стилі постійно змінюються та адаптуються до нових технологій, соціального контексту та мистецьких тенденцій.

Ручна ілюстрація -- це процес малювання від руки за допомогою різноманітних матеріалів та інструментів. Стародавні техніки малювання включають перо, туш, вугілля, акварель, гуаш та інші матеріали, що наносяться на папір або інші поверхні.

Стародавні техніки ілюстрації включали в себе мініатюри в рукописних книгах та друковані гравюри [8]. Мініатюри були деталізованими малюнками, які зображали релігійні сцени, історичні події або портрети. Гравюри були створені шляхом вирізання зображення на поверхні дерева або металу, яке потім було нанесено на папір [8].

Одна з найдавніших технік передбачає використання пера та туші. Перо використовується для малювання ліній і контурів, а туш - для передачі тонів і кольорів. Ця техніка була популярною в Середньовіччі та в епоху Відродження.

Вугілля використовували для отримання м'яких тонів і темних ліній. Сепію, яку отримували зі спеціального кальмара, також використовували для темних картин.

Акварель, гуаш та олійні фарби дозволяли художникам створювати барвисті ілюстрації. Акварель була більш прозорою та візерунчастою, гуаш - густішою та насиченішою, а олійні фарби пропонували глибший колір та насиченість.

В епоху Відродження (15-16 століття) ілюстрації стали більш реалістичними та деталізованими. Художники цього періоду, такі як Леонардо да Вінчі, Мікеланджело та Рафаель, вдосконалювали свої техніки малювання та створювали ілюстрації, які відображали більш глибокі та реалістичні образи.

З'явилися нові техніки, такі як гравюра на міді, яка дозволила створювати більш деталізовані та точні зображення [12]. Ілюстратори цього періоду намагалися відтворити реалістичні зображення людей та природи, використовуючи перспективу та світло-тінь для створення глибини та об'єму [12]. Ілюстрації часто використовувалися для доповнення та пояснення тексту, особливо в наукових та медичних творах [12].

Майстри епохи Відродження використовували техніку сфумато (італ. «помутніння»), щоб виразити м'якість і глибину шляхом плавної зміни тонів і кольорів без використання чітких ліній. Вони також широко використовували перспективу та контрасти світла й тіні, щоб надати своїм картинам об'єму та глибини.

Ілюстрації цього періоду еволюціонували від детальних портретів до ілюстрацій на міфологічні та релігійні сюжети, відображаючи багатство кольорів, деталей та витонченість.

Технічний прогрес в ілюстраціях та друкарстві мав значний вплив на розвиток цього мистецтва, відкривши нові можливості для художників та збільшивши доступність ілюстраційних матеріалів.

Літографія, винайдена наприкінці 18 ст., дозволила художникам малювати на камені та металевих пластинах, які використовували для друку на папері. Це був важливий крок у розвитку ілюстрованих видань, оскільки вони стали більш доступними та широко розповсюдженими.

Масове виробництво книжок з картинками стало можливим завдяки впровадженню машинного друку і розвитку технологій виробництва. Це сприяло поширенню знань та доступності художніх творів для широкої аудиторії.

З появою комп'ютерів і графічного програмного забезпечення почалася епоха цифрових технологій, і ілюстратори отримали нескінченні можливості для створення і редагування ілюстрацій з використанням цифрових ресурсів і інструментів для зміни кольорів, текстур, форм і стилів.

Ілюстрації тепер стали частиною цифрових медіа, включаючи веб-дизайн, анімацію та комп'ютерні ігри. Це відкриває багато нових можливостей для використання ілюстрацій у різних сферах.

Розвиток технологій дозволяє художникам створювати малюнки на графічних планшетах з використанням спеціального пера і програмного забезпечення, наближаючи процес до традиційних методів малювання.

Цифрова ера змінила підхід до ілюстрації: вона відкрила безліч нових технічних і творчих можливостей для художників, а процес створення ілюстрацій змінився, ставши більш доступним та зручним.

Звільнення від класичних норм і пошук нових виразів у 20 ст. ознаменувало розвиток стилю в мистецтві, особливо в модернізмі та постмодернізмі.

Модернізм – панівний напрям, складний комплекс літературно-мистецьких тенденцій, що виникли наприкінці 19 століття як заперечення ілюзійно-натуралістичної практики в художній дійсності митця, і проіснували до другої половини 20 ст. [13]

Модернізм був реакцією на традиції та прагнення до інновацій та новаторства. Художники експериментували з геометричними фігурами, абстракціями, кольорами та текстурами, шукаючи нові способи вираження. Модерністи приділяли більше уваги внутрішньому світу та емоційній глибині людини. Вони шукали новий підхід до вираження мистецтва, порушуючи традиційні стилі та норми.

Модернізм представлений роботами таких художників, як Пабло Пікассо, Василь Кандінський та Марсель Дюшан.

Постмодернізм виник як реакція на модернізм і характеризувався його неоднорідністю та різноманітністю.

Постмодернізм поєднував різні стилі, техніки та архітектурні стилі, часто використовуючи цитати та аллюзії на інші епохи. Постмодерністи відкинули ідею єдиної істини або універсальних норм, підкресливши різноманіття і різноплановість.

Такі художники, як Енді Уорхол, Жан-Мішель Баскія та Барбара Крюгер, відображали постмодерністські тенденції у своїй творчості.

Ідеї та стилі модернізму та постмодернізму вплинули на мистецтво, архітектуру, літературу та культуру в цілому, надавши мистецтву нові засоби самовираження та відкривши нові горизонти для художників та творців.

Сучасні ілюстрації відображають різноманітність стилів, технік і виразності, відображаючи динаміку і креативність сучасного мистецтва. Еклектика та експерименти визначають сучасні ілюстрації, що характеризуються мультидисциплінарністю.

Ілюстратори експериментують з різними стилями, від мінімалізму та реалізму до абстракції та коміксів. Вони не обмежені строгими рамками традиційного стилю, але шукають нові форми самовираження.

Художники використовують цифрові та традиційні методи для створення нових ефектів, переосмислення традиційних методів та експериментів з текстурами та кольорами.

Сучасні ілюстратори не обмежуються лише папером та олівцем. Вони використовують графічні планшети, програмне забезпечення, цифрові технології, колажі, фотографію та інші засоби масової інформації для створення унікальних та експериментальних робіт.

Сьогоднішні ілюстрації можуть знайти застосування в багатьох сферах: реклама, дизайн веб-сайтів, інтерфейс користувача, анімація, книжкові проекти, мультимедійні формати тощо.

Зараз ілюстрація -- це динамічна галузь мистецтва, яка постійно розвивається та адаптується до нових технологічних та культурних тенденцій. Нинішні ілюстратори відкриті для експериментів, щоб висловити свою творчість і відобразити різноманітність сучасного світу в своїй роботі.

Сучасні тенденції ілюстрацій мають багато напрямків - від коміксів та графічних романів до специфічного використання ілюстрацій у соціальних мережах.

Графічні романи та комікси демонструють широкий спектр жанрів, включаючи фантастику, детективи, реалізм, філософію та пригоди.

Автори коміксів часто експериментують зі стилістичними прийомами та форматами, змішуючи різні медіа, від класичних кольорових коміксів до чорно-білих графічних романів.

Комікси тепер відійшли від простих розважальних функцій і стали засобом вираження глибоких соціальних, політичних та емоційних проблем.

В соціальних мережах також використовують ілюстрації, значки та інфографіку для цілеспрямованого спрощення та візуального представлення інформації для зручності сприйняття користувачами.

Меми та віральні ілюстрації стають інструментом, щоб висловити свої почуття, поставити під сумнів соціальні стереотипи та прокоментувати актуальні події.

Сучасні бренди активно використовують ілюстрації в рекламі для залучення уваги аудиторії і створення естетично привабливого контенту.

Ці тенденції показують, як ілюстрації активно використовуються в цифровому світі для спілкування, вираження емоцій та сприйняття інформації.

Їх роль у соціальних мережах особливо важлива, коли вони стають важливим засобом спілкування та самовираження.

Еволюція стилів і технік ілюстрації постійно відображає творчий і технологічний прогрес, що відбувається у світі мистецтва та дизайну.

Висновки до першого розділу

Протягом століть ілюстрації пройшли довгий шлях-від картин, намальованих на стінах печер, до творів сучасного мистецтва, що відображають різні стилі та техніки. Від стародавніх цивілізацій до епохи відродження та модернізму, постмодернізму та сучасності -- ілюстрація відображає еволюцію мистецтва та культури.

Звичайно, ілюстрації - це не тільки мистецтво передачі образів, а й мова живого світу, що здатна передавати емоції, ідеї та повідомлення. Її історія відображає еволюцію культури та технологій.

Ми бачимо шлях від того моменту, коли перші люди залишили свої сліди в печері, до епохи Відродження, коли ілюстрації стали більш реалістичними, докладними і вражаючими. Від винаходу друку, що відкрила можливість масового поширення, до цифрової ери, коли технології відкрили нескінченні можливості для творчості.

Від технологічних прогресу друкарства до епохи цифрових технологій ілюстрації постійно змінюються та адаптуються до нових технологій. Еклектика та експерименти визначають сучасне обличчя, де ілюстрації використовуються в таких сферах, як комікси, графічні романи, соціальні мережі та інші сфери, виражаючи креативність, різноманітність та сильні комунікативні здібності.

Ілюстрація сучасного світу - це не просто зображення, це мова, що поєднує в собі мистецтво, технології та спілкування. Це дозволяє висловлювати ідеї, уявлення, почуття та знаходити своє місце в різних аспектах суспільства.

Сучасна ілюстрація не обмежується традиційними межами, вона експериментує зі стилем, технологіями та медіа. Відображає різноманітність сучасного світу, використовуючи комікси, графічні романи, соціальні мережі та багато інших форматів для спілкування, передачі ідей, вираження та відтворення власних бачень.

Ілюстрація -- це не тільки мистецтво, а й засіб комунікації, який знаходить своє застосування в різних сферах нашого життя. Він може перетворювати звичайні слова та ідеї у візуальні образи та ефективніше передавати повідомлення аудиторії.

Таким чином, ілюстрації продовжують розвиватися та адаптуватися до сучасних технологічних та культурних потреб. Вона робить свій слід у світі мистецтва, перетворюючи мистецтво на доступний та ефективний засіб вираження, створюючи простір для творчості, самовираження та спілкування.

РОЗДІЛ 2. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ СУЧАСНОЇ ІЛЮСТРАЦІЇ

2.1 Сучасна ілюстрація

Сучасна ілюстрація - це візуальне мистецтво, яке зазнало значної еволюції та відображає сучасні тенденції, технологічні досягнення та культурні впливи. Вона охоплює широкий спектр стилів, технік і використовується в різних сферах життя, від книжкових ілюстрацій до медіа-контенту та реклами.

Сучасні ілюстратори використовують різноманітні техніки, від традиційних методів, таких як акварель, олійний живопис та акрил, до цифрового мистецтва, в якому використовують графічні планшети та програмне забезпечення для створення ілюстрацій.

Однією з важливих особливостей сучасних ілюстрацій є різноманітність стилів. Ілюстратори вибирають свій власний підхід до створення зображень, від абстрактного мистецтва до графічного дизайну, від мінімалізму до гіперреалізму. Це дозволяє їм висловлювати свої ідеї, емоції та почуття у власному художньому стилі.

Ілюстрації знаходять своє застосування в самих різних сферах. У літературі ілюстрації допомагають візуалізувати персонажів, події та сюжети, роблячи книгу більш привабливою для читачів, особливо для дітей. У рекламі вона використовується для створення привабливих і запам'ятовуваних зображень, що сприяють рекламній кампанії.

Завдяки технологічному прогресу ілюстратори можуть експериментувати з різними цифровими інструментами, які надають нескінченні можливості для творчості. Це включає використання спеціалізованих додатків для створення 3D-малюнків, анімації та інтерактивного мистецтва.

Крім того, сучасні малюнки відображають соціальні та культурні тенденції. Багато ілюстраторів використовують свою роботу, щоб висловити

свою думку щодо політики, соціальних питань та інших важливих тем, створюючи зображення, що сприяють обговоренню та роздумам.

Все це робить сучасні ілюстрації захоплюючим і різноманітним видом мистецтва, продовжує розвиватися і знаходити нові способи візуального вираження ідей і концепцій.

Сучасні ілюстрації в книгах - це надзвичайна форма мистецтва, яка сприяє насиченості досвіду читача і візуалізації тексту. Це не тільки допомагає візуалізувати події та персонажів, але й стає важливим елементом для кращого розуміння сюжету та емоційної взаємодії з книгою.

Це візуальний елемент, який доповнює, пояснює або прикрашає текст. Це можуть бути малюнки, фотографії, діаграми, графіки або інші візуальні зображення. Малюнки використовуються в книгах, журналах, газетах, рекламі, веб-сайтах та багатьох інших засобах масової інформації. Це допомагає читачеві краще зрозуміти інформацію, представлену в тексті, а також робить її більш привабливою та цікавою. Креслення можуть бути створені вручну або за допомогою комп'ютерної програми. Він може бути реалістичним або абстрактним, залежно від контексту та мети. Сучасні ілюстратори використовують різноманітні стилі та техніки, щоб створити унікальні та ефективні ілюстрації [15].

Ілюстрації - це не тільки малюнок поміж тексту, а й важливий елемент художнього оформлення, який є продовженням цілої ідеї. Книга створена мистецтвом книжкової графіки. Книжкова графіка – це різновид графічного мистецтва, до якого відносяться ілюстрації, віньєтки, обкладинки і суперобкладинки. Тобто це різновид графіки, мистецтво оформлення книги, що доповнює та збагачує зміст книги [16].

Сучасні ілюстратори створюють незвичайні твори, які не тільки відображають історію, але і додають нові шари сенсу і виразності тексту. Вони використовують різноманітні техніки та стилі, від традиційного малювання від

руки до цифрового мистецтва, ми використовуємо різні техніки та стилі для створення зображень, які привертають увагу та залишають незабутнє враження.

Однією з важливих особливостей сучасних ілюстрацій у книзі є її здатність адаптуватися до глядача. Ілюстрації, від дитячої літератури до наукових і художніх творів, можуть створити особливий настрій і допомогти читачам краще зрозуміти текст.

Багато ілюстраторів використовують не тільки зображення персонажів і подій, а й свій власний стиль, щоб посилити атмосферу і емоційну напругу книги. Вони можуть експериментувати з кольорами, композиціями і техніками, щоб створити образ, який запам'ятовується та надихає.

Завдяки вмілому поєднанню тексту та вражаючих ілюстрацій деякі книги можуть навіть стати колекційними. Особливо це стосується видань, орієнтованих на молодих читачів, де ілюстрації відіграють важливу роль у залученні та зацікавленні дітей до світу книг.

В цілому, сучасні ілюстрації в книгах відкривають нові можливості для вираження ідей, розширюють межі традиційної публікації і дають читачам не тільки текст, а й характер.

2.2 Підходи до визначення ілюстрації в графічному дизайні

Ілюстрація в графічному дизайні відіграє важливу роль, оскільки вона допомагає візуалізувати інформацію та зробити її більш зрозумілою та привабливою для сприйняття [17]. Існують різні підходи до визначення ілюстрації в графічному дизайні, які залежать від контексту, цілей та використовуваних технологій [17].

Одним з ключових підходів є використання цифрових технологій. Цифрова ілюстрація стала необхідним доповненням візуальної частини

віртуального простору. Вона дозволяє створювати унікальні та ефективні ілюстрації, які можуть бути легко адаптовані для різних медіаформатів [18]. Цифрові технології також дозволяють ілюстраторам експериментувати з різними стилями та техніками, що веде до створення нових і інноваційних робіт [18].

Іншим важливим підходом є концептуальна ілюстрація. Це напрямок сучасної книжкової графіки, який характеризується використанням образів для передачі певної ідеї або концепції [17]. Концептуальна ілюстрація вимагає від ілюстратора не лише художніх навичок, але й здатності глибоко розуміти зміст та контекст твору [17].

Важливо зазначити, що ілюстрація в графічному дизайні не обмежується лише книжками. Вона широко використовується в різних областях, включаючи рекламу, веб-дизайн, індустрію комп'ютерних ігор, кіно та інше [18].

Визначення ілюстрації в графічному дизайні може відрізнитися залежно від контексту та призначення. Однак є кілька основних підходів, які використовуються для розуміння та визначення цього поняття в графічному дизайні.

Візуальні наративи - це способи комунікації та вираження ідей за допомогою візуальних засобів, таких як зображення, малюнки, фотографії, ілюстрації та графіка. Вони базуються на ідеї, що візуальні засоби можуть розповідати історії та передавати ідеї так само ефективно, як і слова.

Фактично, будь-яку історію, розказану за допомогою зображень, можна вважати візуальним наративом. Візуальні наративи використовуються як джерело інформації та як розважальний продукт, що можна побачити, розглядаючи фотопроєкти та документальні фільми.

Особливу роль візуальні наративи відіграють у сфері розваг. Адже тут все базується на емоціях. Наприклад, як створити анімацію, що привертає увагу глядача, викликає емоції та створює емоційний досвід? [19].

Візуальні наративи - це зображення або послідовності зображень, які передають певну послідовність подій або розвиток історії. Це може бути у формі мультфільму, книжки з картинками, фільму чи анімації.

Вони можуть використовуватися для передачі певної ідеї, концепції або повідомлення через зображення. Сюди входить використання символів, метафор та алегорій для вираження складних ідей та емоцій.

Візуальні наративи можна створювати за допомогою ритму і темпу подій або зміни візуальної інтенсивності. Це допомагає створити динаміку в історії та підвищити інтерес глядача або читача.

Вибір ракурсу, композиція зображення та спосіб його обрамлення можуть впливати на сприйняття історії чи ідеї. Сюди входить вибір кута огляду, розміщення об'єктів у кадрі та використання простору.

Зображення та візуальні ефекти можуть створювати емоційний резонанс залежно від історії або ідеї, яку ви намагаєтеся донести. Вони можуть викликати радість, смуток, конфлікт та інші емоції.

Візуальний наратив можна знайти в усіх сферах життя, від мистецтва та літератури до реклами та медіа-контенту. Їхній потужний вплив полягає у здатності передавати ідеї та емоції через візуальні образи, що призводить до глибшого та ефективнішого розуміння та засвоєння інформації.

Наступним важливим підходом є візуальне розуміння, яке є способом сприйняття, інтерпретації та розуміння інформації за допомогою візуальних образів, фотографій, малюнків, зображень та графіки. Візуальне розуміння - це представлення і розуміння концепцій, ідей, ситуацій і проблем за допомогою візуальних засобів, а не за допомогою письмових чи усних пояснень.

Візуальне розуміння - це використання схем і зображень для передачі інформації. Воно включає діаграми, графіки, фотографії та інші візуальні елементи, які полегшують розуміння та інтерпретацію інформації.

Воно може полегшити розуміння просторових відносин, форм і розмірів об'єктів за допомогою візуальних уявлень. Воно також включає здатність

розуміти та інтерпретувати символи, образи та метафори, що використовуються у візуальних зображеннях. Це сприяє творчому мисленню, оскільки ідеї та концепції можуть бути виражені за допомогою більш виразних і доступних візуальних елементів. Бачення сприяє кращому розумінню та запам'ятовуванню інформації, викликаючи емоції та враження, що сприяють кращому сприйняттю та запам'ятовуваності інформації.

Візуальне розуміння важливе в багатьох сферах, включаючи освіту, науку, мистецтво, дизайн, рекламу та медіа.

Використання візуального розуміння покращує сприйняття та засвоєння інформації, допомагає представити складні концепції та питання у більш зрозумілий спосіб, а також сприяє творчому мисленню та ефективній комунікації.

Функціональний підхід в ілюстраціях та графічному дизайні фокусується на тому, щоб зробити дизайн максимально ефективним і корисним для користувача. Це означає, що кожен елемент дизайну має певне призначення або функцію, яка допомагає користувачеві зрозуміти інформацію або виконати певну дію [20].

Наприклад, графічний дизайн використовується для створення унікального фірмового стилю за допомогою логотипів, кольорів, шрифтів та інших візуальних елементів, що асоціюються з конкретною компанією чи продуктом, його можна використовувати, щоб зробити ключові ідеї, повідомлення та факти більш помітними та зрозумілими, підкреслюючи їх за допомогою візуальних елементів.

Функціональний підхід у графічному дизайні та мистецтві фокусується на використанні візуальних елементів для досягнення певної функції або мети. Він зосереджується на тому, як візуальні елементи слугують практичним, функціональним і стратегічним цілям, наприклад для передачі складної та об'ємної інформації у більш зрозумілий та дохідливий спосіб. Це може бути у вигляді інфографіки, графіків, діаграм, таблиць та інших візуальних елементів.

Це часто передбачає спрощення складних ідей і концепцій до їхніх найпростіших елементів. Це означає використання простих форм, кольорів і типографіки для передачі інформації [20].

Кожен елемент дизайну повинен мати своє призначення. Це означає, що ілюстрації використовуються для пояснення складних ідей, а графічні елементи - для навігації або виконання певних дій. Функціональний дизайн підкреслює практичність, але також має бути естетичним. Хороший дизайн покращує користувацький досвід і робить продукт більш привабливим.

Технічний підхід до графічного дизайну - це набір знань та інструментів для створення креативних та ефективних візуальних рішень. Це ящик з інструментами для дизайнерів, де кожен інструмент має свою функцію і призначення. Для створення та редагування графічних елементів дизайнери використовують різноманітні програми, такі як Adobe Photoshop, Illustrator, Clip Studio paint тощо. Вони знають як використовувати різні інструменти у цих програмах для створення різних ефектів і маніпулювання зображеннями.

Дизайнери також розуміють принципи дизайну, такі як композиція, теорія кольору та типографіка. Вони використовують ці знання для створення гармонійних, ефективних і привабливих візуальних елементів.

Технічний підхід у графічному дизайні - це ніби "рецепт", який допомагає дизайнерам створювати яскраві та функціональні візуальні рішення, використовуючи свої знання програм і технік для досягнення конкретних цілей у своїй роботі.

2.3 Порівняння ілюстрації в мистецтві та в графічному дизайні

Ілюстрація в мистецтві - це форма творчого самовираження, яку зазвичай створюють художники для вираження своїх ідей, почуттів і концепцій. Ці твори можуть бути як живописом, малюнком, абстракцією, або іншими художніми

формами. Вони часто мають на меті передати естетичні цінності і можуть бути творами мистецтва самі по собі. Художники мають свободу самовираження і можуть використовувати різноманітні техніки для створення унікальних робіт.

У графічному дизайні ілюстрація використовується для практичних цілей. Вона створюється для досягнення конкретної мети, наприклад, для реклами, оформлення книги, створення логотипу або інших візуальних потреб. Тут акцент робиться на ясності та ефективності повідомлення без зайвих деталей. У графічному дизайні ілюстрація повинна відповідати вимогам клієнта, стилю бренду або конкретного проекту.

Таким чином, мистецтво та графічний дизайн використовують ілюстрацію для різних цілей. У той час як ілюстрація в мистецтві є формою самовираження і витвором мистецтва, ілюстрація в графічному дизайні є функціональною і використовується для досягнення практичних цілей або відповідності певним вимогам.

У мистецтві ілюстрації створюються з метою виражати художні ідеї, почуття та концепції. Цього можна досягти завдяки використанню різних стилів, технік, матеріалів, кольорів і композицій для передачі ідей художника. Основна мета ілюстрацій в мистецтві - надихати і приносити естетичну насолоду. Вони можуть бути самостійними творами мистецтва, які викликають у глядача різні емоції та думки. У мистецтві художники мають велику свободу самовираження. Вони можуть використовувати ілюстрацію для вираження своєї унікальної особистості, стилю і творчих ідей без обмежень.

У графічному дизайні ілюстрації орієнтуються на функції для досягнення певної мети. Вони використовуються як частина рекламних матеріалів, дизайну упаковки, логотипів, веб-сайтів та інших візуальних елементів для створення потрібного впливу на глядача. Дизайн вимагає чіткості та ефективності. Ілюстрації повинні бути легкими для сприйняття, і без зайвих деталей передавати повідомлення глядачеві.

Також ілюстрації в графічному дизайні часто пристосовані до стилю бренду, теми проекту або конкретних вимог клієнта.

Іншими словами, обидва напрямки використовують ілюстрацію для вираження ідей, але якщо в мистецтві метою є творче самовираження або естетичне задоволення, то в графічному дизайні ілюстрація використовується для конкретних потреб клієнта і досягнення певної мети або практичного завдання.

Ілюстрація в графічному дизайні є важливим елементом візуального вираження та комунікації. Її використовують для передачі повідомлень і створення візуальних елементів у різних сферах, включаючи рекламу, маркетинг, дизайн упаковки, інтерфейси веб-сайтів і додатків, дизайн книг, логотипів і плакатів. Вона використовується для чіткої передачі інформації та концепцій. З її допомогою можна створювати візуальний контент, який привертає увагу глядача і швидко передає необхідну інформацію. Ілюстрація допомагає формувати айдентику бренду, відображаючи його унікальні характеристики, стиль та цінності. Вона також робить бренд більш запам'ятовуваним і легше впізнаваним серед конкурентів, адже ілюстрації естетично привабливі і можуть викликати певні емоції у глядача. Вони створюють настрій, привертають увагу та викликають емоційний відгук. Також ілюстрації можуть використовувати графічні елементи, лінії, форми, кольори та текстури для створення декоративних ефектів або виділення важливих аспектів дизайну.

У графічному дизайні ілюстрації відіграють функціональну роль, сприяючи візуальному сприйняттю інформації, формуванню цільової аудиторії та досягненню конкретних цілей дизайну. Це важливий елемент у вирішенні комунікаційних завдань і створенні ефективних візуальних рішень.

Отже, різниця між ілюстрацією в мистецтві та графічному дизайні полягає в її призначенні, спрямованості та використанні. У мистецтві ілюстрації створюються для вираження творчих ідеалів художника, вільного

самовираження та естетичних цінностей, а також для того, щоб викликати емоції у глядача. У графічному дизайні ілюстрації створюються функціонально для досягнення певної мети, наприклад, комунікації, брендингу, передачі чіткого повідомлення або вирішення дизайнерської задачі. Враховуючи ці відмінності, можна сказати, що ілюстрація в мистецтві більше зосереджена на естетиці та творчому вираженні, тоді як ілюстрація в графічному дизайні використовується як інструмент візуальної комунікації для досягнення конкретної мети або завдання.

2.4 Тренди, тенденції розвитку ілюстрації

Тendenції у сфері ілюстрації постійно змінюються, відображаючи розвиток суспільства.

Використання цифрових інструментів у створенні ілюстрацій стає все більш важливим. Багато художників переходять на цифрові техніки через їхню гнучкість і здатність ефективно працювати з різними програмами.

Цифрова ілюстрація - це унікальний метод створення ілюстрацій за допомогою різноманітних програм та інструментів на комп'ютері або планшеті. Цей метод стає все більш популярним серед художників та ілюстраторів завдяки своїй гнучкості, широкому спектру можливостей та швидкості роботи.

Однією з переваг цифрової ілюстрації є те, що художники можуть використовувати різноманітні програми та інструменти, які дозволяють їм працювати ефективно і комфортно, від програм для малювання, таких як Adobe Photoshop чи Procreate до програм для векторної графіки, як Adobe Illustrator чи Corel.

Цифрові ілюстрації можна створювати за допомогою графічного планшета зі спеціальним стилусом, який дає більш природне і реалістичне відчуття, як на папері. Широкий спектр функцій, таких як пензлі, текстури, кольори та шари, можна використовувати для створення різноманітних ефектів.

Ще одна перевага полягає в тому, що можна зберігати свої роботи в різних форматах, що дозволяє легко редагувати, масштабувати та адаптувати ілюстрації для різних цілей - від друку до веб-дизайну та анімації.

Одним з цікавих трендів є тренд на обмежену кольорову гаму. На думку дизайнера Джеймі Кларка, якщо у роботі є певний набір обмежень від клієнта, то це стимулює до роздумів. Як найкраще реалізувати проект? Як зосередитися на ідеї і показати її максимально чітко? Саме тому лімітована палітра та прості кольори – це складний виклик. [21]

Ілюстрація з обмеженою кольоровою гамою це чудовий спосіб створити виразні зображення, використовуючи лише обмежену кількість кольорів. Це, мабуть, одна з найцікавіших тенденцій у світі ілюстрації зараз.

Основна ідея полягає у вмілому використанні обмеженої кількості кольорів. Кожен обраний колір важливий і допомагає передати настрій та емоції. Замість палітри з багатьма кольорами художник обирає лише кілька, але вміло їх використовує.

Такий підхід створює виразні та ефективні ілюстрації і допомагає показати глибину через обмеження. Зображення можна зробити дуже простим або, навпаки, підкреслити деталі, щоб кожен елемент виглядав більш деталізованим.

Цей підхід часто використовують у дизайні друкованої продукції та веб-сайтів, оскільки він добре поєднується із загальним стилем і є ефективним у сприйнятті.



Рис 2.4.1 Ілюстрація з обмеженою кольоровою гамою від Jocelin Cartes [22]

Градiєнтна ілюстрація - це зображення, в якому кольори плавно перетікають один в інший. Це створює враження плавного, перетікаючого затiнення. Наприклад, градиєнт, це коли захід сонця і небо поступово змінюється від світло-блакитного до темно-фіолетового.

Градiєнти були популярні впродовж 2010-х років, але їх використання все ще актуальне. Джеймі Кларк вважає, що основна їх перевага у тому, що «в правильних руках вони можуть створювати різноманітні настрої: від ейфорії до журби чи погрози». Наприклад, Марлі Галлардо для статті про розвиток та екологію у журналі *Vaggon's*, використав градиєнт для жорсткого контролю над палітрою, яка підсилює вплив зображення [21].

Цей стиль створює глибину та об'єм, його часто використовують у дизайні логотипів, інтерфейсів додатків, веб-дизайні та рекламі, оскільки він надає сучасний і стильний вигляд.

Граденти допомагають створити враження тривимірності, особливо якщо зображення імітує текстури і тіні. Цей метод дозволяє створювати більш виразні та яскраві зображення.

Колір можна використовувати для створення унікальних і привабливих ефектів за допомогою різних градієнтів. Це може відобразитися в дизайні кнопок і фотографій на веб-сайтах, роблячи їх більш цікавими та естетичними.

Граденти - чудовий спосіб надати зображенням свіжого та сучасного вигляду, привернути увагу та створити приємний візуальний досвід.

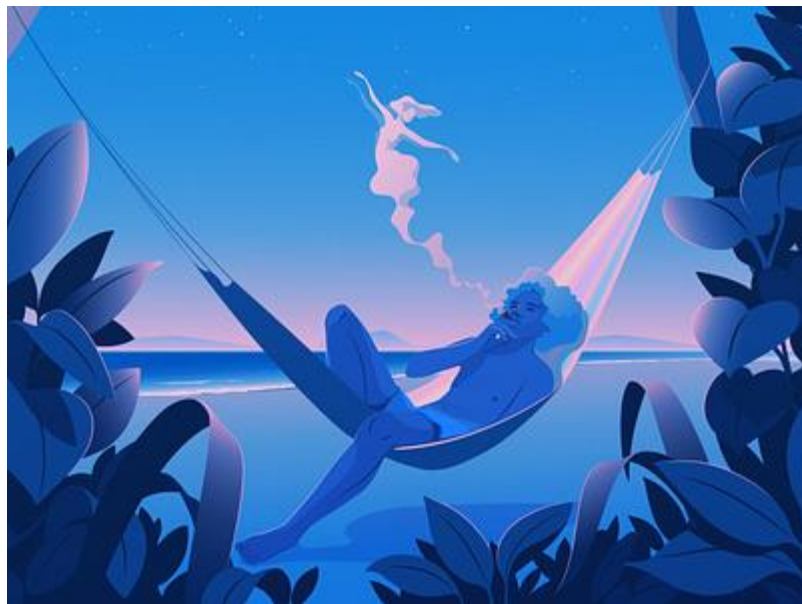


Рис 2.4.2 Ілюстрація градієнт від Marly Gallardo [23]

Стирання межі між анімацією та ілюстрацією. Соціальні мережі стали важливим ринком для ілюстраторів, у якому безліч можливостей, але й шалена конкуренція. Потрібно привертати увагу глядачів, тому інтерактивність зображень стає трендом. [21]

У наш час спостерігається поступова тенденція до змішування анімації та ілюстрації і стирання меж між цими двома візуальними мистецтвами. Це явище зумовлене поєднанням прийомів і методів обох мистецтв у створенні візуального контенту.

Ілюстрація стає більш мобільною, з переходами, рухливістю та інтерактивністю. Вона більш динамічна, реагує на користувача та змінює зображення з часом.

Анімація, особливо в анімаційних фільмах і відео, включає елементи ілюстрації, роблячи її більш художньо виразною і глибшою для сприйняття.

Синергія між цими двома видами мистецтва відкриває нові можливості для творчості та візуального вираження. Художники використовують ілюстрацію та анімацію як інструменти для створення вражаючих та інноваційних робіт, які зворушують і захоплюють аудиторію своєю оригінальністю та новаторством.

Деякі глядачі можуть вважати, що у цифрових ілюстраціях немає душі чи митці не докладають достатньо зусиль, адже всі недоліки легко виправити у кілька кліків. Звісно не так. Але коли комп'ютери та телефони заповнили світ, зростає тренд до використання традиційних засобів та прийомів. Таким прикладом може стати ліногравюра, коли на шматку лінолеуму вручну вирізають зображення, наносять фарбу, а потім вже роблять принт на папері. [21]

Ліногравюра - це техніка вирізання зображень на плоских матеріалах, таких як дерево, лінолеум або метал. Використовуючи ніж, свердло або інший ріжучий інструмент, художник видаляє частину матеріалу із зображенням, яке він хоче створити. Це залишає рельєфну ділянку для нанесення фарби або чорнила.

Після того, як зображення вирізане, художник наносить чорнило на рельєфну ділянку матеріалу і притискає папір до підготовленої поверхні. Під тиском фарба переноситься на папір і формується друковане зображення.

Ліногравюру можна використовувати як для монохромного, так і для кольорового друку. Цей метод дозволяє художникам створювати деталізовані та виразні зображення, які можуть бути унікальними завдяки своїй ручній роботі та власному художньому судженню.

Хоча ця техніка вимагає від художника уваги до деталей і навичок роботи з ріжучим інструментом, вона дозволяє створювати красиві та виразні витвори мистецтва з власною унікальністю і глибиною.



Рис 2.4.3 Ліногравюра від Clare Curtis [24]

Ілюстрації, створені штучним інтелектом (ШІ), - це застосування алгоритмів машинного навчання для створення графічних зображень. Ці програми базуються на навчанні на великій кількості даних і здатності розпізнавати певні шаблони та стилі.

Основні методи, в яких ШІ використовується в ілюстрації, включають створення нових зображень, аналіз та імітацію художніх стилів, розпізнавання об'єктів на зображеннях та автоматизацію деяких етапів творчого процесу.

Це допомагає розширити можливості творчості, але вимагає уваги до етичних міркувань, таких як авторське право та визнання творчого внеску

художника. Тим не менш, використання штучного інтелекту в ілюстрації - цікава тенденція, яка розширює можливості візуального мистецтва та дизайну.

У зв'язку з використанням штучного інтелекту в мистецтві, особливо в створенні ілюстрацій, виникає кілька важливих питань. Наприклад, однією з найбільших проблем є визначення авторства та уникнення порушення авторських прав. Адже ілюстрації, створені алгоритмами, можуть викликати питання про творчий внесок справжнього художника і про те, кому належать творчі права.

Також важливо пам'ятати, що штучний інтелект не завжди може точно передати той рівень деталізації, виразності та оригінальності, який може надати своїй роботі справжній художник. Алгоритми мають обмеження і недоліки, які можуть обмежити виразність і реалістичність ілюстрації.

Існують також етичні проблеми. Це означає, що при використанні технологій необхідно враховувати права художника та його згоду на використання його роботи. І, звичайно, для розвитку мистецтва важливим є збереження творчості та індивідуальності, навіть при використанні новітніх технологій.

Іншими словами, це не лише технологічне питання, але й культурний та етичний виклик, який потребує ретельного розгляду та збалансованого підходу для збереження творчості та індивідуальності в мистецтві.



Рис 2.4.4 Ілюстрація згенерована за допомогою AI Midjourney

Манга - це стиль японського коміксу або графічного роману, який відрізняється від західних коміксів не лише своїм походженням, але й особливим стилем малювання та структурою сюжету.

Однією з головних характеристик манги є її багата емоційна експресія. Великі, виразні очі персонажів, інтенсивна штриховка та гра контрасту допомагають передати настрій та емоції. Простота і виразність техніки малювання допомагають передати сильні емоції.

Ще однією важливою особливістю є композиція сторінки. Манга широко використовує панелі та панельне компонування, що в коміксах створює динаміку та рух. Це дозволяє передати сюжет та емоції через серію зображень.

Різноманітність жанрів - ще одна важлива особливість манги: вона охоплює широкий спектр жанрів, від наукової фантастики та пригод до романтики та драми. Кожен жанр має свій унікальний стиль малювання та сюжет. Охоплюючи різноманітні жанри з піджанрами, які мають свої особливості, манга може подобатися широкому колу людей різного віку та смаків. Цей маневр адаптації до різних смаків та уподобань читачів є важливим фактором успіху коміксів.

Цей унікальний стиль здобув світову популярність і значно вплинув на графіку та комікси в усьому світі, сприяючи розвитку унікальних підходів у світі графічної ілюстрації.

Манга - це не просто японський комікс, а справжня культурна ікона, яка проникла в життя мільйонів людей по всьому світу. Стиль малювання чітко ідентифікується за великими, виразними очима персонажів, яскравою мімікою, динамічними рухами та глибокими емоціями, що відтворюються в кожному кадрі. Увага до деталей передає атмосферу сцени та емоції персонажів.

Манга - це набагато більше, ніж комікс, це частина японської культури, яка вплинула на світову медіа-індустрію, і її вплив поширюється на кіно, мангу, літературу і навіть моду. Цей стиль малювання став символом японської творчості та уяви і захопив серця та уми людей по всьому світу.



Рис 2.4.5 приклад манги Kimetsu no yaiba [26]

Ілюстрації в коміксовому стилі - це дуже експресивні та енергійні візуальні зображення, подібні до тих, що використовуються в коміксах та графічних романах.

Однією з головних особливостей цих ілюстрацій є великі та емоційні обличчя персонажів, що відображають цілу низку почуттів і реакцій. Динамічні пози, яскраві кольори та рухомі лінії часто використовуються для передачі руху, енергії та напруги історії.

Персонажі іноді поміщаються в кадри або панелі, які розповідають історію або послідовність подій. Текстові блоки та балончики з діалогами часто супроводжують ці зображення, допомагаючи передати діалог між персонажами та розкрити сюжетні моменти.

Цей стиль ілюстрації став іконою коміксів і графічних романів, приваблюючи не лише завзятих читачів, а й шанувальників мистецтва та

графічного дизайну. Він дозволяє створювати приголомшливі та динамічні візуальні історії, які захоплюють людей своїм стилем та енергією.

Комікс - це специфічний спосіб візуального представлення історії за допомогою малюнків. Його головною особливістю є поєднання малюнка і тексту для передачі сюжету та емоцій.

Важливим елементом є панель або рамка, яка ділить сторінку коміксу на окремі частини. Кожен кадр зображує певну сцену або дію, які потім зіставляються, щоб створити серію подій.

Також комікси відомі своєю емоційною виразністю. Персонажі мають виразні обличчя з великими очима і можуть передавати емоції та настрої.

Важливими елементами також є текстові блоки та вставки діалогів персонажів. Вони містять діалоги, монологи та описи сцен, які доповнюють малюнок і допомагають прояснити сюжет.

Стиль коміксів враховує композицію і фреймінг сторінки, щоб краще передати історію та емоційну напругу. Такий стиль малювання допомагає зробити комікси більш цікавими та виразними для читачів.

Комікси були популяризовані в західній культурі, але витоки цього стилю набагато давніші. Його коріння сягає Стародавнього Єгипту та інших стародавніх культур, де історії розповідали за допомогою серії малюнків на стіні.

Стиль коміксів постійно розвивається. Він став платформою для творчості, де художники використовують різноманітні техніки малювання, кольори та обрамлення, щоб розповісти різні історії. Тому цей формат можна використовувати для різноманітних жанрів, від пригодницьких історій до науково-фантастичних казок і навіть майстерних графічних романів.

Комікси змінили спосіб сприйняття та розуміння історій. Вони стали засобом не лише розваги, а й обговорення соціальних питань та висвітлення різних точок зору.

Ці стилі малювання не лише характеризуються креативністю та різноманітністю, але й позитивно впливають на сприйняття культури та різних способів мислення.



Рис. 2.4.6 Приклади з коміксів Ms. Marvel: The New Mutant [27]

Колажна ілюстрація - це дуже творчий підхід до мистецтва. Він створюється шляхом поєднання різних матеріалів, таких як фотографії, текст, фарби, шматки тканини та шматки друкованого матеріалу.

У цьому процесі художник поєднує ці різні елементи, щоб створити унікальну композицію. При цьому вони вирізають шматочки різних матеріалів, наносять фарбу або олівець і створюють різні шари, щоб надати текстуру і глибину зображенню.

Основна ідея - створити візуальний настрій за допомогою різних матеріалів і технік. Колажі можуть бути яскравими та енергійними або, навпаки, абстрактними та емоційними зображеннями. Цей стиль дає художникам багато простору для вираження своєї творчості та оригінальності.

Важливою особливістю колажу є його унікальність. Художник використовує свою фантазію та креативність для створення власного шедевру.

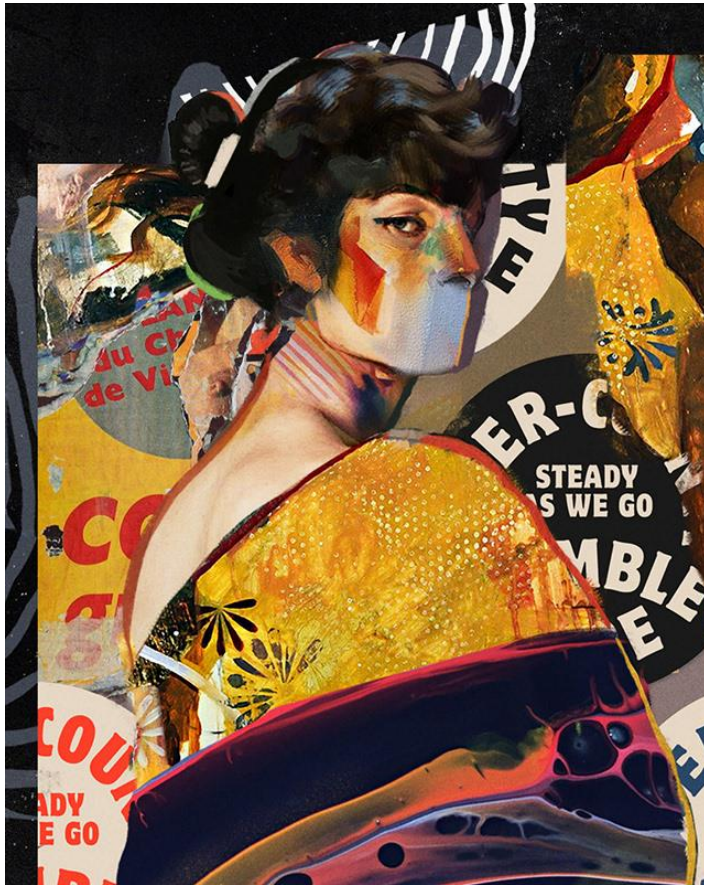


Рис. 2.4.7 Приклад колажу від ілюстратора Ricky Lin [28]

2.5 Аналіз аналогів ілюстрації, що виконанні у сучасних техніках.

Аналіз аналогів сучасними техніками ілюстрації допомагає зрозуміти розмаїття та еволюцію стилів, технік і підходів до створення ілюстрацій у сучасному світі.

Однією з сучасних технік є цифрова ілюстрація. Використання художниками програмного забезпечення для малювання може спростити та розширити їхні творчі можливості. Вони можуть швидко експериментувати з кольором, текстурою та стилем без необхідності використовувати традиційні матеріали для малювання. Однак, незважаючи на цифрові можливості, техніки

малювання від руки та колажу залишаються популярними і важливими, оскільки вони пропонують художникам унікальну можливість самовираження.

Іншим аспектом є поєднання різних технік. Сучасні ілюстратори часто поєднують традиційні методи з цифровими та колажними техніками для створення інноваційних зображень. Наприклад, фотомонтаж поєднує намальовані від руки елементи з реальними фотографіями або додає цифрові ефекти для створення унікальних композицій.

Крім того, технологічні розробки, такі як використання штучного інтелекту для створення ілюстрацій та інтерактивні творчі процеси з використанням віртуальної реальності, також стимулюють нові творчі методи.

Усі ці елементи створюють багат шаровий і різноманітний ландшафт у світі сучасної ілюстрації, пропонуючи художникам широкий простір для творчості та експериментів.

У своїй графічній частині я планую розглянути 5 технік створення ілюстрацій. Це звичайний цифровий малюнок, колаж, ілюстрації в стилі манги, графічні ілюстрації та ілюстрації створені за допомогою штучного інтелекту.

Мені дуже подобається стиль Лоіш Ван Баарле, більш відомої як Loish, як цифрової художниці.

Це голландська фріланс художниця, вона займається дизайном персонажів, створює казкові цифрові малюнки та ескізи.



Рис 2.5.1 Малюнки хмар від Loish [30]

У цієї художниці дуже привабливий та впізнаваний стиль, персонажі на її малюнках мають великі та виразні очі, але найбільше увагу привертають кольори та атмосфера, котрі вона дуже вміло використовує. Лоіш дуже вправно передає емоції через свої ілюстрації. Мені дуже подобається, як вона працює з персонажами, їх рисами, емоціями та виразами.

Я захоплювалась Лоіш ще зі свого дитинства, її роботи завжди надихали мене та багато чого я навчилась саме в неї, аналізуючи її роботи та переглядаючи уроки та туторіали, які вона проводить.



Рис 2.5.2 Приклад ілюстрації Лоіш [30]

В неї дуже цікавий стиль малюнку, зазвичай при малюванні вона одразу робить чистий скетч і поверх нього вже накладає кольори напівпрозорим пензлем, через що якщо придивитись, то видно ескіз крізь малюнок, але це тільки додає їм родзинку і робить ілюстрації більш живими.

Також Лоїш дуже гарно малює навколишнє середовище, вона приділяє велику увагу не тільки персонажам, але й фону, додаючи деталі котрі можуть розповісти якусь історію чи краще розкрити характер персонажів на ньому.

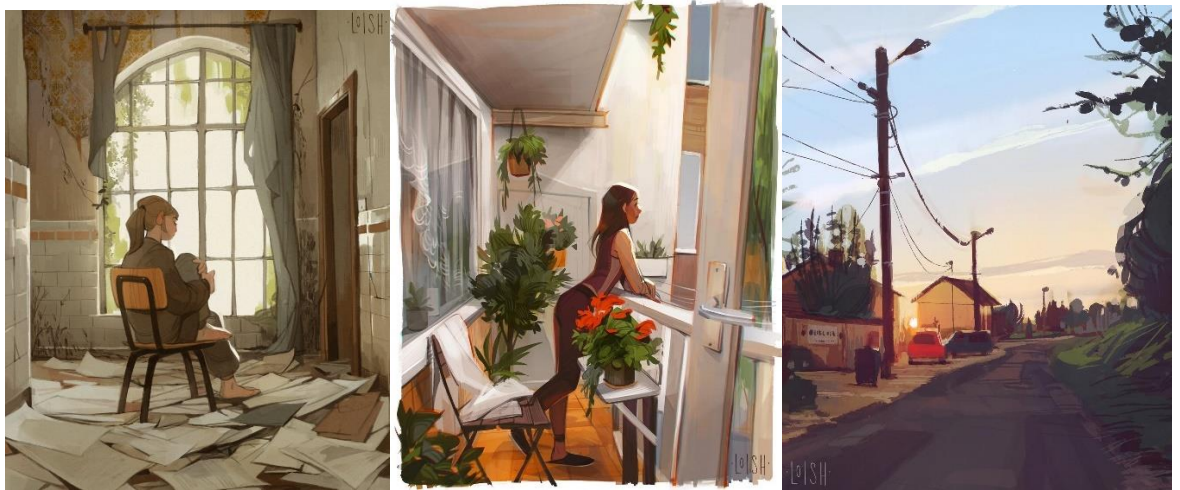


Рис 2.5.3 Навколишнє середовище від Лоїш [30]

Як коллаж, мені дуже подобаються ілюстрації від американського художника Рікі Лінн, він дуже вміло поєднує різні матеріали та кольори, через що його яскраві роботи значно виділяються на фоні інших та приваблюють увагу глядачів.

У його роботах можна побачити самі різні матеріали, намальовані в цифрових програмах реалістичні лиця дуже круто контрастують з мінімалістичними мазками, хаотичними штрихами та газетними вирізками, також для стилю він додає надписи та шрифти в свої роботи, і загалом багато крутих деталей з фотографій, котрі роблять ілюстрацію оригінальною на фоні інших.



Рис 2.5.4 Приклади колажу від Рікі Лінн [28]

Також в цього художника в роботах дуже крута абстракція, що в тандемі з колажем виглядає дуже оригінально, стильно та ефектно.

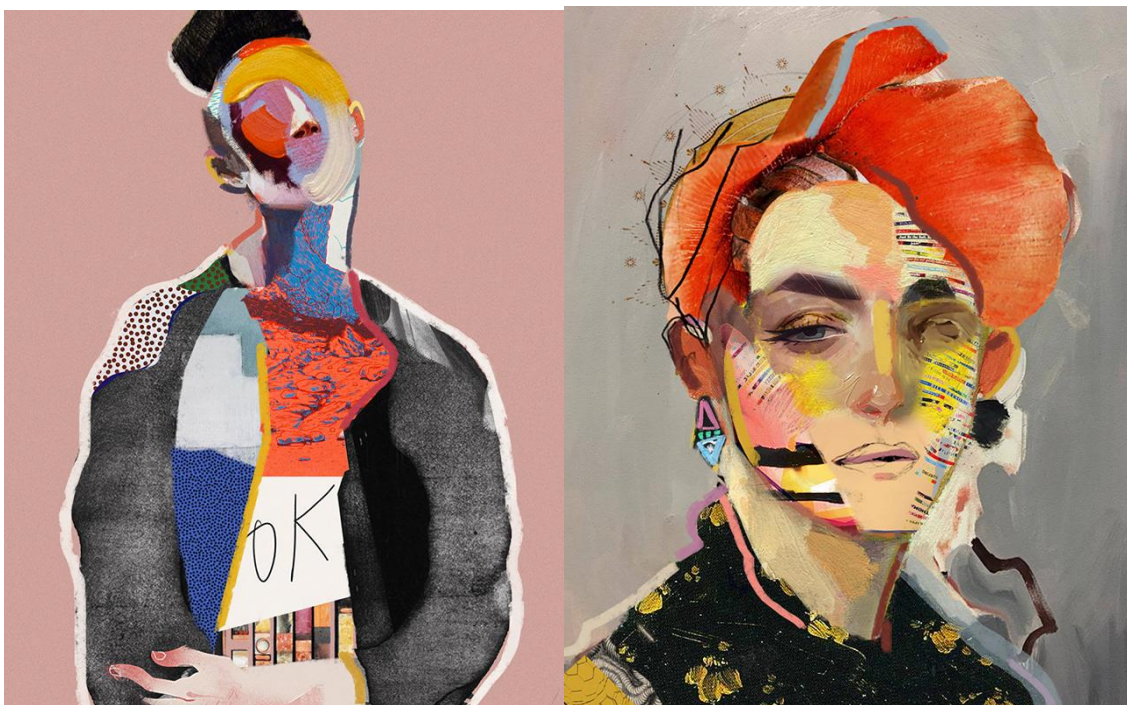


Рис 2.5.5 Приклад абстракції з колажем від Рікі Лінні [28]

У стилі манги, та і графіки загалом, мені дуже подобається як малює @haso_etc_. Не дивлячись на чорно-білу мальовку, в цього художника дуже витончені та атмосферні роботи з великою кількістю деталей.

В своїх роботах він використовує не тільки типові для манги інструменти, як перо та скрінтони, але й додає скрінтонні градієнти на свої роботи, а також різні тони сірого кольору, щоб ілюстрація виглядала більш пропрацьованою та закінченою.



Рис 2.5.6 Манга від haso_etc_[31]

Він приділяє велику увагу деталізації загалом, в цього художника хоч і стилізована, але гарно пропрацьована анатомія, привабливі персонажі, він малює гарний одяг з правильними складками та великою кількістю різноманітних деталей.

Висновки до другого розділу

Ілюстрація в графічному дизайні та мистецтві відкриває широкий спектр можливостей у цьому напрямку. Починаючи з аналізу природи ілюстрації, стає зрозуміло, що ілюстрація не тільки доповнює текст і концепції, а й відіграє

важливу роль у створенні візуального наративу, активно взаємодіючи з глядачем і сприяючи передачі емоцій та ідей.

Розглядаючи широкий спектр ілюстрації в мистецтві та графічному дизайні, можна виявити відмінності та унікальність кожного стилю, техніки та підходу. Дослідження в цьому розділі показує, що ілюстрація є чудовим інструментом візуальної комунікації, який може передавати ідеї та емоції за допомогою образів і кольорів.

У дослідженні розглядалися різні підходи до ілюстрації, від традиційних методів малювання до новітніх цифрових технік. Фокус на техніці колажування відкрив можливість комбінування різних матеріалів для створення унікальних візуальних образів. Однак важливо пам'ятати, що техніка - це лише інструмент, а справжня сила ілюстрації полягає в її здатності виражати емоції, пробуджувати почуття та розповідати історію.

Вплив ілюстрації на формування візуальних наративів та її здатність глибоко проникати в емоційний світ глядача був центральним. Ілюстрація розглядалася як така, що створює власний наратив і сприймалася як незалежний мовний інструмент для передачі почуттів та ідей.

Конкретні приклади художників показують, що їхній стиль вирізняється здатністю викликати емоції через виразність, індивідуальність, колір, композицію та обрані стилістичні рішення.

Отже, ілюстрація - це не лише засіб передачі інформації та концепцій, а й важливий інструмент для сприйняття світу, стимулювання уяви та відкриття нових перспектив і можливостей у сфері візуального мистецтва.

Вивчення стилів і технік різних художників також показує, наскільки унікальним є їхнє бачення світу з точки зору кольору, композиції та виразності зображень. Їхні роботи не лише візуально привабливі, але й створюють глибокий емоційний зв'язок з глядачем.

Таким чином, ілюстрація являє собою багатогранний світ творчості, що поєднує технічні навички з емоційною виразністю. Її значення в мистецтві та дизайні слід визнати як важливого інструменту для пізнання навколишнього світу та розвитку візуальної культури.

Звичайно, в контексті цього дослідження важливо зазначити, що ілюстрація є не лише художнім інструментом, а й важливим елементом культурної спадщини. Ілюстрація спонукає до роздумів про естетику, розвиває уяву та творчі здібності, збагачує наш емоційний світ через сприйняття краси та глибини образів.

Ілюстрація є візуальним свідком часу, відображаючи не лише технологічний розвиток, але й культурні зміни, соціальний та особистий досвід. Це важливий аспект її ролі як частини нашої мистецької спадщини.

Ще однією цікавою особливістю ілюстрації є те, що вона трансформує складні ідеї та концепції у зрозумілі форми, роблячи їх зрозумілими та привабливими для широкої аудиторії. Це створює нові можливості для комунікації та художнього взаєморозуміння.

Власне сприйняття ілюстрації - це особистий процес, кожен глядач відчуває різні емоції та сприймає кожне зображення по-різному. Але саме це і робить ілюстрацію такою захоплюючою - це можливість для кожного з нас поринути у світ творчості та естетики.

Таким чином, ілюстрація не тільки відображає рівень художньої майстерності, а й має сильний культурний та емоційний вплив, розширюючи наше сприйняття світу через виразну силу образів і мистецтва.

РОЗДІЛ 3. СУЧАСНІ ТЕХНОЛОГІЇ ДИЗАЙНУ ІЛЮСТРАЦІЇ

3.1 Сучасні інструменти для створення ілюстрацій

Створення ілюстрацій завжди було захоплюючим способом самовираження та творчості. З розвитком сучасних технологій цей процес став ще більш захоплюючим і доступним для багатьох. Сьогодні на ринку є багато інструментів, які дозволяють реалізовувати неймовірні ідеї та концепції за допомогою малювання, векторної графіки та ілюстрації.

Ілюстрації дуже різноманітні, і різні типи ілюстрацій потребують різних відповідних програм.

Adobe Photoshop - одна з найпопулярніших програм для роботи з растровою графікою. Має широкий спектр функцій для редагування, малювання та створення складних растрових ілюстрацій.

Це надзвичайно потужний інструмент для роботи з растровими зображеннями. Художники, фотографи та дизайнери можуть використовувати Photoshop для створення та редагування ілюстрацій за допомогою неймовірної гнучкості та універсальних інструментів.

Adobe Photoshop допомагає створювати растрові малюнки з нуля за допомогою пензлів, штампів, градієнтів та інших інструментів, що робить його чудовим інструментом для художників.

Також він має багато інструментів для виправлення фотографій, включаючи корекцію кольору, зміну розміру, видалення недоліків, створення спеціальних ефектів та багато іншого.

Adobe Photoshop використовується для графічного дизайну, включаючи веб-сайти, логотипи, банери, ілюстрації тощо.

Шарова система дозволяє комбінувати кілька зображень для створення складних композицій і фотореалістичних маніпуляцій.

Загалом, Photoshop є важливим інструментом для роботи з растровими зображеннями і пропонує багато можливостей для творчого самовираження та професійної графічної роботи.

Procreate - це потужна програма для цифрового малювання та творчості, розроблена спеціально для iPad. Він перетворює планшет на художню студію з безліччю інструментів та функцій.

Procreate має дуже зрозумілий і зручний інтерфейс, який робить процес малювання простим і цікавим.

Універсальні пензлі та текстури, з великою кількістю налаштувань, що дозволяють розробити пензлі повністю під себе і завдяки яким можна малювати в різних стилях, від олійних картин до малюнків олівцем і акварелі.

Procreate також підтримує шари (це в принципі стало стандартом для художніх програм), тому можна легко редагувати та експериментувати з композицією, лінією та багато чим ще.

Також нещодавнє оновлення дозволяє користувачам створювати прості анімації в програмі, дозволяє записувати процес малювання, щоб відстежувати свої кроки і створювати цікавий контент для соціальних мереж.

Малюнки автоматично синхронізуються з обліковим записом iCloud, тому можна зберігати їх і мати доступ до них з різних пристроїв.

Широкий вибір інструментів для малювання та редагування робить Procreate дуже популярним серед художників і творчих людей, які шукають простий у використанні інструмент для цифрового малювання на iPad.

Clip Studio Paint популярний серед художників коміксів, манги, та подібного, але також чудово підходить для растрових ілюстрацій. Має широкий вибір пензлів та інструментів для творчості.

Це програма для цифрового малювання та створення коміксів, яка користується великою популярністю серед художників, раніше ця програма називалась Manga Studio. Вона має багато інструментів для полегшення творчої роботи та створення вражаючих витворів мистецтва.

Вона має широкий вибір пензлів, які можуть імітувати різні матеріали, паттерни та навіть уже готові заготовки предметів, як наприклад прикраши, страчки, тощо. Тобто художникам буде достатньо просто провести лінію цим фігурним пензлем, щоб додати, наприклад, сктрічку, а не витратити час на те щоб промальовувати її. Звісно краще робити все вручну, але в професійних рамках, коли у художника обмежений час, це дуже допомагає.

Також в цій програмі доступні спеціалізовані інструменти для створення коміксів, такі як можливість створення рівнів для шаблонів рамок, окремих елементів і налаштувань тексту, що допомагають створювати найрізноманітніші комікси, мангу, вебтуни, тощо.

Можна створювати та редагувати 3D-моделі безпосередньо в програмі, що дозволяє створювати більш реалістичні та деталізовані сцени, допомагає та прискорює створення фонів, різноманітних предметів, чи навіть правильно постройти необхідну позу персонажу.

В ній можна робити анімацію з кадрами та часовими шкалами, щоб оживити свої ілюстрації.

Широкі можливості кастомізації: широкий вибір пензлів, кольорів, текстур та інших параметрів дозволяє створити власний робочий простір.

Програма підходить як для початківців, так і для професіоналів завдяки дуже простому інтерфейсу і набору інструментів, які дозволяють виразити свою творчість в будь-якому стилі або жанрі.

Corel Painter – це програма, яка спеціалізується на імітації справжніх матеріалів для малювання, таких як олійна фарба та акварель. З її допомогою можна створювати дуже реалістичні растрові малюнки.

Painter пропонує широкий вибір пензлів, що імітують різноманітні матеріали для малювання, включаючи олійні фарби, акварель і олівці. Текстури також можна використовувати, щоб додати реалістичності малюнкам. Цей додаток пропонує широкий спектр інструментів для малювання, живопису та творчості. Вони включають в себе все, від простих ліній до складних текстур і

шарів. Користувачі можуть налаштовувати пензлі та їхні параметри відповідно до своїх потреб, щоб досягти бажаного ефекту малювання.

Широкі можливості редагування, такі як ретуш, корекція кольору та підтримка шарів, дозволяють художникам експериментувати зі своїми зображеннями.

Інтеграція з 3D дозволяє користувачам працювати з 3D-моделями на малюнках, додавати та редагувати їх, створюючи більш деталізовані та реалістичні зображення.

Painter - це програма для людей, які хочуть експериментувати з різними стилями малювання та шукають нові способи самовираження в цифровому мистецтві. Він надає художникам безліч інструментів для реалізації своїх творчих ідей у вигляді реалістичних цифрових малюнків.

Векторні ілюстрації є важливим елементом для створення великих графічних проектів, оскільки їх можна масштабувати без втрати якості.

Adobe Illustrator - найпопулярніша програма для створення векторної графіки. Має широкий спектр інструментів для малювання, редагування фігур, роботи з текстом і створення складних векторних ілюстрацій.

Це відома програма, яку використовують художники, дизайнери та ілюстратори для створення різноманітних графічних проектів.

Illustrator дозволяє створювати малюнки, логотипи, піктограми та інші векторні графічні елементи, які можна масштабувати без втрати якості. Можна малювати, редагувати фігури, змінювати текст, заливати кольорами та створювати складні графічні об'єкти.

Illustrator підтримує шари, тому можна створювати складні композиції та легко керувати окремими елементами проекту.

Adobe Illustrator легко інтегрується з іншими програмами Adobe, такими як Photoshop та InDesign, тож можна безперешкодно працювати над міжпрограмними проектами.

Adobe Illustrator - це потужний інструмент векторної графіки з безліччю можливостей для творчості та професійного дизайну.

CorelDRAW: Ще одна популярна програма для створення векторної графіки, Corel пропонує безліч функцій для створення логотипів, векторної графіки для друку, макетів для веб-дизайну тощо.

Corel - добре відоме програмне рішення для векторного дизайну та графіки. Він відомий своїми розширеними можливостями для створення векторних ілюстрацій, логотипів, рекламних матеріалів і складних графічних дизайнів.

Основною перевагою CorelDRAW є широкий спектр інструментів для редагування фігур, створення текстових елементів і застосування ефектів, що дозволяє творчо реалізовувати свої ідеї та з легкістю маніпулювати елементами дизайну.

Крім того, його можливості як для друкованого, так і для веб-дизайну роблять його універсальним рішенням для розробки графічних матеріалів для широкого спектру дисциплін.

Крім того, CorelDRAW можна інтегрувати з іншими програмами, що дає змогу ефективно обмінюватися проектами та ресурсами, спрощує спільну роботу та полегшує співпрацю з колегами.

Загалом, Corel відомий як надійний інструмент для створення різноманітних графічних проектів і пропонує безліч можливостей для творчості та професійного дизайну.

Inkscape - це безкоштовне програмне забезпечення для векторного малювання та графічного дизайну з відкритим вихідним кодом. Inkscape відома своєю здатністю створювати векторні зображення, логотипи та ілюстрації.

Основними перевагами Inkscape є широкий спектр інструментів для створення векторної графіки, включаючи інструменти для малювання, редагування контурів та застосування кольорів і текстур. Inkscape також

підтримує різні формати файлів, забезпечуючи універсальне рішення для співпраці з іншими програмами.

Ще однією важливою перевагою є те, що Inkscape є безкоштовним і має відкритий вихідний код. Це дозволяє користувачам працювати над векторними проектами у дуже зручний та ефективний спосіб.

Affinity Designer програма з багатьма функціями Illustrator, але за нижчою ціною. Популярна серед професіоналів і тих, хто шукає альтернативу Adobe.

Affinity Designer - це програма для створення векторних ілюстрацій, логотипів, макетів та інших графічних елементів.

Головною перевагою програми є широкий спектр інструментів для створення фігур, малювання, редагування тексту та застосування спеціальних ефектів. Вона також підтримує роботу з шарами, що полегшує організацію та редагування елементів проекту.

Ще однією важливою перевагою є сумісність з різними форматами файлів, що полегшує співпрацю з іншими програмами. Affinity Designer також відомий своєю продуктивністю та швидкістю, що сприяє більш ефективному робочому процесу.

Завдяки своїм можливостям і простоті використання, вона є досить популярною як для професіоналів графічного дизайну, так і для початківців.

Gravit Designer ще одна безкоштовна програма, яка пропонує широкий спектр інструментів для створення векторних ілюстрацій, вона також має веб-версію, яка дозволяє користувачам працювати над проектами онлайн.

Gravit Designer - це програмне рішення для векторного дизайну, яке дозволяє створювати векторні ілюстрації, логотипи, макети та інші графічні проекти.

Однією з головних переваг цього програмного забезпечення є те, що воно доступне безкоштовно онлайн і на десктопі. Він пропонує інтуїтивно зрозумілий інтерфейс і широкий спектр інструментів для створення векторної графіки, включаючи малювання, редагування контурів, нанесення тексту і фігур.

Gravit Designer також підтримує широкий спектр форматів файлів, що дозволяє легко обмінюватися проектами і даними з іншими програмами. Він також має функцію співпраці в режимі реального часу, що є важливим елементом для командної роботи над проектами.

Завдяки своїй функціональності та доступності Gravit Designer став улюбленим інструментом як для початківців, так і для професіоналів графічного дизайну.

Ці програми пропонують різні варіанти створення векторних ілюстрацій і надають художникам і дизайнерам інструменти для творчої роботи з векторною графікою, від простих малюнків до складних векторних проектів.

3.2 Процес створення ілюстрацій

Приступивши до створення ілюстрацій, я обрала для себе тему української культури та міфології, щоб малюнки були пов'язані між собою спільною темою. Спочатку було створено багато пошукових ескізів, щоб визначитись з композицією та сюжетом ілюстрації, котрі я хочу робити.

Для роботи я обрала програму Clip Studio Paint, оскільки серед всіх програм для малювання мені вона здається найзручнішою.

Це були дуже грубі пошукові ескізи, на котрих я визначалась з композицією ілюстрацій та тексту на сторінках, щоб обрати найбільш вдалі варіанти та продовжувати роботу вже з ними.

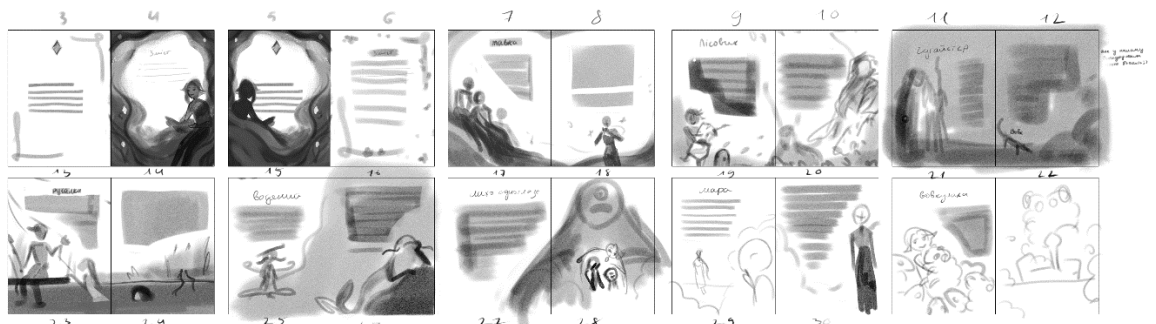


Рис 3.2.1 Перший етап пошукових ескізів

Спочатку я планувала зробити повноцінну книгу, присвячену українській міфології, все мало бути в одному стилі, та мали розглядатись програми, в котрих працюють сучасні ілюстратори, але потім з куратором було визначено, що ця робота буде надто простою для магістерської і краще зосередитись не на створенні книги, а на самих ілюстраціях та різномайтті їх стилів.

Я продовжила працювати над пошуковими ескізами, створила більшість з них було перепрацьовано, та деталізовано, щоб краще розуміти, які ілюстрації будуть в результаті.



Рис 3.2.2 Варіант перших вступних сторінок до книги

Це мала бути двостороння сторінка з вирізом посередині, на котрій персонаж з книгою наче погрузає нас у світ книги, ззаду нього виріз «портал», через котрий видно зміст. Але нажаль далі ескізу ці сторінки не пішли, оскільки я відмовилась від ідеї робити повноцінну книгу.

Далі я робила пошукові ескізи з різними істотами української міфології, старалась покращити та довершити вже існуючі ескізи, а також робила нові, котрі на мою думку по композиції та сюжету були кращі за попередні. Я

покривала їх кольором, щоб приблизно бачити, як ілюстрації будуть виглядати на фінальному варіанті.

Першим таким ескізом були мавки.

Мавки - істоти з української міфології, які вважаються берегинями лісу. Їх зображують як красивих дівчат і молодих жінок, які живуть у лісах і полях. Мавка асоціюється з природою і вважається берегинею природи. У фольклорі їх часто зображують як доброзичливих персонажів, які допомагають людям, але є і інші версії, де вони навпаки, жартують з них, або навіть становлять небезпеку, намагаючись заманити в ліс та погубити. Ці істоти мають численні легенди та історії, пов'язані з українськими традиціями та культурою.

Саме тому я хотіла зобразити мавок як милих доброзичливих дівчат, що зібрались у лісі та слухають спів сопілки мандрівника. Я хотіла зробити їх молодими дівчатами з різною зовнішністю, але щоб вона виглядала лаконічно в оточенні лісу. Тому їх шкіра мала мати блідий відтінок, а волосся мало бути незвичних зелених та синіх кольорів, наче вони це частина природи.

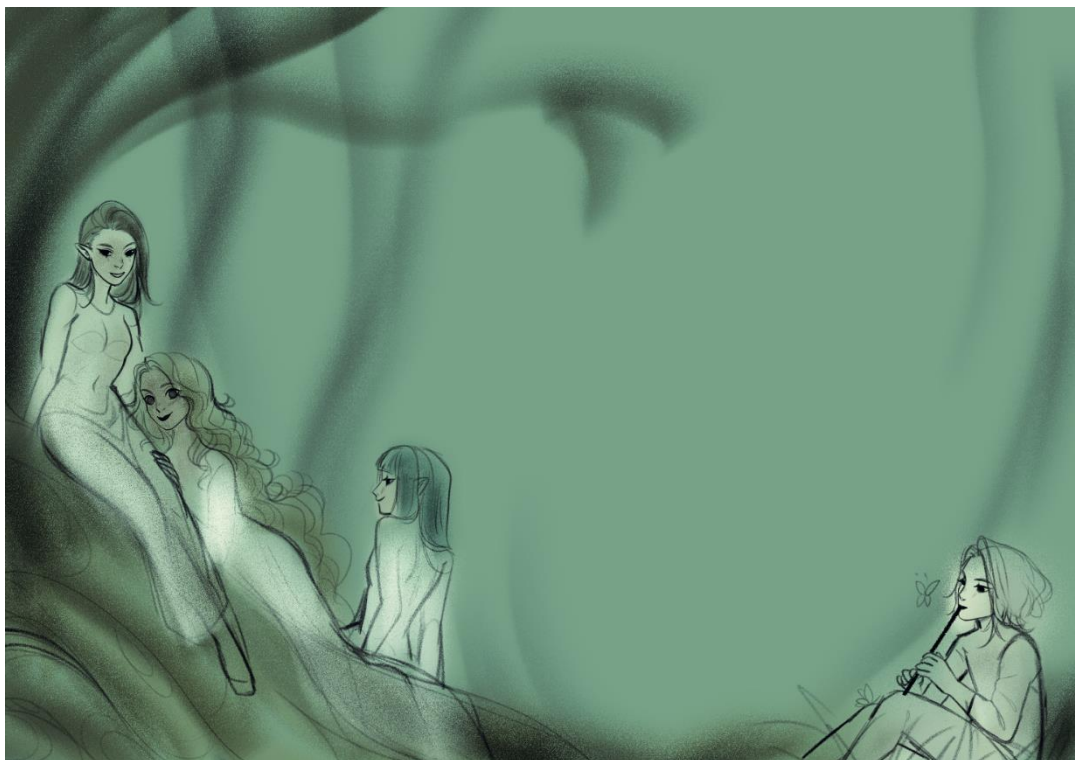


Рис 3.2.3 Мавки

На другому пошуковому ескізі зображений лісовик.

Лісовик — це персонаж з української міфології, який є опікуном лісів. Це загадкове створіння, яке, за віруванням, мешкає у гущавині лісу і відповідає за його благополуччя. Лісовики можуть мати різний вигляд: від маленьких гномоподібних істот до величних лісових духів. Вони часто вважаються схожими на людей, але здатні зникати або приймати інші форми для того, щоб ховатися від людей.

Українська міфологія описує лісовика як стража лісу, який може допомагати чи завдають шкоди людям, що залежить від їхньої поведінки та ставлення до природи. Лісовики часто пов'язані з різноманітними обрядами та легендами, які передаються в українському фольклорі.

На своїй ілюстрації я планувала показати лісовика як величного лісового духа та стража лісу. Це мав бути велетень, зростом вищий за дерева, що ходить лісом та оберігає його.

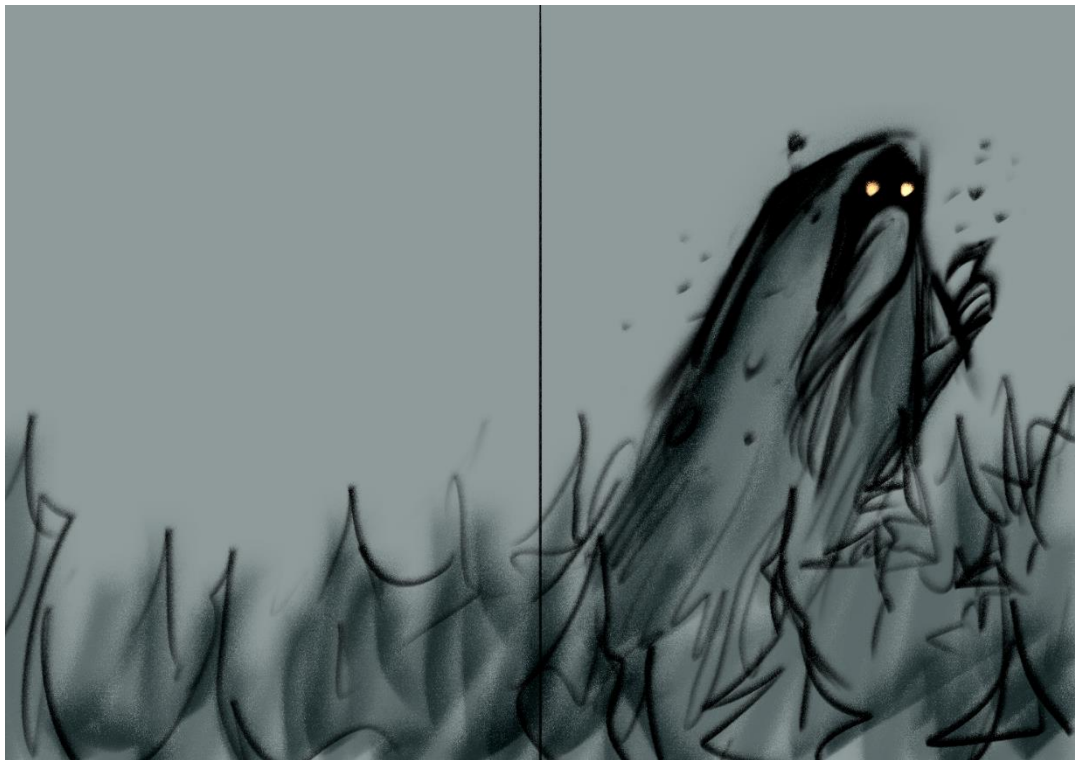


Рис 3.2.4 Лісовик

Також одним з ескізів був Чугайстер.

Чугайстер - це міфічна істота з української фольклору, яку часто зображують як веселого і життєрадісного лісовика, покритого чорною або білою шерстю. Він має блакитні очі і відомий своїми танцями, співами та полюванням на мавок. Мавки - це інші міфічні істоти, які заманюють молодих людей у ліс і гублять їх. Чугайстер може бути також представлений у вигляді вітру або вихору. Існує віра, що чугайстер - це людина, яку заклинали чаклуни.

Я хотіла, щоб на ілюстрації він виглядав загадково, тому вдягнула його в чорне хутро, а також додала такі деталі як палиця та оленячі роги, щоб сильніше підкреслити його єдність з природою.

Також на ілюстрації я планувала зобразити стаю вовків. Оскільки чугайстер схожий на лісовика і також є частиною лісової природи, то мені здалось, що вовки поряд з ним будуть виглядати непогано, будуть гарною деталлю в композиції та загалом будуть робити непогану атмосферу на картинці, підкреслюючи характер цієї істоти.



Рис 3.2.5 Чугайстер

На цьому ескізі зображений Водяний.

Водяні - істоти, пов'язані з річками, озерами, ставками та іншими водоймами в українській міфології. Їхній вигляд варіюється від гнучкого і водяного до людиноподібного, залежно від міфу. Їх часто зображують у вигляді чоловіків або дідів, які мають владу над водою і можуть викликати повені, припливи та відливи або завдавати шкоди тим, хто заходить у водойму.

Водяні вважаються своєрідними охоронцями водойм і існує повір'я, що вони впливають на рибу, погоду та безпеку людей біля водойм. Легенди про Водяного існують в українському фольклорі як спроба пояснити природні явища та як застереження щодо захисту водного середовища.

В ескізі я старалась дотримуватись канонів, що вони частково виглядають як люди, тому планувала зробити йому з води форму обличчя, а також одна з хвиль мала нагадувати руку, котрою він вказує на персонажа, щоб щось йому сказати.

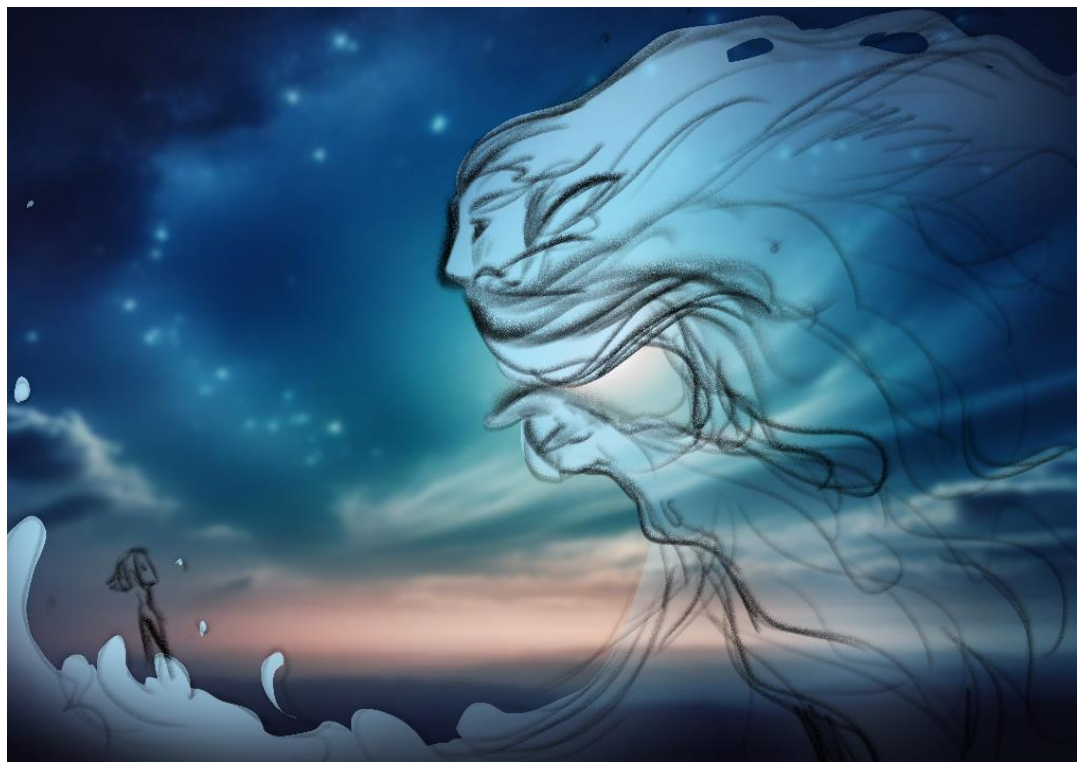


Рис 3.2.6 Водяний

Також мала бути ілюстрація з Лихом Однооком.

"Лиходій одноокий" або "Лихо Однооке" - образ в українській міфології, що символізує диявола або злі сили. Зазвичай його зображують як страшного чоловіка з одним оком, але в інших легендах у нього може не бути одного ока. Одноокий лиходій вважається негативним персонажем, який шкодить людям, спричиняє нещастя і приносить невдачу.

Українські легенди про цього демона часто асоціюються зі страхом та жахом і слугують попередженням про те, що може статися, якщо порушити певні норми та правила поведінки. Одноокий злий дух увійшов у фольклор як символ небезпеки і потенційної загрози для тих, хто не дотримується добрих традицій або порушує звичаї.

На своїй ілюстрації я хотіла зробити його зовні менш людяним на вигляд, це мало бути високе створіння з одним оком, яке відсвічує зеленим світлом в темряві. Ілюстрація мала бути в холодних тонах, теплими тонами, символізуючи добро, мали виділятися люки, котрі потрапили в його руки.

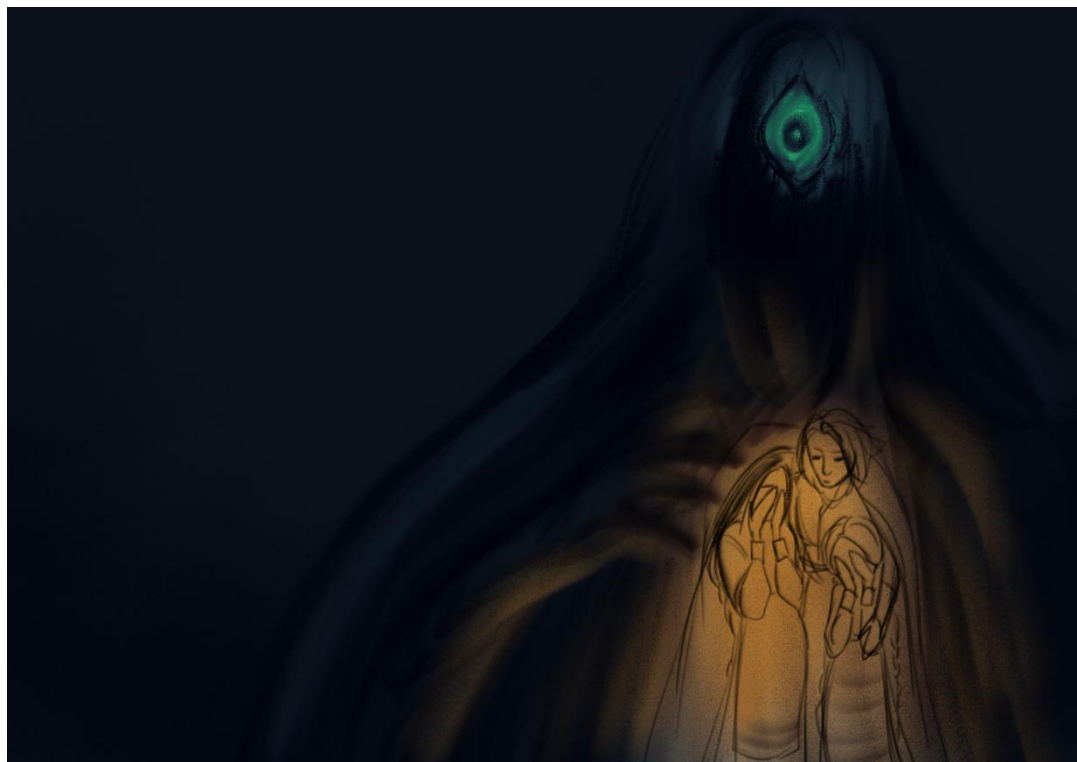


Рис 3.2.7 Лихо Однооке

На цьому ескізі зображені Страдча.

Страдча в українській міфології - це душі дітей, які померли до того, як їх хрестили. Вони вважаються демонічними істотами, які літають протягом семи років, шукаючи хрещення.

Їхні голоси зазвичай звучать як кумкання жаби. Люди, які чують ці голоси, повинні пожаліти ці душі, кинувши шматок тканини і промовляючи слова хрещення, давши дитині ім'я. Якщо цього не зробити протягом семи років після смерті дитини, вона стає частиною нечистих духів. Якщо ж дитину "охрестять", її душа стає ангелом.

Тому на цьому ескізі планувалась ілюстрація в темних тонах з теплими відтінками, та з більш світлими, виділеними на фоні темного лісу дітьми зі світлими очима, котрі виглядають з-за дерев, шукаючи мандрівника, котрий міг би допомогти їм, похрестивши та давши ім'я.



Рис 3.2.8 Страдча

В українській та слов'янській міфології домовики - це істоти, які, за повір'ями, живуть у будинках. Вони вважаються доброзичливими духами, які допомагають своїм господарям у повсякденному житті, прибираючи та оберігаючи дім і речі, які до нього приносять.

Зазвичай їх зображують маленькими людиноподібними істотами з вухами, сивим волоссям і густою бородою, також є версія що вони можуть проявлятися у вигляді сірих або білих котів. Їх поведінка може бути благородною, але вони можуть бути і злими, якщо господар не дотримується певних правил щодо чистоти і порядку.

В українському фольклорі домовики оточені численними ритуалами та легендами, сповненими поваги до оселі та застереженнями про те, як слід поводитися з домом та його "мешканцями".

На своїй ілюстрації я зобразила персонажа з двома домовиками у вигляді біло-сірих котів на руках, їх морди я старалась зробити більш людяними, щоб вони своїми формами трішки нагадували людей.



Рис 3.2.9 Домовики

Ну і також я не втрималась від того, щоб зобразити на одній з ілюстрацій Бавовнятко. Це звісно не персонаж нашої міфології, але це персонаж сучасної культури.

Бавовнятко - це мем, який виник під час російського вторгнення в Україну. Термін використовується для позначення вибухів на тимчасово окупованих територіях України та росії. Термін виник як каламбур між російською та українською мовами. Вперше Василь Мулик опублікував на своїй сторінці у Facebook допис про міфічну істоту "бавовнятко".

Бавовнятка - це пухнасті, неспокійні істоти, які, за уявленнями, приходять вночі до окупантів на бази, склади, аеродроми, нафтопереробні заводи та інші місця, де є легкозаймисті предмети, і починають гратися з вогнем, що призводить до вибухів.

Оскільки це дружні для нас, українців, істоти, котрі по розповідям допомагають, я хотіла, щоб вони на ілюстрації виглядали досить небезпечними, але дружніми по відношенню до нас. Саме тому персонаж, українець, спокійно стоїть коло них, не боячись гладити та навіть тримати одну таку істоту на руках.



Рис 3.2.10 Бавовнятко

В результаті я обрала декілька ескізів для того, щоб фіналізувати їх та виконати в різних техніках.

Першим таким ескізом я обрала саме ескіз з Бавовнянками, та фіналізувала їх у чотирьох техніках.

В першу чергу я вирішила зробити звичайний цифровий малюнок у техніці без контуру, це досить популярна техніка серед сучасних художників, вона найбільш приближена до цифрового живопису, оскільки художники малюють майже як на полотні, без ліній, одразу додаючи деталей та фіналізуючи малюнок.

Першим етапом був саме ескіз.

Для ескізу я використовувала м'які напівпрозорі пензлі, щоб у мене була можливість одразу додати кольора та відтінки, та і загалом з такими пензлями ескіз виглядає більш живим.



Рис 3.2.11 Ескіз

Далі я на шарі вище промальовувала та додавала деталі, деталізувала лице та волосся персонажа, шерсть та морди бавовняток, пврправляла невдалі деталі на ескізі (як наприклад лице персонажа).



Рис 3.2.12 Етап деталізації

Далі були додані деталі на фон (кущі, очі), більш деталізована сорочка персонажа, його лице, більше деталей промальовано в самих бавовнятах, та додані ефекти.



Рис 3.2.13 Фінальний етап

Наступною технікою малюнку я обрала стиль манги.

Манга - це жанр коміксів, що виник в Японії. Манга охоплює широкий спектр жанрів від пригодницьких до наукової фантастики і орієнтована на різні вікові групи. Це не лише манга, але й ілюстровані романи з глибокими та складними історіями. Манга дуже популярна в Японії та в усьому світі.

Манга має великий вплив на культуру. Вона впливає на мистецтво і літературу, оскільки її унікальний стиль малюнка та розповіді стали важливими елементами цих сфер. Манга також впливає на інші медіа, наприклад, аніме, яке часто базується на манзі. Ця форма коміксів також має глобальний вплив, оскільки її популярність виходить за межі Японії. Манга впливає на глобальну поп-культуру і сприяє поширенню японської культури. Вона також має економічний вплив, оскільки є важливою частиною японської економіки. Нарешті, манга використовується для обговорення важливих соціальних тем, що дозволяє їй впливати на соціальні дискусії. Отже, манга впливає на культуру через своє мистецтво, вплив на інші медіа, глобальне поширення, економічний вплив та обговорення соціальних тем.

Спочатку по ескізу був зроблений контур малюнку, фон залитий чорним, а персонажі залиті білим, щоб відділити від фону.



Рис 3.2.14 Контур

Після цього на персонажа та бавовнят були накладені відтінки за допомогою скрінтонів.

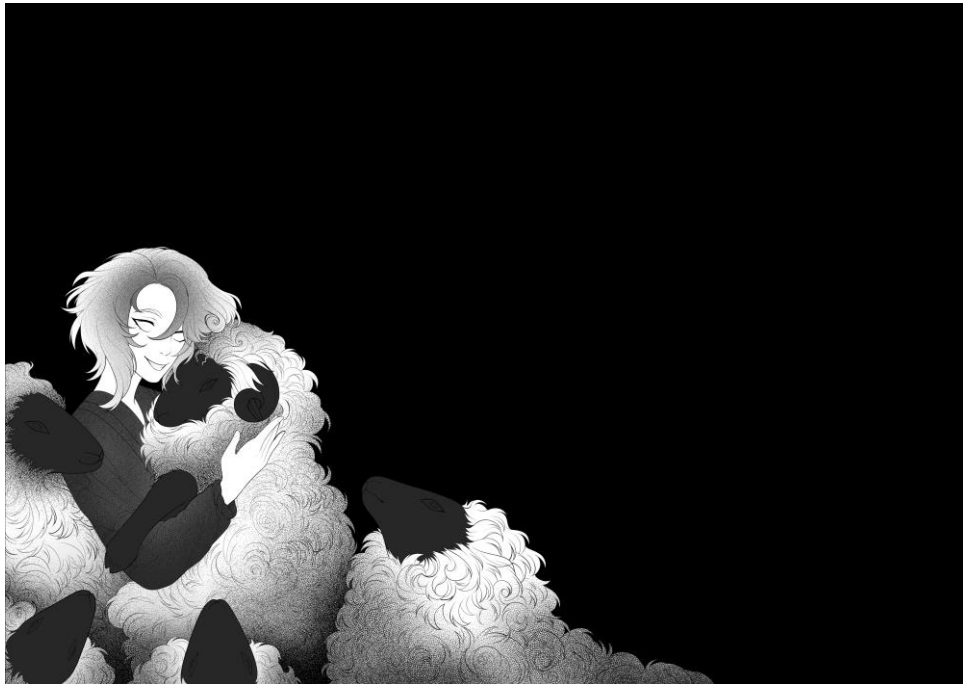


Рис 3.2.15 Відтінки

І фінальна деталізація, було промальоване лице, додані більш чіткі тіні та світло, білки, промальовані морди та тіла бавовняток.



Рис 3.2.16 Фінальний результат

Третьою технікою для себе я обрала кольорову гравюру.

Гравюра - це процес нанесення зображення на тверду поверхню, таку як дерево або метал, за допомогою таких інструментів, як різець. Спочатку художник створює ескіз, а потім переносить його на поверхню, яку потрібно гравірувати. Потім дизайн гравірується на поверхні за допомогою різця або штихеля.

Залежно від техніки гравюри, використовуються різні методи, такі як хімічне травлення або використання спеціальних інструментів. Нарешті, готову гравюру друкують на папері або інших носіях.

Цей процес варіюється залежно від техніки гравіювання та використовуваних матеріалів, але основні етапи залишаються незмінними. Гравюра залишається важливою частиною мистецтва та культури, зокрема книжкової ілюстрації.

Звісно, у мене не було можливості зробити справжню класичну гравюру, але я намагалася притримуватися її стилю і робила ілюстрації так, щоб вони при необхідності могли стати правильною основою для станка для гравюри.

Спочатку, на основі ескізу я зробила кольорові силуети.

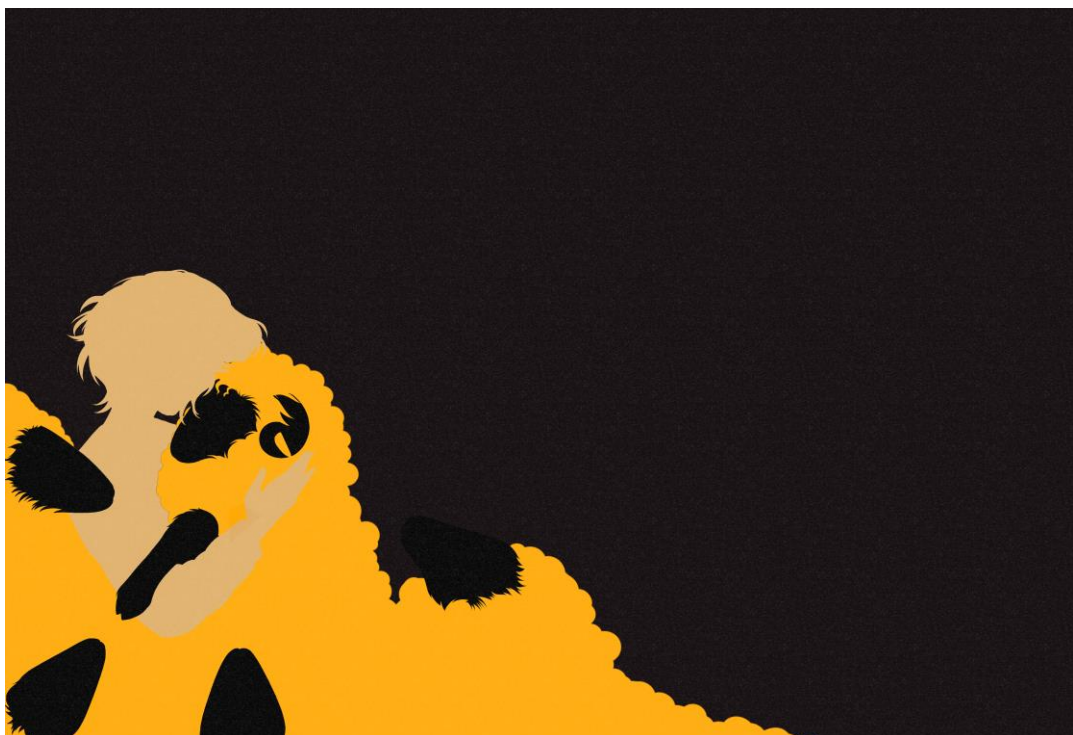


Рис 3.2.17 Перший етап, залиті форми

Далі були зроблені відтінки, щоб відділити силуети одне від одного.

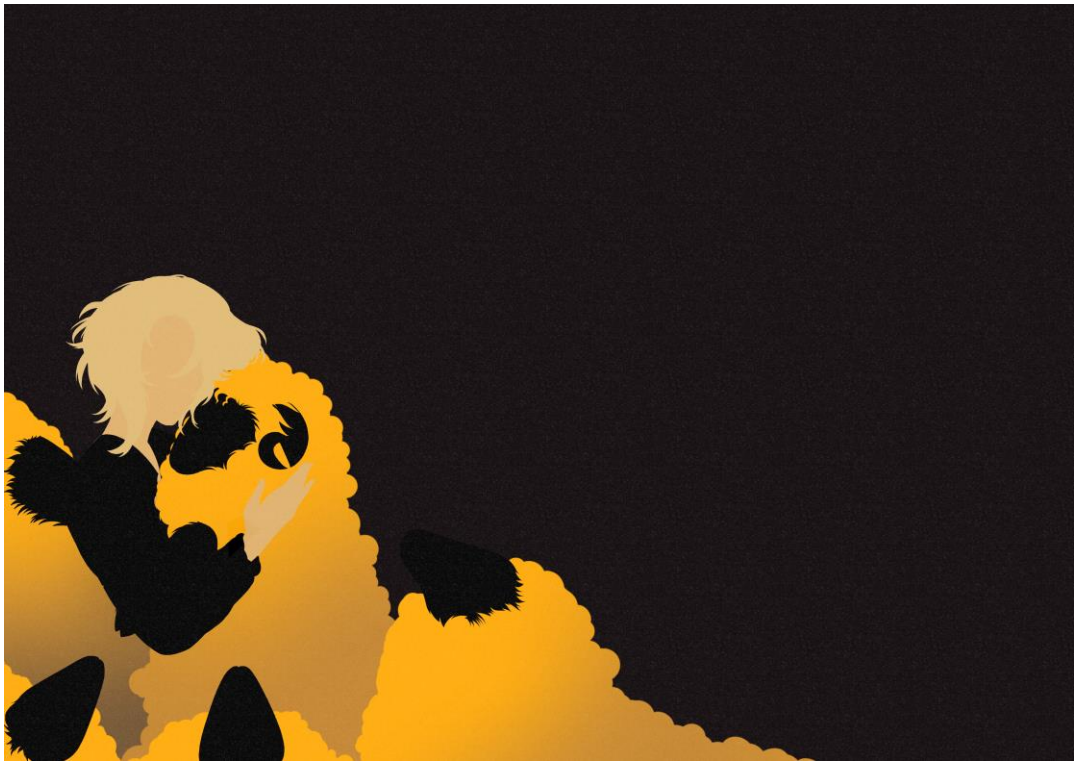


Рис 3.2.18 Другий етап ілюстрації

На третьому етапі вже були додані лінії та мілкі деталі.

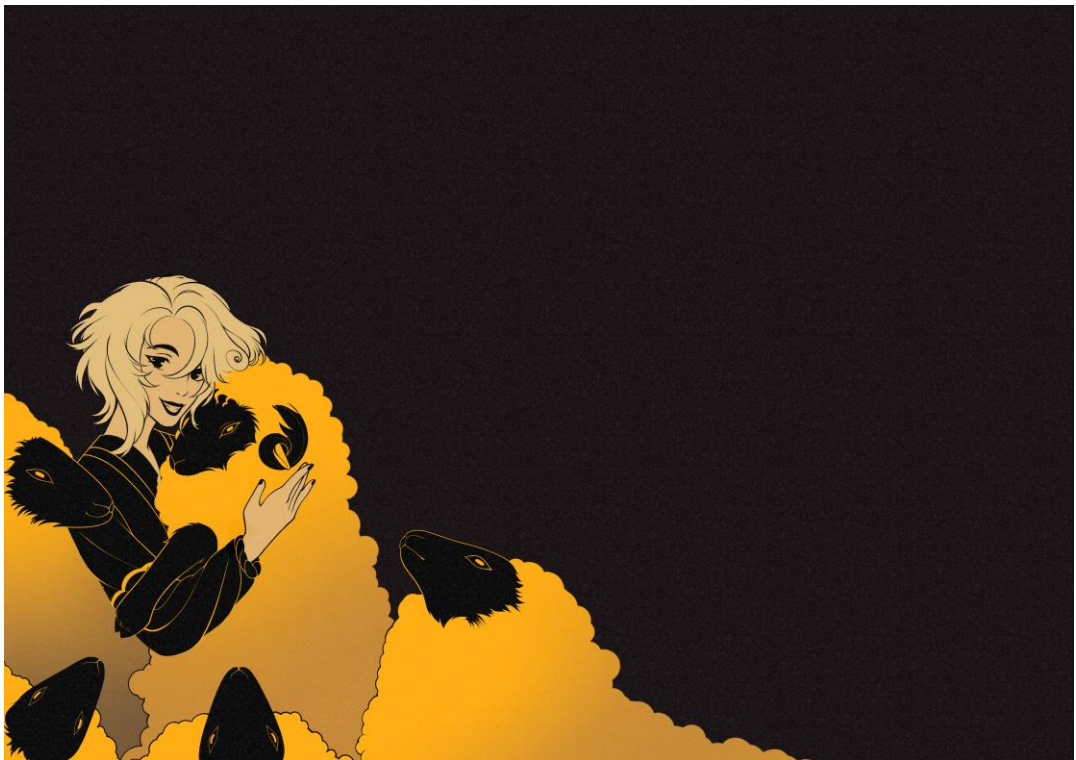


Рис 3.2.19 Фінальний етап

Наступну ілюстрацію для себе я обрала ілюстрацію з домовичками, оскільки дуже сподобалось, як вийшла композиція та і загалом атмосфера на ескізі. Навідміну від бавовняток, домовичків я вирішила зробити в техніці цифрового малюнку з лайн-артом, тому першим етапом було саме виправлення пропорцій та анатомії, і контур на малюнку.



Рис 3.2.20 Контур ілюстрації з домовиками

Далі були додані основні кольори.



Рис 3.2.21 Базові кольори ілюстрації

Після цього я додала тіні, відтінки та деталі на ілюстрацію, промалювала персонажам лиця, а також додала розмите листя на фон. Використовуючи спеціальні фігурні пензлі.



Рис 3.2.22 Відтінки на ілюстрації

І щоб робота виглядала більш цільнішою і закінченою, додала ефекти та напівпрозору карту градієнту.



Рис 3.2.23 Фінальний етап ілюстрації

Також я хотіла зробити версію цієї ілюстрації за допомогою штрихованої графіки.

Штрихована графіка в книжках і сьогодні відіграє важливу роль. Вона додає ілюстраціям виразності, розкриваючи деталі та глибину зображення. Вона може зробити ілюстрації більш виразними та відчутними.

Крім того, штриховка надає ілюстраціям особливого стилю і відрізняє їх від інших видів графіки. Вона може виділити книгу і привернути увагу читача.

Штриховка також є частиною традиції графічного мистецтва. Використання штрихування в книжковій графіці вшановує цю традицію.

Використання штрихування в книжковій графіці може додати виразності та деталізації, створити унікальний стиль і віддати данину традиції.

Спочатку було зроблено контур, також вже на контурі я за допомогою штриховки старалась зробити персонажів більш виразними, промалювала шерсть домовичкам та додала чорну штриховку на вуха та очі.



Рис 3.2.24 Контур малюнку

Далі за допомогою штриховки були нанесені базові кольори на малюнку, в цьому мені дуже сильно допомогли пензлі в кліпстудію, котрі значно прискорили роботу над штриховкою, оскільки налаштовані так, щоб імітувати її своїми накінечниками.



Рис 3.2.25 Базові кольори

Після цього штриховкою поверх були нанесені тіні, відтінки та більше деталей, більшу частину яких я робила вручну, а не за допомогою пензлів.



Рис 3.2.26 Відтінки на малюнку

І на фінальному етапі я за допомогою штрихованих пензлів додала листя на фон, щоб ілюстрація не виглядала такою пустою.



Рис 3.2.27 Фінальний результат

Також я захотіла зробити цей арт у техніці колажу.

Колажна ілюстрація має велике значення в книжковому дизайні. Різні елементи можуть бути об'єднані разом для створення унікальних зображень. Це може додати книжковим ілюстраціям оригінальності та виразності.

Колаж також можна використовувати для передачі складних ідей і концепцій, які важко передати за допомогою традиційних технік ілюстрування. Тому колаж особливо корисний для вираження складних сюжетів і абстрактних ідей.

Нарешті, колаж може зробити друківані книги більш привабливими для читачів. Він покращує зовнішній вигляд книги і робить її цікавішою для читання.

Таким чином, колажна ілюстрація в книгах може бути використана для створення унікальних і вражаючих образів, зображення складних ідей і поліпшення зовнішнього вигляду книги.

Створюючи колаж, я довго підбирала матеріали, використовуючи для їх пошуку в основному Pinterest. Це популярний сайт з великою кількістю зображень, який художники, дизайнери, фотографи та інші люди творчих професій використовують для пошуку референсів, матеріалів та натхнення.

Спочатку я хотіла використати фотографію, природу та подібне, але воно виглядало дивно і мені не подобався результат, тому я все ж вирішила зупинитись на тому, щоб ілюстрація виглядала в першу чергу гарно та стильно.

Я взяла малюнок домовиків з основних ілюстрації з контуром, та стилізувала його під наліпку, а також в пінтересті знайшла шаблони бумаги та використала їх на фоні, стилізувавши таким чином куці. Я не робила багато деталей на цій ілюстрації, щоб не перегружати її, оскільки моєю основною метою було створити саме стильне зображення.



Рис 3.2.28 Ілюстрація-колаж

Також в процесі роботи я вирішила створити ще одну ілюстрацію з мавками, це також мала бути цифрова ілюстрація з контуром.

Тому в першу чергу на основі ескізу я зробила контур.

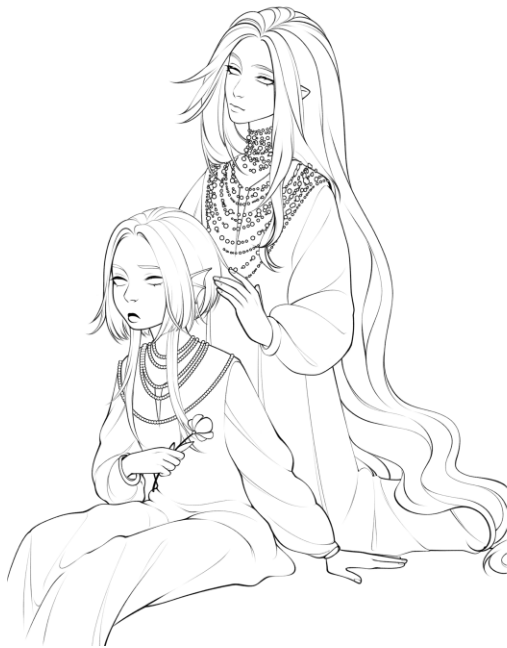


Рис 3.2.29 Етап з контуром

Далі були нанесені основні кольори та почала грубо промальовувати фон



Рис 3.2.30 Базові кольори та перший етап фону

Нанесла відтінки та деталі на персонажів, а також детальніше пропрацювала фон, за допомогою спеціальних пензлів зробила траву, пофарбувала її в підходящі під освітлення кольори.



Рис 3.2.31 Додавання деталей на малюнок

На фінальному етапі були додані ефекти, додана трава на передній план, освітлення та більше деталей на персонажах і фоні.



Рис 3.2.32 Фінальний етап ілюстрації з мавками

Також було створено дві чорно-білі гравюри з русалкою, одна з білим фоном, друга з чорним. Процес роботи над ними був найшвидший і найпростіший, оскільки я одразу поверх ескізу заливала ілюстрацію білими кольорами (на чорному фоні) та чорними кольорами (на білому фоні).



Рис 3.2.33 Чорно-білі гравюри з русалкою

Далі я намагалась зробити ці ілюстрації за допомогою штучного інтелекту.

За словами розробників, штучний інтелект (ШІ) відіграє важливу роль у виробництві ілюстрацій, впливаючи на творчий процес та оптимізуючи робочі процеси. Його застосування відкриває нові можливості для художників і дизайнерів, допомагаючи підвищити ефективність і точність виробництва графічних робіт.

Штучний інтелект допомагає автоматизувати низку завдань, від швидкого аналізу та розпізнавання зображень до створення базових ескізів і фінальних ілюстрацій. Це скорочує робочий час і вивільняє творчий потенціал художника, дозволяючи йому глибше зосередитися на своїй роботі.

Існує також тенденція до використання ШІ для генерування нових ідей і концепцій на основі певних параметрів і стилів малювання. Це розширює межі можливостей і дозволяє розглядати нові перспективи творчого самовираження.

Але нажаль, все це тільки на словах, оскільки існує безліч проблем, пов'язаних з використанням штучного інтелекту. В першу чергу це проблеми з авторськими правами, оскільки ШІ використовує вже готові роботи художників, котрі є в мережі, без їх дозволу, і створює зображення саме на їх основі. Але навіть якщо відкласти питання з етичною стороною та авторськими правами, зараз Штучний Інтелект дуже сирий механізм, за допомогою якого важко добитися того, що тобі потрібно, я дослідила це і можу сказати на власному досвіді.

Я намагалась добитись від штучного інтелекту максимально схожих на мої зображення, але все це було безрезультатно, оскільки він відмовлявся розуміти мій запит і генерував загалі не те, що було мені потрібно. Для генерації зображень я використовувала нейромережу Dall-e.

Спочатку я намагалась створити малюнки з бавовнянками, і ці зображення хочаб по стилю виходили найбільш схожими на те, що мені потрібно. Але по композиції і самому малюнку мені так і не вдалося добитися необхідного результату.



Рис 3.2.34 Бавовнята згенеровані ШІ

Далі я намагалась згенерувати домовичків, але навідміну від бавовнят, неймережа не змогла навіть виконати їх у потрібному стилі, і постійно видавав мені гіперреалізм.



Рис 3.2.35 Домовики згенеровані ШІ

З мавками та русалками в мене виникла та ж проблема, неймережа відмовлялася розуміти мої запити та видавала мені зображення у гіперреалістичному стилі.



Рис 3.2.36 Мавки згенеровані ШІ



Рис 3.2.37 Русалка згенерована ШІ

З цього можна зробити висновок, що Штучний Інтелект, котрий працює на основі текстових запитів, може бути непоганим інструментом для людини, котра хоче просто створити гарну картинку, але для художника, котрий хоче створити щось конкретне, з конкретним сюжетом і композицією, цей інструмент може бути лише помічником, але повноцінно робити його роботу і тим паче замінити він на теперішньому етапі точно не зможе.

Також є ще один варіант - створити зображення за допомогою неймережі, загрузити в неї вже готову картинку і вона на її основі зробить зображення. Саме так я зробила в неймережі на базі Midjourney, загрузила свої готові ілюстрації щоб воно переробило їх. Ось тут можна побачити порівняння.

Зображення з мавками:



Рис 3.2.38 Моя ілюстрація в оригінальному вигляді та прогнана через ШІ

Зображення з Бавовнянками:



Рис 3.2.39 Моя ілюстрація в оригінальному вигляді та прогнана через ШІ

Та зображення з Домовиками:



Рис 3.2.40 Моя ілюстрація в оригінальному вигляді та прогнана через ШІ

Як можна побачити, якщо проганяти вже готове зображення через неймережу, результат буде більш схожим на те, що тобі потрібно, але навіть так на згенерованих зображеннях вилазять дивні речі на невідповідності, як наприклад голова собаки, котра буквально росте з голови персонажа на згенерованій неймережою картинкою з домовиками. Та і який сенс генерувати зображення таким чином, коли в тебе вже є твій готовий малюнок. А якщо брати чуже зображення, щоб на його основі щось згенерувати, то це буде пряме порушення авторських прав.

Висновки до третього розділу

Програмне забезпечення для роботи з ілюстраціями надає художникам і дизайнерам багато інструментів для творчої роботи - Adobe Illustrator і CorelDRAW - популярні векторні програми для створення високоякісних, масштабованих ілюстрацій. Вони ідеально підходять для створення логотипів, іконок, поліграфії та веб-дизайну.

Для цифрового живопису та художньої ілюстрації Procreate та Clip Studio Paint пропонують широкий вибір пензлів та інструментів для втілення творчих ідей художників. У той час як Procreate відомий своєю реалістичністю та можливостями створювати фантастичні ілюстрації, Clip Studio Paint часто використовується для створення коміксів і мультфільмів, оскільки в ньому є багато інструментів для малювання, верстки і навіть анімації.

Adobe Photoshop відомий як універсальний інструмент для обробки растрових зображень і часто використовується для створення графіки для ігор, ілюстрацій та редагування фотографій.

Варто зазначити, що індустрія не лише розробляє нові інструменти для художників, а й застосовує штучний інтелект, щоб допомогти автоматизувати та оптимізувати творчий процес.

Кожна програма має свої унікальні особливості та функціонал, що дозволяє митцям обирати інструмент, який найкраще відповідає їхнім потребам та стилю роботи. Це сприяє розвитку та збагаченню творчого процесу в індустрії.

Також було розглянуто процес створення ілюстрацій у різних техніках та стилях, створено 10 ілюстрацій. Одна у техніці цифрового безконтурового живопису, дві цифрових з контуром, одна штрихована графіка, одна кольорова гравюра, дві чорно-білих гравюри, дві ілюстрації в стилі манги, та одна ілюстрація в техніці колажу.

Також було створено 16 ілюстрацій за допомогою штучного інтелекту (по 4 варіанти на кожну ілюстрацію), та три ілюстрації були прогнані через нейромережу, як варіант щоб добитись більшої схожості. Але це взагалі не мало сенсу, тому що щоб прогнати ілюстрації через ШІ, треба мати вже готові свої ілюстрації, або використовувати чужі, що є прямим порушенням авторських прав.

Хоча штучний інтелект має деякі переваги, він також має багато проблем при створенні ілюстрацій.

Використовуючи для частини ілюстрацій такий інструмент як ШІ, я прийшла до деяких висновків.

ШІ може мати обмеження в здатності розпізнавати творчість та індивідуальні художні підходи, оскільки ШІ базується на алгоритмах і даних, він не завжди може відтворювати унікальні та оригінальні художні стилі.

Деякі складні елементи малюнка і техніки можуть бути складними для розпізнавання або відтворення ШІ. Наприклад, складні деталі та складні художні ефекти можуть вимагати складних обчислень, саме тому в зображеннях створених нейромережею часто вилазять глюки по типу незрозумілих рук, очей, більшої кількості кінцівок ніж потрібно, тощо.

Навчальні дані, що використовуються для тренування алгоритмів ШІ, можуть бути неоднорідними і обмежуватися різними стилями малювання. Це може обмежити розпізнавання та рендеринг певних стилів.

Хоча штучний інтелект може автоматизувати багато аспектів роботи, важливо забезпечити захист і підтримку творчого процесу художника, не підміняючи його творчий потенціал і унікальний погляд на речі.

Авторське право також є важливим питанням у сфері ШІ в ілюстрації, оскільки алгоритми ШІ ґрунтуються на навчанні на основі великих обсягів даних, виникає питання, чи можна захищати авторські права на створені алгоритмом роботи.

Це питання ускладнюється, коли ШІ використовує захищений авторським правом матеріал для створення нових ілюстрацій. Особливо це стосується випадків, коли неможливо чітко визначити, які частини ілюстрації були створені алгоритмом, а які засновані на існуючому матеріалі.

Ця проблема викликає запитання щодо власності та прав на творчі роботи, створені штучним інтелектом. Для вирішення питань, пов'язаних з визнанням і захистом авторських прав у таких ситуаціях, часто потрібні чіткі правові підстави і юридична ясність.

Кожна з цих сфер має свої унікальні виклики, і хоча штучний інтелект може допомогти автоматизувати та вдосконалити процес ілюстрування, він не завжди може замінити творчий та унікальний підхід людини в цьому процесі.

РОЗДІЛ 4. ТЕХНОЛОГІЧНО-ЕКОНОМІЧНА ЧАСТИНА

4.1 Технологічна частина створення ілюстрацій

Технічні вимоги для ілюстрацій у книжках можуть варіюватися залежно від типу видання, типу ілюстрацій та видавництва. Однак, основні технологічні вимоги зазвичай залишаються незмінними.

1. Роздільна здатність.

- Для друку зазвичай потрібно 300 DPI (точок на дюйм) або вище для високої якості зображення. Це дозволяє забезпечити чіткість і деталізацію ілюстрацій під час друку книги.

- Для електронного видання може знадобитися менша роздільна здатність (72 DPI або 150 DPI), залежно від вимог формату та типу екрану.

2. Кольоровий профіль.

- CMYK для друку. CMYK використовується для забезпечення правильності кольорів при друку.

- RGB для електронного видання. RGB - для відтворення кольорів на екрані, оскільки більшість екранів працюють у цьому кольоровому просторі.

3. Формат файлу:

- Зазвичай використовують формати з підтримкою векторної або растрової графіки, такі як TIFF, JPEG, PNG для растрових зображень і EPS, SVG, AI для векторних зображень.

- Для високоякісного друку можуть бути вимоги щодо форматів без втрат, таких як TIFF з компресією без втрат.

4. Розмір файлу:

- Залежно від виду видавництва, може бути обмеження на розмір файлу.

Рекомендується уточнювати це перед надсиланням.

5. Заголовки та маркери обрізу:

- Для друку зазвичай потрібні маркери обрізу та заголовки для забезпечення правильного обрізання ілюстрацій на кожній сторінці.

6. Тип ілюстрацій:

- Важливо уточнити, чи це малюнки, фотографії, векторні графіки тощо.
- Якщо використовуються шрифти, вони також можуть мати свої вимоги щодо вкладення чи конвертації у криві.

7. Контрастність та якість:

- Ілюстрації повинні мати достатню контрастність та чіткість для зручного сприйняття, особливо якщо це друкована книга.

8. Ліцензування та авторські права:

- Потрібно переконатися, що маєте всі необхідні права на використання ілюстрацій у книзі, якщо вони належать іншим авторам.

Також є аспекти до самих ілюстрацій в тексті:

1. Розташування ілюстрацій: ілюстрації можуть бути розташовані на різних місцях у книзі, включаючи заставку (на початку тексту або розділу, у верхній частині сторінки), кінцівку (в кінці книги або розділу), ініціал (великі декоративні літери, з яких починається книга або розділ) і т.д.

2. спосіб розміщення ілюстрацій у тексті: ілюстрації можуть бути сторінковими (на всю сторінку), напівсмуговими (на половину сторінки), розворотними (на двох суміжних сторінках), середтекстовими (оборки, коли текст оточує ілюстрацію з трьох або чотирьох боків).і

3. Відстань від ілюстрації до тексту має бути не менше 6 мм.

4. Всі ілюстрації повинні бути виконані стандартним шрифтом, а висота малих літер повинна бути не менше 2,5 мм.

5. Стиль ілюстрацій - успішні дитячі книжки мають особливий стиль, візуальну привабливість, а ілюстрації доповнюють розповідь і оживляють дитячу уяву.

Ці вимоги можуть змінюватися залежно від видавництва та цільової аудиторії. Для визначення конкретних вимог до ілюстрацій рекомендується проконсультуватися з видавцем або редактором.

4.2 Види друку та матеріали

У книжковому дизайні використовуються різні види друку та матеріали.

1. Флексографічний друк.

Цей вид друку використовує гнучкі полімерні форми. Він дозволяє використовувати широкий спектр матеріалів, включаючи матеріали з грубою фактурою.

2. Офсетний друк.

Це популярний вид друку, який використовується для великих тиражів. Він використовує металеві пластини, які передають зображення на гумовий вал, а потім на папір.

3. Шовкотрафаретний друк.

Цей вид друку використовується для створення зображень на різних поверхнях, включаючи текстиль, папір, дерево та скло.

4. Термотрансферний друк.

Цей вид друку використовується для нанесення зображень на текстиль за допомогою тепла.

5. Цифровий друк.

Це сучасний вид друку, який дозволяє швидко та ефективно друкувати малі тиражі. Він використовує цифрові файли зображень для створення друкованих матеріалів.

Щодо матеріалів, то вони можуть варіюватися в залежності від виду друку та вимог до книги. Можуть використовуватися різні типи паперу, картону, полімерних плівок та інших матеріалів. У книжковому дизайні використовуються різноманітні матеріали, що допомагають досягти бажаного вигляду та відчуття книги.

1. Папір найбільш поширений матеріал для створення книг. Види паперу можуть варіюватися за щільністю, текстурою, кольором та іншими характеристиками. Наприклад, може використовуватися офсетний папір для текстових сторінок, а картон або інший важкий папір - для обкладинки.

2. Картон часто використовується для обкладинок книг, особливо для твердої обкладинки. Він має високу щільність і забезпечує додаткову міцність.

3. Полімерні плівки можуть використовуватися для ламінації обкладинок книг, що надає їм блискучий вигляд і захищає від зношування.

4. Текстиль. Деякі книги можуть мати текстильні обкладинки для надання їм унікального вигляду та відчуття.

5. В залежності від конкретного дизайну книги, можуть використовуватися інші матеріали, такі як шкіра, метал, дерево тощо.

Важливо пам'ятати, що вибір матеріалів може значно вплинути на вартість виробництва книги, а також на її вагу, відчуття на дотик і загальний вигляд. Тому при виборі матеріалів варто враховувати бюджет проекту, цільову аудиторію та конкретні вимоги до дизайну книги.

4.3 Економічна частина

Економічна частина створення книги включає багато різних аспектів, включаючи витрати на друк, видавництво, маркетинг, розповсюдження та інше.

Вартість друку книги може значно варіюватися в залежності від обраного виду друку, кількості сторінок, використаних матеріалів та інших факторів. Це можуть бути витрати на редагування, коректуру, дизайн обкладинки, верстку та інше.

Витрати на маркетинг та розповсюдження можуть включати рекламу, просування в соціальних мережах, витрати на розповсюдження та інше. Якщо книгу написав не власник видавництва, то автору книги, як правило, виплачуються авторські винагороди.

В Україні прогноз інфляції на 2023 рік складає 28%. Це може вплинути на вартість матеріалів, послуг та інших витрат, пов'язаних з виданням книги. У 2024 році в Україні очікується складний економічний період, що може вплинути на бюджети бібліотек та інших організацій, що займаються виданням книг.

Ці фактори можуть вплинути на вартість створення книги. Важливо ретельно спланувати бюджет та врахувати всі можливі витрати, щоб забезпечити економічну ефективність проекту.

1. Тверда обкладинка може коштувати на 30-40 грн за екземпляр дорожче, ніж м'яка.

2. Книга з великою кількістю ілюстрацій коштуватиме дорожче за книгу без ілюстрацій.

3. Середня вартість книги в Україні в 2023 році може становити 300-400 грн.

4. Орієнтовна вартість друку книги може становити близько 113.74 грн за штуку.

Я розрахувала приблизну вартість книги у видавництві Буклайн.

Книга формату А5, на 20 сторінок (10 кольорових з ілюстраціями, 10 чорно-білих), з офсетного папіру 80г/м² з твердою глянцевою палітуркою та тисненням фольгою, якщо макет вже готовий до друку, буде коштувати :

10 прим. X 93.4 грн = 933.7 грн.

Ці ціни є приблизними та можуть варіюватися в залежності від конкретних вимог до книги. Для отримання точної вартості рекомендується звернутися до друкарні або видавництва.

Висновки до четвертого розділу

Основні аспекти першої теми включають роздільну здатність, кольоровий профіль, формат файлу, розмір файлу, заголовки та маркери обрізу, тип ілюстрацій, контрастність, ліцензування та авторські права. Також важливо враховувати розташування, спосіб розміщення, відстань від тексту, стиль і висоту літер, особливості стилю ілюстрацій.

У книжковому дизайні використовуються різні методи друку, кожен з яких має свої особливості. Флексографічний, офсетний, шовкотрафаретний, термотрансферний та цифровий друк — це лише декілька з них. Кожен метод може бути використаний для певних матеріалів чи ефектів, таких як друк на текстилі або робота з матеріалами з грубою фактурою.

Щодо матеріалів, які використовуються для книжок, вони також мають велике значення. Від паперу до картону, полімерних плівок та навіть текстилю — кожен матеріал впливає на вигляд, відчуття та тривалість книги. Наприклад, використання офсетного паперу для тексту та картону для обкладинки може дати книзі зовсім інший вигляд та відчуття.

Крім того, вибір матеріалів також впливає на бюджет проекту. Такі фактори, як вага, вартість та загальний вигляд, важливі при розробці дизайну

книги. Тож урахування вимог проекту, цільової аудиторії та бюджету є важливими кроками під час вибору матеріалів.

Ці різноманітні методи друку та матеріали дають широкі можливості для творчості та створення унікальних книжок, кожна з яких може мати свій унікальний вигляд та відчуття для читача.

Аналіз економічної частини створення книги включає в себе широкий спектр витрат, які можуть впливати на загальну вартість видання. Врахування витрат на друк, матеріали, маркетинг, винагороди авторам та інші аспекти дійсно є важливим для ретельного планування бюджету проекту.

Опрацьовані приклади вказують на різні фактори, які можуть впливати на вартість книги. Наприклад, тип обкладинки, кількість ілюстрацій та їх тип, використаний папір, все це має значення при розрахунку витрат.

Прогноз інфляції на 2023 та очікуваний складний економічний період в 2024 році в Україні також можуть вплинути на загальні витрати та бюджети видавництв, бібліотек та інших організацій, пов'язаних з виданням книг.

Детальна оцінка вартості книги у видавництві Буклайн допомагає зрозуміти, як різні параметри впливають на загальну ціну продукту. Такий розрахунок дає можливість з більшою точністю визначити витрати на видання певної книги з урахуванням конкретних умов та вимог.

Звернення до друкарні або видавництва для отримання точної вартості є розумним кроком, оскільки ціни можуть варіюватися в залежності від багатьох факторів, і отримати консультацію з професіоналами у цій справі завжди корисно.

ВИСНОВКИ

Ілюстрація відіграє дуже важливу роль у світі графічного дизайну та мистецтва. Вона не лише доповнює текст, але й є важливим інструментом для створення візуального нарративу та передачі емоцій та ідей.

Було розглянуто різні аспекти еволюції та значення ілюстрації у світі мистецтва та культури. Ілюстрація - це не лише зображення, але й мова, яка поєднує мистецтво, технології та комунікацію. Від свого виникнення у печерах до сучасного формату, ілюстрація завжди адаптувалася технологічних змін і виражала розмаїття світу. Вона стає ефективним засобом самовираження та комунікації, що відображає творчість, оригінальність та сильні комунікативні навички для різних аспектів суспільства.

Перш за все, необхідно звернути увагу на важливість ілюстрації у візуальному мистецтві та дизайні. Вона не тільки доповнює текст і концепції, але й відіграє важливу роль у створенні візуальних оповідань і передачі почуттів та ідей.

Ілюстрація не лише доповнює текст і концепції, але й робить важливий внесок у створення візуального нарративу. Різні стилі, техніки та підходи до ілюстрування пропонують широкий спектр можливостей для вираження та розуміння почуттів та ідей. Техніки та методи - це лише інструменти; справжня сила ілюстрації полягає в її здатності передавати емоції, пробуджувати почуття та розповідати унікальні історії. Ілюстрація активно залучає глядача, розширює сприйняття і створює нові перспективи у візуальному мистецтві.

Більш детальний аналіз різних програм та інструментів для роботи з ілюстрацією розкриває широкий спектр можливостей для художників та дизайнерів. Кожна програма має унікальні функції, що відповідають потребам і стилю кожного художника.

Такі інструменти, як Adobe Illustrator, CorelDRAW, Procreate, Clip Studio Paint та Adobe Photoshop стали незамінними для багатьох художників і

дизайнерів. Виникають також питання про роль штучного інтелекту в цій сфері. Його можливості дозволяють автоматизувати і вдосконалити творчий процес, але вони також обмежені, особливо в розпізнаванні унікальних стилів і складних елементів малюнка. У світі штучного інтелекту особливого значення набуває авторське право, яке вимагає юридичної чіткості та точності. Будь-який крок у цьому напрямку вимагає ретельного обмірковування і врахування наслідків для творчості, прав і розвитку галузі.

У контексті книжкового дизайну вибір методів і матеріалів друку має значний вплив на зовнішній вигляд книги та її сприйняття читачем. Від роздільної здатності ілюстрацій до вибору паперу для обкладинки - кожен елемент впливає на загальний вигляд, якість і сприйняття книги.

Не менш важливим є врахування економічних аспектів книговидання. Розрахунок витрат на друк, вибір матеріалів, авторські гонорари та маркетингові витрати - все це впливає на бюджет видання. Аналіз економічних факторів, таких як інфляція та очікувані економічні перспективи, має вирішальне значення при плануванні книги.

У контексті книжкового дизайну вибір способу друку та матеріалів впливає на зовнішній вигляд книги. Від роздільної здатності до вибору паперу - всі елементи важливі для створення унікального продукту.

Аналіз економічних аспектів, таких як вартість і цінність видання, відображає важливість бюджетного планування та розуміння впливу економічних чинників на книжкову індустрію.

Таким чином, ілюстрації, програмне забезпечення, яке використовується для їх створення, вибір методів друку та матеріалів, а також економічні аспекти є важливими складовими творчого та продуктивного процесу в цих галузях. Враховуючи ці аспекти, можна виробляти високоякісну, естетично привабливу продукцію, яка відповідає якісним, естетичним та економічним критеріям.

Загалом, ретельне врахування цих аспектів, від ілюстрації до вибору способу друку та фінансового планування, є важливим для створення високоякісної привабливої продукції. Розуміючи вплив кожного елемента на кінцевий результат і ретельно враховуючи потреби та бюджет цільової аудиторії, можна виготовити продукт, що відповідає високим стандартам якості та естетики.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Учасники проєктів Вікімедіа. Печера ласко – вікіпедія. *Вікіпедія*. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Печера_Ласко. (дата звернення: 16.09.2023).
2. Учасники проєктів Вікімедіа. Мистецтво стародавнього Єгипту – вікіпедія. *Вікіпедія*. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Мистецтво_Стародавнього_Єгипту. (дата звернення: 16.09.2023).
3. ОСВІТА, НАУКОВІ ЗНАННЯ, ОБРАЗОТВОРЧЕ МИСТЕЦТВО ТА АРХІТЕКТУРА ДАВНІХ ЄГИПТЯН - ЦИВІЛІЗАЦІЇ ДАВНЬОГО СХОДУ - всесвітня історія 6 клас - О.Г. бандровський - генеза - 2014. *Віртуальна читальня освітніх матеріалів*. URL: https://www.subjectum.eu/textbook/history/6klas_v_1/13.html (дата звернення: 17.09.2023).
4. “Архітектура Месопотамії.” Моя Освіта. URL: <https://mojaosvita.com.ua/mustectvo/arxitektura-mesopotami%D1%97/> (дата звернення: 17.09.2023).
5. Учасники проєктів Вікімедіа. Стародавнє межиріччя – вікіпедія. *Вікіпедія*. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Стародавнє_Межиріччя (дата звернення: 17.09.2023).
6. Види вазопису стародавньої Греції. *Інформаційний Портал «Пабліш Україна»*. URL: <https://publish.com.ua/nashi-dni/vidi-vazopisu-starodavnoji-gretsiji.html> (дата звернення: 17.09.2023).
7. Учасники проєктів Вікімедіа. Давньогрецьке мистецтво – Вікіпедія. *Вікіпедія*. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Давньогрецьке_мистецтво (дата звернення: 17.09.2023).

8. Учасники проектів Вікімедіа. Історія української ілюстрації – Вікіпедія. *Вікіпедія*.
URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Історія_української_ілюстрації (дата звернення: 18.09.2023).
9. Мистецтво ілюмінованих рукописів за епохами та регіонами. «*VIOLITY*». URL: <https://violity.com/ua/publication/153-mistectvo-ilyuminovanih-rukopisiv-za-epochami-ta-regionami.html?category=all.html> (дата звернення: 18.09.2023).
10. Історична правда. ДАТОВАНО ФРЕСКИ У НАЙСТАРІШІЙ ЦЕРКВІ ПОЛЬЩІ (фото). *Історична правда*.
URL: <https://www.istpravda.com.ua/short/2012/03/1/75028/> (дата звернення: 18.09.2023).
11. Учасники проектів Вікімедіа. Ілюстрація – Вікіпедія. *Вікіпедія*.
URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Ілюстрація> (дата звернення: 18.09.2023).
12. Учасники проектів Вікімедіа. Мистецтво Ренесансу – Вікіпедія. *Вікіпедія*.
URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Мистецтво_Ренесансу (дата звернення: 18.09.2023).
13. Літературознавча енциклопедія: У двох томах. Т.2 : Ковалів Ю.І. : Free Download, Borrow, and Streaming : Internet Archive. *Internet Archive*. Київ, 2007. С. 64.
URL: <https://archive.org/details/literaturoznachat2/page/n64/mode/1up?view=theater> (дата звернення: 19.09.2023).
14. Учасники проектів Вікімедіа. Мистецтво постмодернізму – Вікіпедія. *Вікіпедія*.
URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Мистецтво_постмодернізму (дата звернення: 21.09.2023).

15. Ілюстрація та нові способи її створення | ІРІО. *ІРІО*. URL: <https://ipio-books.com/ilyustratsiya-ta-novi-sposobi-yiyi-stvorenniya/> (дата звернення: 21.09.2023).
16. “Конспект заняття на тему: Ілюстрація. Цифрове мистецтво. Сучасна реклама та фірмовий стиль. Напрямки, стилі, тренди. Інфографіка.” Всеосвіта. URL: <https://vseosvita.ua/library/konspekt-zanatta-na-temu-ilustracia-cifrove-mistectvo-sucasna-reklama-ta-firmovij-stil-napramki-stili-trendi-infografika-198185.html> (дата звернення: .24.09.2023).
17. Хведчик В. Л., Сєдак О. І. КОНЦЕПТУАЛЬНА ІЛЮСТРАЦІЯ ЯК НАПРЯМ СУЧАСНОЇ КНИЖКОВОЇ ГРАФІКИ. *Електронний архів КНУТД: Головна сторінка*. URL: https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/16400/1/td_2020_N3_05.pdf (дата звернення: 25.09.2023).
18. ВПЛИВ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА РОЗВИТОК ІЛЮСТРАЦІЇ В ГРАФІЧНОМУ ДИЗАЙНІ / А. О. Мальцева та ін. *Електронний архів КНУТД: Головна сторінка*. URL: https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/6822/1/td_2017_N2_06.pdf (дата звернення: 26.09.2023).
19. Що таке візуальний сторітелінг || MUKACHEVO.NET. *MUKACHEVO.NET – новини Закарпаття та Мукачева*. URL: <https://www.mukachevo.net/ua/news/view/860471> (дата звернення: 26.09.2023).
20. Сбітнєва Н. Мінімалізм як сучасний тренд графічного дизайну України. *Вісник ХДАДМ*. URL: <https://visnik.org.ua/pdf/v2021-01-05-Sbitnieva.pdf> (дата звернення: 27.09.2023).
21. “10 трендів ілюстрації у 2020 році.” ArtHuss. URL: <https://www.arthuss.com.ua/books-blog/10-trendiv-ilyustratsiyi-u-2020-rotsi> (дата звернення: 28.09.2023).

22. “Jocelin Carmes.” Instagram. URL: <https://www.instagram.com/jocelincarmes/> (дата звернення: 28.09.2023).
23. “Marly Gallardo.” Dribbble. URL: <https://dribbble.com/MarlyGallardo> (дата звернення: 28.09.2023)
24. “British Illustrator and Printmaker - Clare Curtis.” Clare Curtis. URL: <https://clarecurtis.co.uk/> (дата звернення: 29.09.2023).
25. Учасники проєктів Вікімедіа. Манга – Вікіпедія. *Вікіпедія*. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Манга> (дата звернення: 30.09.2023).
26. VIZ: The Official Website for Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba. *VIZ | The Best in Manga, Anime & Global Entertainment*. URL: <https://www.viz.com/demon-slayer-kimetsu-no-yaiba> (дата звернення: 30.09.2023).
27. Marvel Comics | Marvel Comic Books | Marvel. *Marvel Entertainment*. URL: [https://www.marvel.com/comics?&options\[offset\]=0&totalcount=12](https://www.marvel.com/comics?&options[offset]=0&totalcount=12) (дата звернення: 30.09.2023).
28. “Collage Illustrations 3.” Ricky Linn. Behance. URL: <https://www.behance.net/gallery/95396769/Collage-Illustrations-3> (дата звернення: 01.10.2023).
29. “About Me – Loish.net.” Loish. URL: <https://loish.net/about/> (дата звернення: 01.10.2023).
30. “Loish.” Instagram. URL: <https://www.instagram.com/loisvb/> (дата звернення: 01.10.2023).
31. “@haco_etc_.” Twitter. URL: https://twitter.com/haco_etc (дата звернення: 11.10.2023).
32. Учасники проєктів Вікімедіа. Книжкова ілюстрація – Вікіпедія. *Вікіпедія*. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Книжкова_ілюстрація (дата звернення: 03.10.2023).

33. Шульська Н., Манюхіна А. Ілюстративна культура сучасної дитячої книги: видавничі норми й читацькі вимоги. *CORE – Aggregating the world's open access research papers*.
URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/153585109.pdf> (дата звернення: 28.10.2023).
34. “Основні вимоги до ілюстрацій.” UM. URL: <http://www.um.co.ua/10/10-5/10-5456.html> (дата звернення: 29.10.2023).
35. “Онлайн-курс книжкової ілюстрації.” ArtCraft. URL: <https://artcraft.net.ua/courses/book-illustration> (дата звернення: 29.10.2023).
36. “Основні види друку та сфери їх застосування.” Kraplak. URL: <https://kraplak.com.ua/uk/korysni-statti/vydy-druku-i-vykorystannya/> (дата звернення: 30.10.2023).
37. Сучасні види та способи друку. Портал освітньо-інформаційних послуг «Студентська консультація». URL: <http://studcon.org/suchasni-vydy-ta-sposoby-druku> (дата звернення: 01.11.2023).
38. Тема 1. Загальні відомості про типи і види друку. *StudFiles*.
URL: <https://studfile.net/preview/9771208/> (дата звернення: 02.11.2023).
39. Класифікаційна схема видань / А. І. Барсук та ін. *Pidru4niki*.
URL: https://pidru4niki.com/1416011751391/dokumentoznavstvo/klasifikatsiyna_shema_vidan#google_vignette (дата звернення: 04.11.2023).
40. “Найкращий книжковий дизайн.” Goethe-Institut Україна. URL: <https://www.goethe.de/ins/ua/uk/kul/sup/bbd.html> (дата звернення: 04.11.2023).
41. Гаджій О. Судять за обкладинкою: дизайнери про оформлення книжок. *Читомо | Культура читання і мистецтво книговидавництва | Усе про книги | Читомо - портал про культуру читання і мистецтво книговидавництва*. URL: <https://chytomo.com/sudiat-za-obkladynkoiu-dyzajnery-pro-oformlennia-knyzhok/> (дата звернення: 04.11.2023).

42. Білякович Л. Значення декорування текстильних матеріалів у створенні художнього образу костюму межі ХХ – ХХІ ст.: історіографічний аспект | Вісник ЛНАМ. *Вісник ЛНАМ | Вісник Львівської національної академії мистецтв*.
URL: <https://visnyk.lnam.edu.ua/visnyk/2019/39/310dcbbf4c6e62f762a2aa148d556bd> (дата звернення: 05.11.2023).
43. “Чи впливають соціальні мережі на дизайн книжок?” Vydra. URL: <https://www.vydra.net.ua/archive/chy-vplyvaiut-sotsialni-merezhi-na-dyzajn-knyzhok/> (дата звернення: 05.11.2023).
44. Рекомендації з оформлення макету. *Друк книг Київ – Надрукувати книгу (роздрукувати) малим тиражем, в одному 1 екземплярі на замовлення*. URL: <https://printto.ua/blog/rekomendatsiyi-z-oformlennya-maketu> (дата звернення: 05.11.2023).
45. Друкарня "Айс Принт". Видання книг. Друк книжної продукції. *ice-print.com.ua - Найкращі ціни в країні на друк малих тиражів. Доставка по Україні*. URL: <https://www.ice-print.com.ua/> (дата звернення: 05.11.2023).
46. “Калькулятор. Видавництво книг "Лілія". URL: <https://www.vidatiknigu.com.ua/calc/?pages=100&count=100&color=0&bind=2&type=1> (дата звернення: 06.11.2023).
47. Орлова Ю. Книжки дорожчають, немає світла, а українці продовжують читати. Як книжковий ринок оговтався від війни – Forbes.ua. *Forbes.ua | Бізнес, мільярдери, новини, фінанси, інвестиції, компанії*.
URL: <https://forbes.ua/lifestyle/knigi-dorozhchayut-nemae-svitla-a-ukrainsi-prodovzhuyut-chitati-yak-knizhkoviy-rinok-ogovtavsyia-vid-viyni-29122022-10824> (дата звернення: 06.11.2023).
48. “Ціни на друк книг.” Printto. URL: <https://printto.ua/prices> (дата звернення: 06.11.2023).

49. “Цифровий друк книг - BOOKLINE.” . URL:

https://bookline.online/UA/pechat_knig.php (дата звернення: 07.11.2023).

50. “Плануємо роботу публічної бібліотеки на 2023 рік.” Znayshov. URL:

https://znayshov.com/News/Details/planuiemo_robotu_publichnoi_bibliote_ky_na_2023_rik (дата звернення: 07.11.2023).

ДОДАТКИ

Додаток 1. Перший планшет



манга



кольорова правюра



цифрова ілюстрація без контурів



готові ілюстрації проілюстровані через ШІ



чорно-біла правюра (білий фон)



чорно-біла правюра (чорний фон)



цифрова ілюстрація з контуром



манга



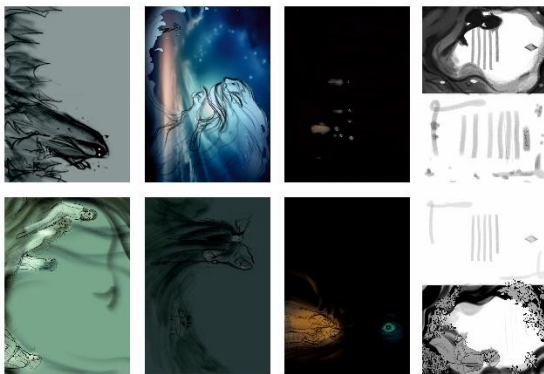
штукатурена графіка



цифрова ілюстрація з контуром



коллаж



інші результати есеїв

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ
ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛИТИКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ АКАДЕМИЧНИЙ
ЦЕНТР ДИЗАЙНУ І ІНТЕР'ЄРУ
ТА РЕКЛАМИ
КАЗІСЛА
ПРАВОЧИННО О. ДИЗАЙНІЗ
ВІСНОНАГА СТУДЕНТКА
ГРЕВІЯ МАРІЯ ОЛЕКСАНДРІВНА
АЛЛЕГІСЛА НАСЕРІВНА
КЕРІВНИК
КАНДИДАТ ВІСНОСОРБІКІН НАУК
СІДІЦЬКА АНДРА ФІЛІПОВИЧА

Додаток 2. Другий планшет



Благовістка через Ш



Мавкин через Ш



Домовиким через Ш



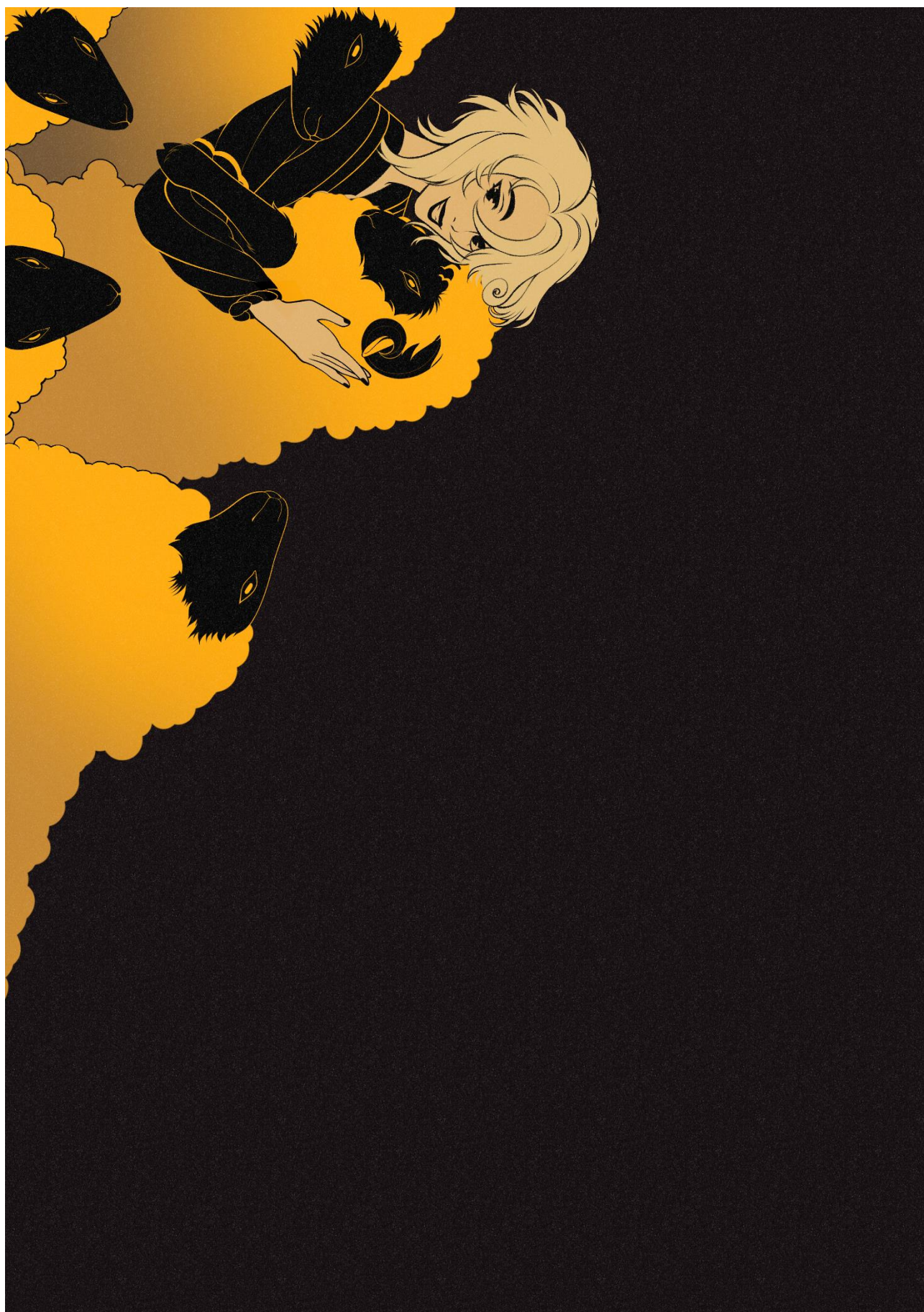
Друсалка через Ш

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ
ТА ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНИЙ
НАЦІОНАЛЬНИЙ ЦЕНТР
КЕРИВНИК КУЛЬТУРИ
КУЛЬТУРНИЙ ДИРЕКТОР
ІНСТІТУТУ ДИЗАЙНУ
ТА РЕКЛАМИ
КАФЕДРА
ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ
ВІСНИКОВА СТУДЕНТА
ТРЕМІ УЧАС.02.22
АНЖЕЛІКА РАДЧЕНКО
КАТРИНА
КАЦІЦІВАТ ФІЛОСОФСЬКА НАУКА, ДОШКОЛІ
СЛОВОТВОРСТВО, СЛОВОТВОРСТВО

Додаток 3. Цифровий без контуру



Додаток 4. Кольорова гравюра



Додаток 5. В стилі манги

Додаток 6. Цифровий з контуром



Додаток 7. Штрихована графіка

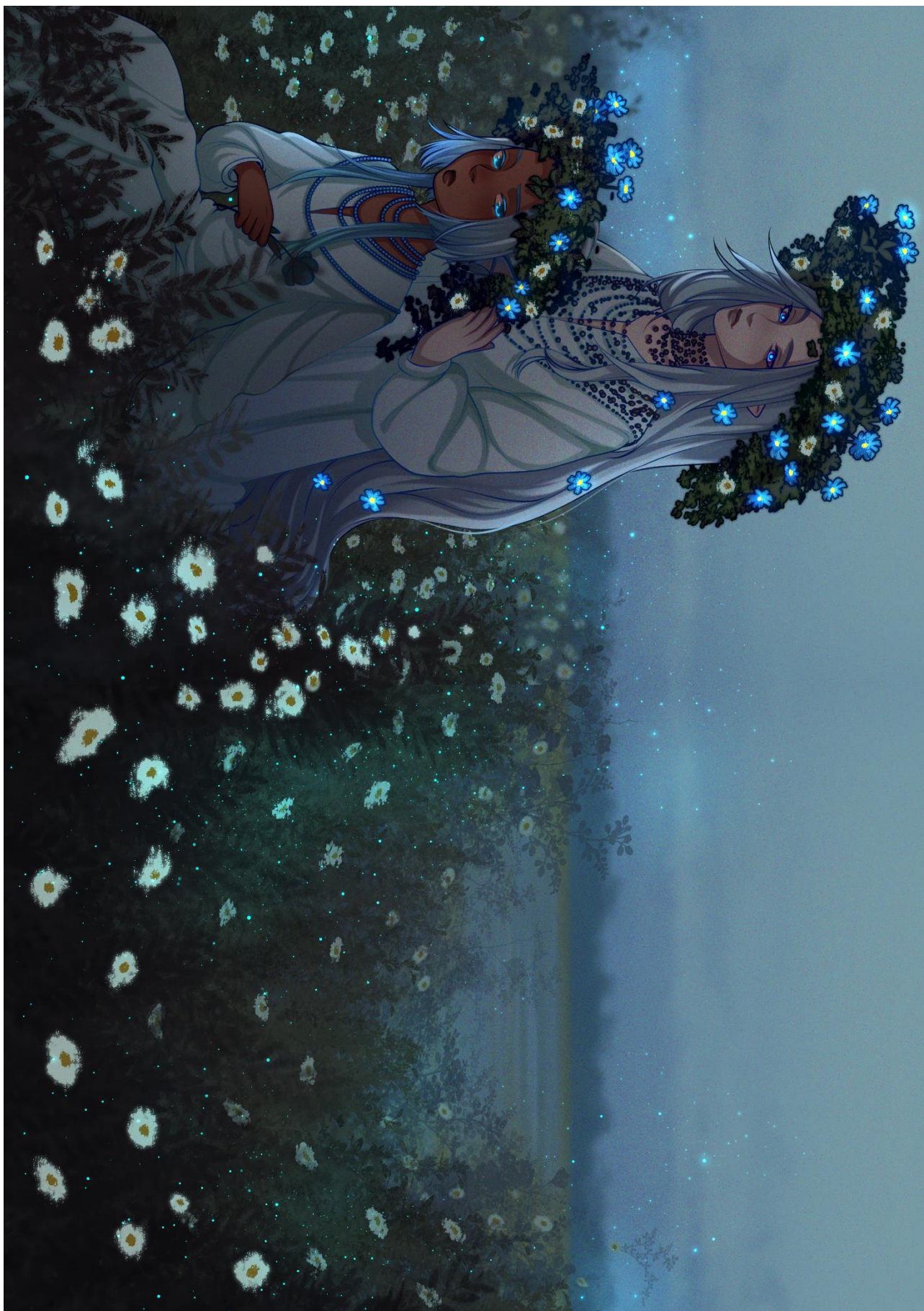


Додаток 8. В стилі манги

Додаток 9. Колаж



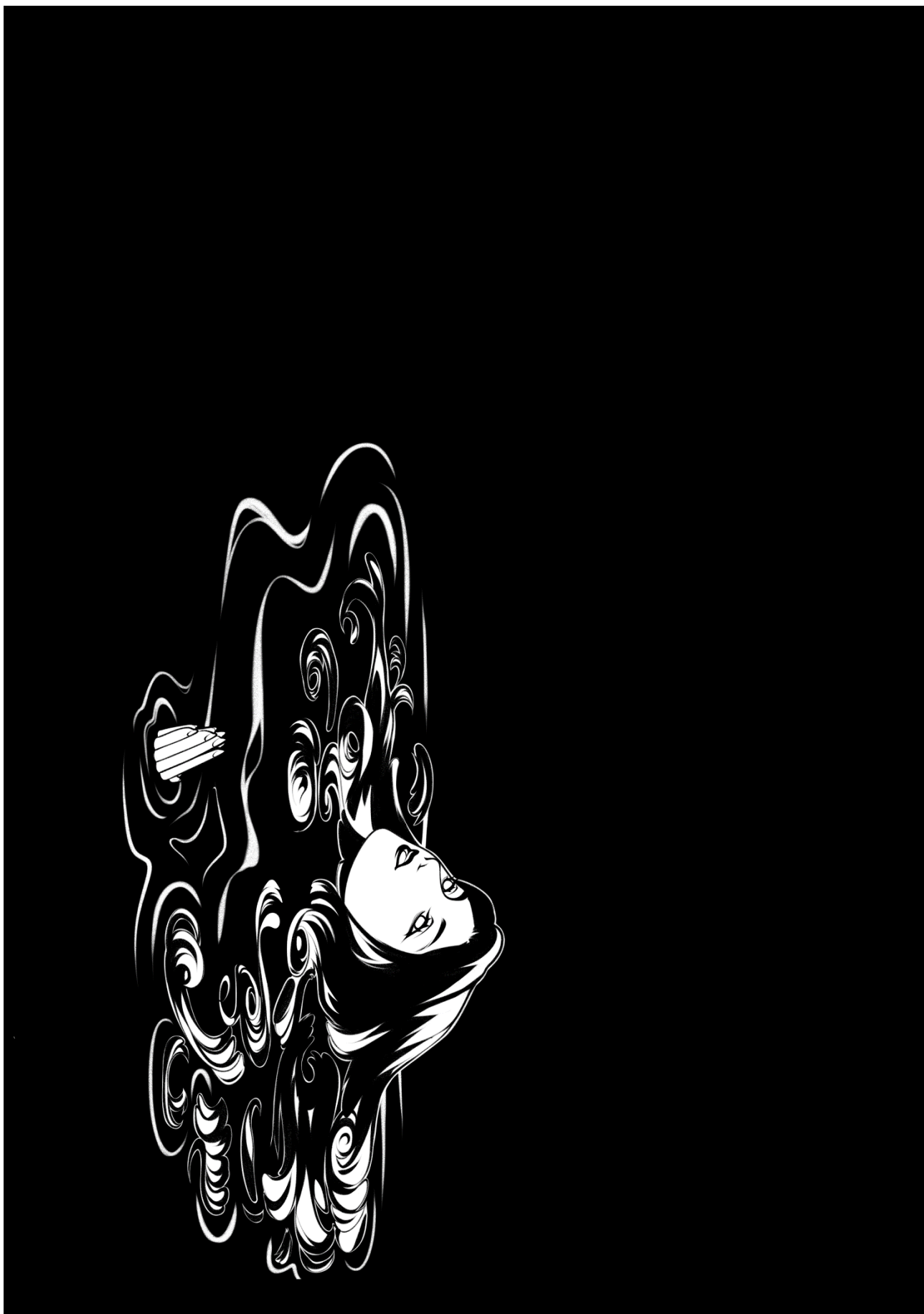
Додаток 10. Цифровий з контуром



Додаток 11. Чорно-біла гравюра



Додаток 12. Чорно-біла гравюра

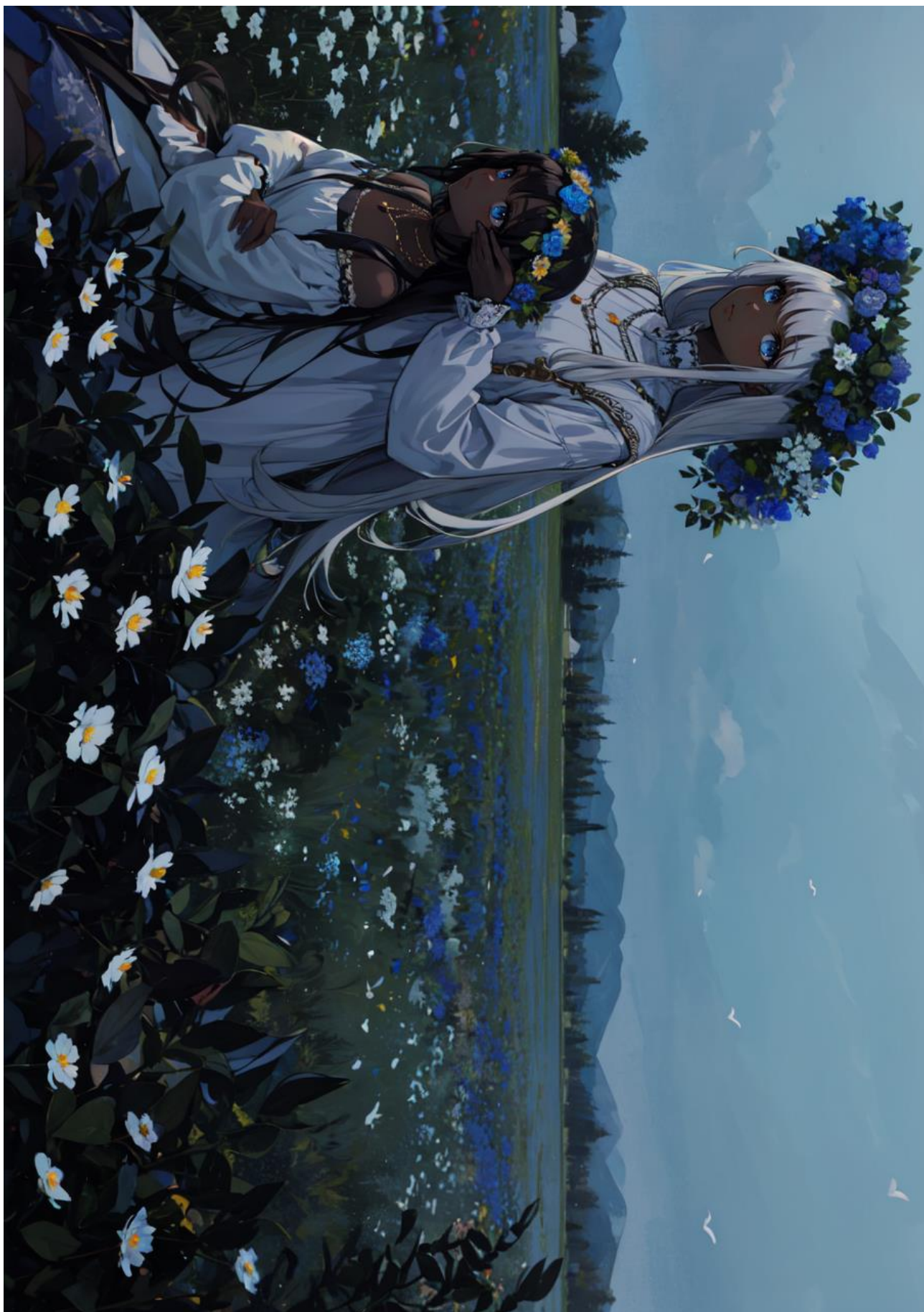


Додаток 13. Ілюстрація прогнана через ШІ



Додаток 14. Ілюстрація прогнана через ШІ



Додаток 15. Ілюстрація прогнана через ШІ

Додаток 16. Ілюстрації згенеровані ШІ



Додаток 17. Ілюстрації згенеровані ШІ



Додаток 18. Ілюстрації згенеровані ШІ



Додаток 19. Ілюстрації згенеровані ШІ

