

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ СОЦІАЛЬНОЇ ПЕДАГОГІКИ ТА ПСИХОЛОГІЇ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ**

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА
бакалавра

на тему: РОЗРОБКА САЙЛЕНТБУКУ «WHO AM I?»

Виконала: студентка 4 курсу, групи 6.0229-2
спеціальності 022 «Дизайн»
освітньо-професійної програми «Графічний дизайн»
Лісенкова Анастасія Олексіївна

Керівник: доцент кафедри дизайну,
к. пед. н _____ Ганна БРЯНЦЕВА

Рецензент: викладач кафедри дизайну,
к. мист. _____ Христина СОДОМОРА

Запоріжжя
2023

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет соціальної педагогіки і психології
Кафедра дизайну
Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)
Спеціальність 022 «Дизайн»
Освітньо-професійна програма «Графічний дизайн»

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри дизайну
_____ PhD Ганна ЧЕМЕРИС
«__» _____ 2023 року

**ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТЦІ**

Лісенкової Анастасії Олексіївни

1. Тема роботи: Розробка сайлентбуку «WHO AM I ? » науковий керівник роботи к. пед. н., доц. Г. В. Брянцева затвержені наказом ЗНУ № 341-с від 22.02.2023
2. Строк подання студентом роботи: 15.06.2023
3. Вихідні дані до роботи: відсутні
4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, що належить розробити): Ілюстрація в книгах. Історія виникнення та техніки створення ілюстрацій. Види книг та особливості їх ілюстрування. Класифікація та різновиди сайлентбуків. Стили в малюванні цифрової ілюстрації. Вплив кольорів в дитячій ілюстрації. Розробка сайлентбуку «who am i ?
5. Перелік графічного матеріалу: презентація ,демонстраційна графіка оригінал - макет розробки

6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали консультанта	Дата, підпис	
		Надано	Отримано

7. Дата видачі завдання: 1.11.2022

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання	Примітка
1	Отримання завдання на проведення дослідження	1.11. 2022	
2	Підготовка календарного плану виконання кваліфікаційної роботи .	22.10. 2022	
3	Проведення передпроектного дослідження: аналіз продукції та її аналогів, опис діяльності замовника та його цільової аудиторії, дослідження ринкової ситуації. Пошукові й ескізні роботи. Підготовка чернетки теоретичного розділу.	жовтень 2022	
4	Подання тез, участь у всеукраїнській науково - практичній конференції.	березень 2023	
5	Проведення проектування: прототипування, ескізування, розробка варіацій, розробка концепту графічної форми.	листопад - квітень 2023	
6	Подання тез, участь у науковій конференції «Молода наука».	березень 2023	
7	Оформлення результатів проектування(чернетка пояснювальної записки), підготовка презентаційної візуалізації розробленого концепту графічної форми (варіанти графічної частини проекту) та розробка чернеткових оригінал - макетів.	квітень 2023	
8	Попередній захист кваліфікаційного проекту на кафедрі	травень 2023	
9	Усунення зауважень, врахування рекомендацій керівника. Чистове оформлення роботи.	2-14.05.23	
10	Проходження нормоконтролю(оформлення ПЗ згідно чинних Стандартів)	15 - 21.05.23	
11	Рецензування кваліфікаційного проекту. Доопрацювання кваліфікаційного проекту з урахуванням рекомендацій рецензента. Отримання рецензії.	22 - 29.05.23	
12	Подання роботи і рецензій науковому керівникові на підготовку відгуку. Написання відгуку керівником.	1-5.06.23	
13	Подання роботи на антиплагіат - перевірку. Unichek. Отримання довідки про перевірку.	5 - 12.06.23	
14	Отримання допуску до захисту. Подання всіх друкованих та електронних матеріалів кваліфікаційної роботи на кафедру. Розміщення тексту роботи у репозитарії ЗНУ.	12 - 16.06.23	
15	Захист кваліфікаційної роботи на засіданні ЕК.	19-25.06.23	

Студент

_____ (підпис)

Анастасія ЛІСЕНКОВА

Науковий керівник роботи

_____ (підпис)

Ганна БРЯНЦЕВА

Нормоконтроль пройдено

Нормоконтролер

_____ (підпис)

Ганна ЧЕМЕРИС

АНОТАЦІЯ

Лісенкова А. О. Розробка сайлентбуку «WHO AM I?»: кваліфікаційна робота бакалавра спеціальності 022 «Дизайн» освітньо-професійної програми «Графічний дизайн» / Наук. Керівник к. пед. н., доц. Г. В. Брянцева. Запоріжжя : ЗНУ, 2023. 77 с.

UA : Робота викладена на 54 сторінках друкованого тексту. Перелік посилань включає 59 джерел. Об'єкт дослідження: Пікчербуки. Предмет дослідження: сайлентбуки. Мета дослідження: теоретичний аналіз літератури з теми історії виникнення друкарських технік, видів ілюстрування; дослідження класифікацій сайлентбуків, артбуків, вивчення передового досвіду стилів малювання в цифровій ілюстрації, аналіз друкарських видань з картинками та споживчої аудиторії. В роботі над розробкою друкованого видання сайлентбук «WHO AM I?» були виконані всі вимоги щодо стандартів книжкової справи.

Ключові слова: ілюстрація, графічний дизайн, книга, візуальні комунікації, діджитал графіка, типографіка.

Lisenkova A. O. Development of the Silent Book «WHO AM I?»: Bachelor's thesis, specialty 022 «Design», Professional Program «Graphic Design» / Sci. adv. PhD, Asoc. Prof. H. V. Briantseva. Zaporizhzhia: ZNU, 2023. 77 p.

EN : The work is presented on 54 pages of printed text. The list of links includes 59 sources. Object of research: Picture books. Subject of research: Silent books. The purpose of the study: theoretical analysis of literature on the history of printing techniques, types of illustration; research of classifications of silent books, art books, study of best practices of drawing styles in digital illustration, analysis of printed publications with pictures and consumer audience. He is currently working on the development of the printed edition of the silent book «WHO AM I?» all the requirements for book standards were met.

Key words: illustration, graphic design, book, visual communication, digital graphics, typography.

Апробація кваліфікаційної роботи:

1. Міжнародна науково-практична конференція «Дизайн, візуальне мистецтво та творчість: сучасні тенденції та технології» (12 грудня 2022, м. Запоріжжя)

Лісенкова А. О., Брянцева Г. В. Сайлентбук або тиха книга - ілюстрація як сучасний засіб візуальної комунікації : *Дизайн, візуальне мистецтво та творчість: сучасні тенденції та технології : матеріали I міжнародної науково-практичної конференції*. Запоріжжя: ЗНУ, 2022. Т. 1. С.102-103. DOI: 10.5281/zenodo.7489308.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	6
РОЗДІЛ 1 ІЛЮСТРАЦІЯ В КНИГАХ.....	9
1.1 Історія виникнення та техніки створення ілюстрацій	9
1.2 Види книг та особливості їх ілюстрування	14
1.3 Класифікації та різновиди сайлентбуків.....	27
1.4 Стили в малюванні цифрової ілюстрації.....	31
1.5. Опис галузі та аудиторії.....	38
РОЗДІЛ 2 РОЗРОБКА САЙЛЕНТБУКУ «WHO AM I ?»	42
2.1 Вивчення та аналіз аналогів.....	42
2.2 Пошуково - проектний етап.....	48
2.3 Виконання проектної частини.....	53
ВИСНОВКИ.....	59
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	61
ДОДАТОК А Історія та види ілюстрацій.....	68
ДОДАТОК В Технічне виконання.....	74

ВСТУП

Протягом століть книги були невід'ємною частиною людської цивілізації, що слугували воротами до знань, розвивали уяву та сприяли особистісному зростанню. Хоча книжки з малюнками зачаровують читачів яскравими ілюстраціями, важливо визнати, що такі книги можуть мати величезний вплив на людей. Завдяки тому, що книги стимулюють розум, викликають емоції та пробуджують нашу фантазію, ці книги мають унікальну силу, яка виходить за межі візуального уявлення.

Часто кажуть, що «картинка варта сотні слів», і немає сумніву, що ілюстрації відіграли життєво важливу роль в історії людського спілкування. Протягом історії, люди завжди використовували зображення як інструмент комунікації. Наприклад, люди почали використовувати малюнки як засіб надсилання та отримання повідомлень ще задовго до нашого часу.

Методи, які використовуються для привернення уваги читачів - додавання до тексту пов'язаних між собою картинок та ілюстрацій. Тим паче, картинки можуть допомогти дорослим зрозуміти й уявити сюжет, але для дітей ілюстрації відіграють більш вагому роль: ілюстрації дозволяють їм зрозуміти події історії ще до того, як вони навчаться читати.

Сайлентбук (англ. «silent book») - це особливий тип книги для дітей, відомий також як «книга без слів» або «тиха книга». Він являє собою книгу, яка не містить тексту, а використовує лише ілюстрації для розповіді та передачі історії. Сайлентбуки дають змогу дітям та їхнім батькам або опікунам використовувати уяву та створювати свої власні історії, ґрунтуючись на ілюстраціях. Основна ідея сайлентбуків полягає в тому, щоб стимулювати візуальне сприйняття, фантазію та мовний розвиток у дітей. Вони можуть допомогти дітям розвивати навички спостереження, зіставлення та послідовності подій, а також сприяти розвитку креативного мислення.

Їх часто використовуються в роботі з маленькими дітьми, особливо в ранньому віці або з дітьми, у яких є мовні чи комунікативні труднощі. Вони

також можуть бути корисними для дітей, які вивчають іноземну мову, оскільки ілюстрації можуть допомогти їм зрозуміти зміст і створити свої власні історії на основі візуальних образів.

Сайлентбуки можуть мати різні формати та тематики. Вони можуть бути виконані у вигляді твердих або м'яких книг, фліпбуків, картонних панелей тощо. Серед відомих сайлентбуків-роботи таких авторів, як Барбара Левін, Клаудія Ранк, Томас Бейкер і багатьох інших.

Об'єкт дослідження - ілюстрування пікчербуків.

Предмет дослідження - ілюстрування сайлентбуків.

Мета роботи - розробити ілюстрації до сайлентбуку «WHO AM I?»

Виходячи з формування об'єкту, предмету дослідження та мети дослідження необхідно виконати наступні **завдання**:

1. Дослідити інтернет та друковані джерела, які детально розкривають аспекти ілюстрацій у книжках;
2. Описати послідовність етапів виконання проектно - графічної частини;
3. Розкрити актуальність та вплив ілюстрацій на читацьку аудиторію;
4. Провести аналіз сучасних ілюстрованих видань таких як, сайлентбук, артбук тощо;
5. Розробити ілюстроване книжкове видання - сайлентбук.

Практичне значення роботи отриманих матеріалів, полягає у аналізі книжкової індустрії за допомогою наукових статей, інтернет - джерел тощо. Детальний опис розробки ілюстрованої книги, дає можливість, побачити аспекти даної галузі. Такі як, етапи створення елементів книжкового видання, типографічні правила та основні принципи графічного дизайну. Для ілюстраторів які починають свій професійний шлях, це можливість знайти для себе нові способи створення діджитал ілюстрацій отримуючи досвід з переглянутих прикладів зі створення комп'ютерної графіки.

Апробація результатів дослідження відбувалась шляхом публікації тез доповіді на тему «Сайлентбук або тиха книга - ілюстрація як сучасний засіб візуальної комунікації» у збірнику матеріалів I міжнародної науково-практичної

конференції «Дизайн, візуальне мистецтво та творчість: сучасні тенденції та технології» (м. Запоріжжя, 12 грудня 2022).

Структура пояснювальної записки складає два основні розділи. У першому описано види та загальні класифікації книг з картинками. Які бувають друковані видання їх переваги та недоліки. Наскільки книги відіграють важливу роль у поширенні знань, освіті та культурному розвитку. Загальні відомості з історії стосовно появи електронних та аудіо книг. Другий розділ включає, аналіз аналогічних книжкових видань. Опис цільової аудиторії та галузі. Показано поетапний пошуковий етап, також детально описано вибір кольорів з психологічної та дизайнерської галузі. Яка була використана програми та опис фінальної частини.

РОЗДІЛ 1

ІЛЮСТРАЦІЯ В КНИГАХ

1.1 Історія виникнення та техніки створення ілюстрацій

Історія книжкової ілюстрації - це захоплююча мандрівка, що охоплює століття та широкий спектр художніх стилів і технік. Від найдавніших ілюмінованих манускриптів до сучасних цифрових зображен, книжкова ілюстрація відіграє вирішальну роль у покращенні читацького досвіду та візуальній передачі наративів. Давайте розглянемо ключові події в історії книжкової ілюстрації.

Стародавні єгиптяни були одними з перших, хто почав створювати ілюстровані тексти [1]. Вони використовували ієрогліфи та піктографічні зображення для супроводу своїх письмових текстів. Прикладом є «Книга мертвих - Папірус Ані та Хоннефе (див. рис. А.1). Давня Греція та Рим: У цих цивілізаціях створювали ілюстровані манускрипти «Askew Gospel Book» (див. рис. А.2), в яких часто зображували міфологічні сцени та історичні події [2]. У Середньовіччі монахи ретельно створювали ілюстровані манускрипти вручну. Ці манускрипти містять складні ілюстрації, часто з використанням золота та яскравих кольорів. Найвідомішими прикладами є Келльська книга та Ліндісфарнське Євангеліє (див. рис. 1.1.)



Рисунок 1.1 - Келльська книга [3] та Ліндісфарнське Євангеліє [4]

У епоху Відродження та раннього Нового часу: З винайденням друкарського верстата у 15 столітті ксилографія стала популярним методом книжкової ілюстрації. Художники вирізали зображення на дерев'яних дощечках, які потім фарбували і притискали до паперу. Гравюри та офорти: У 16-17 століттях такі техніки, як гравюра та офорт, набули популярності. Художники, такі як Альбрехт Дюрер і Рембрандт (див. рис. А.3), створювали детальні ілюстрації за допомогою цих методів. Гравюри на міді стали популярними у 18 столітті. Такі художники, як Вільям Блейк і Томас Бьюик, створювали складні ілюстрації для книг (див. рис. 1.2).

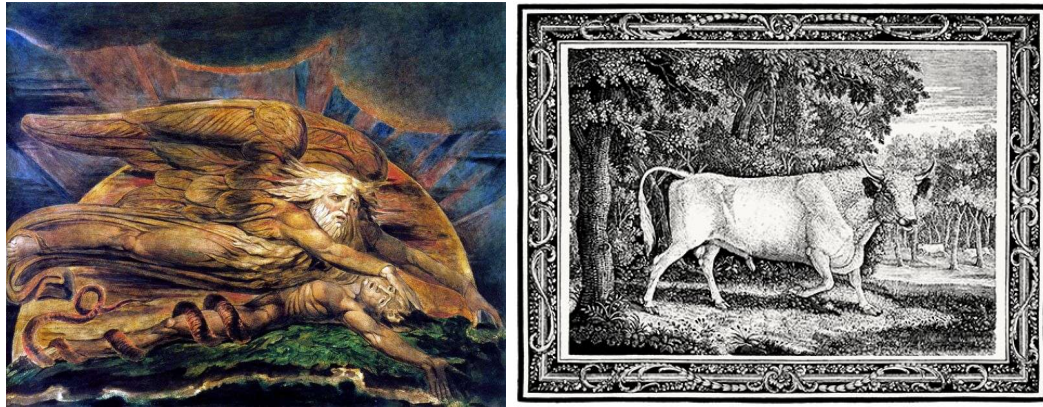


Рисунок 1.2 - Вільям Блейк «Елохім створює адама» [5]
та Томас Бьюик «Чиллінгемський бик» [6]

Літографія - винайдена наприкінці 18 століття, дозволила масово виготовляти ілюстрації. Художники, такі як Оноре Дом'є (див. рис. А.4) та Теодор Жеріко, використовували цю техніку [7]. Кінець 19 - го та початок 20-го століть ознаменували період, відомий як Золотий вік ілюстрації. Такі художники, як Артур Рекхем, Обрі Бердслі та Едмунд Дюлак створювали приголомшливі ілюстрації до дитячих книжок та літературних творів. З розвитком фотографії ілюстрації почали включати фотографічні елементи. Техніка фото гравюри дозволяє відтворювати фотографії поряд із текстом [8].

Від ХХ століття по наш час, модернізм та мистецькі рухи - невід'ємною частиною мистецької галузі. На початку 20 століття на книжкову ілюстрацію вплинули сучасні мистецькі течії, такі як кубізм - у живописі, є одним із

модерністських напрямів. Розбір тривимірних об'єктів на окремі елементи та перенесення їх на двовимірну площину. Сюрреалізм - особливість використання ілюзій та парадоксальних форм в ілюстраціях та ар-деко де яскраво виражена декоративність, плавність ліній і округлість форм, їх гнучкість і плинність. Такі художники, як Пабло Пікассо, Сальвадор Далі та Ерте, експериментували з новими стилями та техніками [9].

Поява коміксів та графічних романів відкрила новий вимір книжкової ілюстрації. Такі художники, як Вілл Айзнер, Вінзор Маккей та Арт Шпігельман.

Вілл Айзнер, відомий як один з піонерів сучасних коміксів, є важливою постаттю в історії графічних романів. Він був художником, письменником, теоретиком та продюсером, який народився в бідній європейській емігрантській родині і виріс у Нью-Йорку. У 1939 році Айзнер створив свою знамениту серію «Дух», яка розповідала про мисливця на гангстерів, і вона стала початком його успішної кар'єри. Пізніше він розширив свої творчі горизонти, створивши амбітні графічні романи та науково-популярні книги про «послідовне мистецтво» [10].

Вінзор Маккей - американський художник, карикатурист і аніматор. Він став відомим завдяки своєму внеску в мультиплікацію і був одним із засновників у створенні мальованих фільмів. Маккей першим використав технології, які стали стандартом в індустрії анімації та були популяризовані Волтом Діснеєм та іншими майстрами мультиплікації. Одними з його найвідоміших робіт є газетний комікс «Маленький Немо в країні снів» і мультфільм «Динозавр Герті» [12].

Арт Шпігельман (Art Spiegelman) - американський художник, комікс-художник і письменник, який народився 15 лютого 1948 року. Він став відомим завдяки своїй впливовій роботі в жанрі графічних романів.

Найвідомішим його твором є серія коміксів «Маус», за яку він отримав Пулітцерівську премію 1992 року. «Маус» - автобіографічний комікс, що розповідає історію виживання його батька під час Голокосту. У цьому творі особливим чином використовується стиль малюнка, де євреї зображені як миші,

а нацисти - як коти. Завдяки «Маусу» Арт Шпігельман зробив значний внесок у розвиток графічних романів як серйозного літературного жанру [13; 14].

Вони здійснили революцію в оповіданні історій за допомогою візуальних наративів. А вже з появою комп'ютерів і цифрових технологій книжкова ілюстрація отримала нові можливості. Цифрові художники тепер використовують програмне забезпечення та цифрові інструменти для створення ілюстрацій з підвищеною гнучкістю та доступністю.

З розвитком цифрових технологій змінилися не лише художні інструменти та техніки виконання а й різновид книжок. Це суттєво вплинуло на книжкову індустрію. Електронні книги, які є електронними версіями книг, та аудіокниги, які є озвученими версіями книг, набули популярності завдяки своїй зручності та доступності. Через це важливість ілюстрацій при виданні книжок зменшилась. Розглянемо детальніше кожен з існуючих типів, для загального розуміння вагомості ілюстрацій.

Паперові книжки - це класичні друковані видання, виготовлені з паперу і зазвичай зшиті або склеєні в палітурку. Вони мають тривалу історію і залишаються популярними серед безлічі читачів. Ось деякі переваги та недоліки паперових книг: перші паперові книги з'явилися в Європі у XIII столітті. До цього часу книги писали вручну на пергаменті, що було дуже трудомістким та дорогим процесом. Винайдення паперу в Китаї та його поширення в Європу вплинуло на розвиток книгодрукування. У XIII столітті почали використовувати папір для виготовлення сторінок книг замість пергаменту. Це зробило процес виготовлення книг швидшим, економічнішим і доступнішим. Однак, книги продовжували виготовлятися вручну, адже ще не було винаходу друкарського пресу. Виробництво книг вручну було дуже складним і тривалим процесом. Копіїсти, які займалися написанням книг, марнували багато часу на ручне копіювання текстів. Один екземпляр книги міг виготовлятися протягом 5 - 7 років. Це робило книги дорогими та не доступними для багатьох. З часом, у XV столітті, із появою друкарського пресу, процес виготовлення книг різко прискорився. Друкарі використовували

свинцеві або дерев'яні літери, які могли бути закріплені на підставці. Це дозволило швидко та ефективно друкувати багато копій книги [15].

Паперові книжки дозволяють читачам фізично взаємодіяти з текстом та зображенням. Вони можуть відчувати й перевертати сторінки, робити закладки та відчувати фізичну текстуру книги. Це може створювати глибший зв'язок із матеріалом і сприяти поліпшенню запам'ятовування. Ілюстрації в паперових книжках є невід'ємною частиною оповідання, в залежності від жанру. Ілюстрування дає візуальне уявлення персонажів, навколишнього середовища та подій, які прописані в тексті. Особлива дитяча література є влучним прикладом гармонійного використання зображень. Альтернативним різновидом паперової книги, є електронні [16].

Електронні книги - це електронний аналог традиційної друкованої книги, який можна читати на спеціальних пристроях, таких як спеціальні електронні книжки, смартфони, планшети або комп'ютери тощо. Перші прототипи електронних пристроїв для читання з'явилися в 1970-х роках. Одним із найбільш ранніх прикладів був проєкт «Xerox NoteTaker» у Центрі Парк 1976 року. Це був пристрій з екраном, на якому можна було відображати текст, але він був досить громіздким і не набув широкого поширення. У 1990-х роках із розвитком персональних комп'ютерів і появою форматів електронних документів, таких як PDF (Portable Document Format), електронні книги почали ставати популярнішими. У цей період з'явилися перші програми для читання електронних книжок, такі як Adobe Acrobat Reader тощо.

Електронні книги дають можливості використання інтерактивних елементів, які виходять за рамки статичних ілюстрацій. Включення анімації, елементів, які можна натиснути, або інтерактивних функцій в ілюстрації може забезпечити захоплюючий і динамічний досвід читання. До того ж дають змогу використовувати масштабування та панорамування ілюстрацій, що дозволяє вивчати складні деталі. Перевагами електронних книжок є можливість зберігання великої кількості книжок в одному пристрої, доступність під час читання в будь-який час і в будь-якому місці. Екологічного боку, використання електронних книжок скорочує споживання паперу та ресурсів, що сприяє

охороні довкілля. Також існують і недоліки такі як, відсутність фізичного відчуття. Для деяких людей важливим аспектом читання є фізичне відчуття книжки, запах паперу та відчуття гортання сторінок, яке електронні книжки не можуть повністю замінити це [17].

В *аудіокнигах* ілюстрація зовсім не використовується. Цей тип надає аудіозаписи тексту книги, які можна слухати. Аудіокниги дають змогу людям отримувати інформацію з книжок, навіть якщо вони не мають змоги читати, або в процесі зайнятості іншими справами.

Аудіокниги мають свої коріння з кінця XIX століття з появою грамофонних платівок. В ті часи люди вже почали використовувати грамофони для прослуховування музики та записів різних коментарів до історичних подій.

Один з ранніх прикладів аудіосупроводу тексту є озвучення науково-популярного матеріалу Джона Пібоді Харрінгтона, яке з'явилося у 1933 році. Тому можна сказати, що грамофонні платівки мали вплив на розвиток аудіокниг та стали одним із попередників сучасних форматів аудіо літератури [18].

Переваги аудіокниги - забезпечують доступ до літератури для людей з проблемами зору або фізичними обмеженнями, які можуть ускладнювати читання друкованих книг. Недоліками є те, що втрачається візуальний досвід відсутність ілюстрацій не дає сформувати повноцінного образу персонажів і світу, як це робиться під час читання паперових книг.

1.2 Види книг та особливості їх ілюстрування

Одна з найважливіших переваг книг без слів полягає в їх універсальності. Вони перетинають мовні та культурні бар'єри, тому їх можуть читати носіїв різних мов та національностей. Це дозволяє книгам стати джерелом спільного досвіду і сприяти культурній розмаїтості, що зближує людей з різних країн та традицій.

Книги без слів також розвивають творчість та уяву. Вони стимулюють читачів доповнювати та інтерпретувати історію власними словами, уявляючи

різні сюжетні повороти та розвиток персонажів. Це сприяє розвитку критичного мислення, комунікаційних навичок та емоційного інтелекту.

Крім того, книги без слів можуть бути особливо корисними для дітей. Вони дозволяють малечі насолоджуватися книжкою з самого молодого віку, коли вони ще не навчилися читати. Завдяки візуальній формі, такі книги допомагаю.

Перш ніж дитина навчиться читати, вона із задоволенням розглядає барвисті картинки. Малюнки, що зображують емоції з деяким перебільшенням викликають у малюків більше всього емоцій. Діти дивляться на хмурий лоб і знають, що це означає, що хтось незадоволений, або зубасту посмішку, і знають, що персонаж відчуває радість. Коли їм читають історії, вони вчаться розпізнавати, як те, що вони чують, пов'язане з представленим твором мистецтва. Ці навички у майбутньому стануть ґрунтом для розуміння більш серйозної літератури. Уміти декодувати сенс зображення так само важливо, як і вміти читати текст. Гармонія слів та зображень робить книгу мультисенсорной та стимулює розум та уяву дитини. Адже візуальна мова залишається мовою [19; 20].

До ключових переваг книжок з картинками можна віднести:

- візуальна стимуляція;
- розвиток мови;
- розуміння історії;
- образне мислення;
- емоційний розвиток.

Книжки з картинками поєднують текст із цікавими ілюстраціями, що забезпечують візуально багатий досвід. Яскраві зображення та ілюстрації привертають увагу дітей та стимулюють їхнє зорове сприйняття. Подібна візуальна привабливість покращує загальний досвід читання та робить історії більш незабутніми.

Книжки з ілюстраціями відіграють вирішальну роль у розвитку мови. Поєднання ілюстрацій і тексту допомагає дітям зрозуміти зв'язок між словами та їхніми значеннями. Вони можуть створювати асоціації та візуальні підказки з

написаними словами, що дозволяє розширити свій словниковий запас. Крім того, в книжках - картинках часто використовуються прості та повторювані мовні моделі, що полегшує для дітей сприйняття та вивчення нових слів.

Ілюстрації в книжках - картинках сприяють розумінню історії. Візуальні підказки надають контекст, допомагають передбачити розвиток подій та дають змогу зрозуміти складні поняття. Взаємодія між текстом та зображеннями допомагає дітям легше зрозуміти сюжет, персонажів та послідовність подій.

Книжки з картинками стимулюють дитячу уяву та розвивають творче мислення. Яскраві ілюстрації та захопливі історії переносять юних читачів у різні світи, дозволяючи їм досліджувати та візуалізувати розповідь у своїй уяві. Взаємодіючи з зображеннями, діти можуть створювати власні інтерпретації, розвиваючи навички творчого та критичного мислення [21].

Книжки - картинки часто передають емоції та зображують різноманітний досвід. За допомогою живих персонажів та виразних ілюстрацій, діти можуть досліджувати цілу низку емоцій, співчувати іншим та розвивати емоційний інтелект. Книжки з малюнками можуть допомогти дітям зрозуміти власні емоції, а також розпізнати почуття інших людей та співчувати їм.

Різнманітність серед книжок із малюнками дуже важлива, оскільки це допомагає майбутнім читачам побачити себе в історіях, які вони читають, а також це дає нові можливості дивитися на світ та набувати досвід. Дитина бачить представника своєї культури чи персонажа, схожого на неї, родину, яка відповідає їхній власній. Це допомагає їй асоціювати себе з героями книги та розвиває самооцінку. Також це допомагає дітям дізнатися про тих, хто відрізняється від них, і сприяє розвитку поваги до інших та співчуття. Щоб мати уяву про що йде мова, можна прочитати книги «Мої сліди» та «Інший ставок» автора Бао Фі та «Бути тобою» Алекса Пейта. Читання книжки з картинками допомагає дитині краще сприймати розповідь. Малюнки відображають ідею книги та покращують розуміння тексту.

Цікаво, що книжки з картинками часто використовують складні слова. Саме так, багато книжок із картинками написані на серйозному рівні та мають пропрацьовані сюжетні лінії. Це допомагає дітям познайомитися з

новими словами, оскільки вони можуть використовувати контекстні підказки із зображень, щоб розшифрувати значення. Більш складний сюжет та лексика створюють цікаву, захоплюючу історію, що збільшує зацікавленість дитини під час читання та навчання. Це особливо важливо для найменших читачів та може мотивувати їх стати більш освіченими читачами. Читання книжки з малюнками батьками, учителем, старшим братом, сестрою чи іншим близьким дорослим допомагає розвинути зв'язок з дитиною. Це дає можливість для дискусії та час для взаємодії з книгою. Дорослий може поставити дитині питання про сюжет, героїв, їхні почуття, щоб допомогти краще зрозуміти деталі. Можна виділити ключові принципи, що є у книзі, наприклад, етичні та моральні сюжетні лінії. Можна проаналізувати книгу разом, щоб прослідкувати за сюжетними зв'язками та провести час один з одним [22].

Багато людей знають, що коли дитина знаходить книжку з малюнками, яка їй подобається, ця книжка буде казкою перед сном протягом наступних кількох тижнів. Це неймовірно корисно для дитини, яка вчиться читати та мислити більш критично. Перечитування історії знову і знову — це можливість переглянути історію з різних кутів, точок зору та досвіду. На це потрібно щоразу дивитися як на нову інтерпретацію історії. Існує варіант розпочати діалог, щоб дитина брала участь в історії. Ще одна перевага повторення в книжках з картинками полягає в тому, що дитина чула це раніше і знає, що відбудеться. Тоді вона може допомогти з наступним рядком, який вона знає. Малюк буде помічати деталі, що натякають на кінцівку, яку він раніше не бачив. Завдяки цьому у дитини буде надалі розвиватися креативне мислення.

Ілюстрації в книгах мають значну цінність і відіграють різні важливі ролі. Вони допомагають читачам візуалізувати місця, описані в книжці це дає змогу оживити ці локації та занурити читачів у світ історії. Можуть відображати емоції персонажів і передавати їх безпосередньо читачам. Вираз обличчя, мова тіла, використання кольорів - все це може сприяти створенню потужного емоційного зв'язку між читачем та персонажем. Книжкові ілюстрації безперечно є формою мистецтва. Вони демонструють талант, креативність та унікальний стиль ілюстратора. Оцінюючи ілюстрації, читачі можуть глибше зрозуміти і

оцінити художні елементи процесу розповіді. Не менш важливу роль відіграють ілюстрації в дитячій літературі та певних жанрах, таких як графічні романи та книжки - картинки. Однак основний критерій - це якісно розроблене зображення. Так як книжкова продукція може відрізнятися за різними критеріями, такими як призначення, формат, спосіб виготовлення та видавничий продукт. Для різних видів друкарських видань критерії підбору ілюстрацій різняться, розглянемо більш ґрунтовно як саме.

Довгострокові видання, які містять текстовий матеріал, ілюстрації та іншу інформацію. Книги можуть бути художніми, науковими, підручниками, енциклопедіями тощо.

Книжкова ілюстрація - це динамічний і життєво важливий аспект читацького досвіду, що поєднує в собі артистизм і розповідь, створюючи унікальну візуальну оповідь, яка підсилює та збагачує письмове слово. Цей візуальний елемент, зазвичай у вигляді малюнків, картин або інших художніх зображень, який супроводжує або посилює письмовий текст у книзі. Можуть мати різні форми та слугувати різним цілям залежно від жанру, цільової аудиторії та змісту книги. Зображують персонажів, оточення, дії, предмети або абстрактні поняття, додаючи візуальний контекст і сприяючи кращому розумінню та залученню читача до тексту, (див. рис. 1.3). Існує багато різноманітних технік в малюванні книжкових ілюстрацій основні з яких; олійний живопис, графіка акварелі та акрил. В залежності від типу матеріалу, що буде використаний під час малювання, результат буде відрізнятися.



Рисунок 1.3 - Тхі Буй «Інший ставок» [23]

Регулярно видавані періодичні видання - журнали, містять статті, новини, розважальний матеріал та ілюстрації. Журнали можуть бути загальноінформаційними, спеціалізованими (наукові, модні, спортивні тощо) або професійними. Журнальні ілюстрації - це окремі візуальні елементи, що супроводжують статті, матеріали або рекламу в журналах. Вони частіше є окремими зображеннями, які привертають увагу читача або викликають певний настрій. Вони можуть слугувати візуалізувати тему, що обговорюється в статті, але вони не є основним інструментом для передачі наративу. Часто створюються в стислі терміни через швидкий темп видання журналів.

Періодичні видання - газети, регулярно друкуються. Містять новини, коментарі, рекламу та іншу інформацію. Газети можуть бути загальноінформаційними, регіональними, тематичними (спортивні, фінансові, тощо) або нішевими (див. рис. 1.4).



Рисунок 1.4 - Приклад ілюстрацій в газетному виданні

Газетні ілюстрації часто потрібно створювати швидко, щоб вкластися в стислі терміни публікації. Художники повинні працювати ефективно, щоб виготовити ілюстрації в обмежений термін, в результаті чого створюється особливий стиль, який підкреслює швидкість і простоту. Також через обмеження друку та міркування вартості газетні ілюстрації зазвичай виконуються в чорно - білому варіанті або з обмеженою кольоровою палітрою. Така простота гарантує, що ілюстрації добре відтворяться в процесі друку газети. Для того, щоб передати інформацію швидко і чітко, газетні ілюстрації часто містять спрощені або стилізовані деталі. Художники

зосереджуються на основних елементах і зменшенні непотрібної складності, щоб зберегти читабельність і візуальний вплив в обмеженому просторі, як правило, використовують жирні лінії та високий контраст. З розвитком технологій багато газетних ілюстрацій зараз створюються в цифровому форматі [24].

Листівки та запрошення є невеликими виданнями, зазвичай однієї або двох сторінок, які використовуються для особистого листування, запрошення на події або реклами [25].

Листівки мають обмежений простір, тому важливо створювати ілюстрації з компактною композицією, яка привертає увагу і передає потрібне повідомлення на невеликій площі. В загальному дизайні потрібно уникати композиційного переповнення. Для лаконічного результату потрібно враховувати такі показники як, колірне забарвлення та стил адже, ілюстрації на листівках та запрошеннях має втілити емоції які людина хоче показати. Не дарма листівки та запрошення є не невід'ємним атрибутом різноманітних свят та подій (див. додаток А .5).

Каталоги - видання, що містять перелік товарів або послуг, зазвичай з фотографіями та цінами. Ілюстрації для каталогів в першу чергу орієнтовані на демонстрацію продуктів. Ілюстрації повинні точно відображати зовнішній вигляд і особливості продуктів, підкреслюючи їхні ключові атрибути та переваги. Важливо переконатися, що ілюстрації відповідають реальним продуктам, які пропонуються в каталозі. Використання єдиного стилю ілюстрацій у всьому каталозі, для створення цілісної та візуально привабливої презентації. Зображення чітких та детальних ілюстрації, дозволяють клієнтам зрозуміти дизайн, функціональність та використання продукт (див. рис. 1.5).



Рисунок 1.5 - Дизайн Ілюстрацій каталогу

Також до невеликих видань належать буклети та програми [26]. Ілюстрації в буклетах і програмах слугують різним цілям - від посилення візуальної привабливості до передачі інформації та створення незабутніх вражень для читачів або відвідувачів. Ілюстрація на обкладинці задає тон і привертає увагу читача або відвідувача. Вона має бути візуально вражаючою, репрезентативною щодо змісту або теми та спонукати до подальшого вивчення (див. додаток А.6). Ці ілюстрації можуть відображати тему або питання кожного розділу, полегшуючи читачам навігацію в матеріалі.

Невід'ємною частиною в буклетах та програмах є візуальні елементи бренду, такі як логотипи, кольори та типографіку. Це допомагає посилити впізнаваність бренду та підтримувати послідовну візуальну ідентичність протягом усього буклету чи програми.

Книжки-підчербуки з картинками в основному орієнтовані на маленьких дітей. Вони поєднують ілюстрації чи фотографії з простим текстом, щоб розповісти історію (див. додаток А.7).

Створення ілюстрацій для підчербуків - це творчий процес, який поєднує в собі художні навички та вміння розповідати історії. Картинки відіграють центральну роль у залученні молодих читачів і покращенні їхнього розуміння оповіді. Відображають візуальні зображення подій, персонажів, емоції та дії таким чином, щоб відтворювати та посилювати розповідь (див. рис. 1.6).

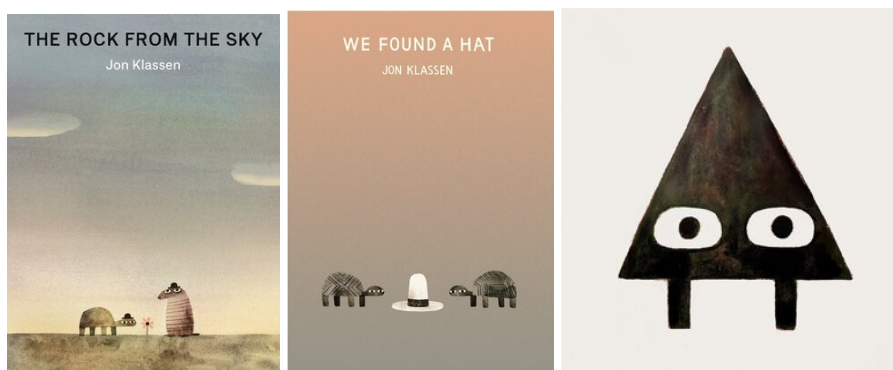


Рисунок 1.6 - Йон Классен: ілюстрації до пікчербуків [27]

Графічні романи та комікси використовують послідовне мистецтво, поєднуючи зображення та текст для передачі історії. Вони можуть варіюватися від пригод супергероїв до літературних творів, а ілюстрації відіграють значну роль у розповіді [28].

Ілюстрації в коміксах мають кілька відмінних рис, які роблять їх унікальним засобом оповіді. Головною відмінністю коміксів є використання панелі для представлення окремих моментів або дій у певній послідовності. Панелі слугують основними будівельними блоками коміксу, а їхній розмір, форма та розташування на сторінці диктують потік і темп історії. Вони можуть бути різними за розміром, від маленьких та великих та вражаючих, залежно від бажаного ефекту. Мовленнєві хмарки містять діалог і дозволяють персонажам спілкуватися всередині коміксу. Візуальне розміщення мовних хмаринок на панелях допомагає читачам розуміти порядок діалогу та взаємодії між персонажами. У коміксах часто використовують звукові ефекти, щоб підсилити візуальний вплив дій чи подій. Звукові ефекти - це ілюстровані слова або символи, що представляють звуки, такі як «БУМ», «КРЕШ» або «БАМ!». Зазвичай вони зображуються жирним і виразним шрифтом, щоб передати інтенсивність або характер звуку. Комікси охоплюють широкий спектр художніх стилів, що дозволяє художникам виражати своє унікальне бачення та естетику. Різні художні стилі можуть викликати різні настрої або жанри, від реалістичних і деталізованих до абстрактних або стилізованих. Обраний стиль впливає на загальну атмосферу та вплив коміксу (див. рис. 1.7).

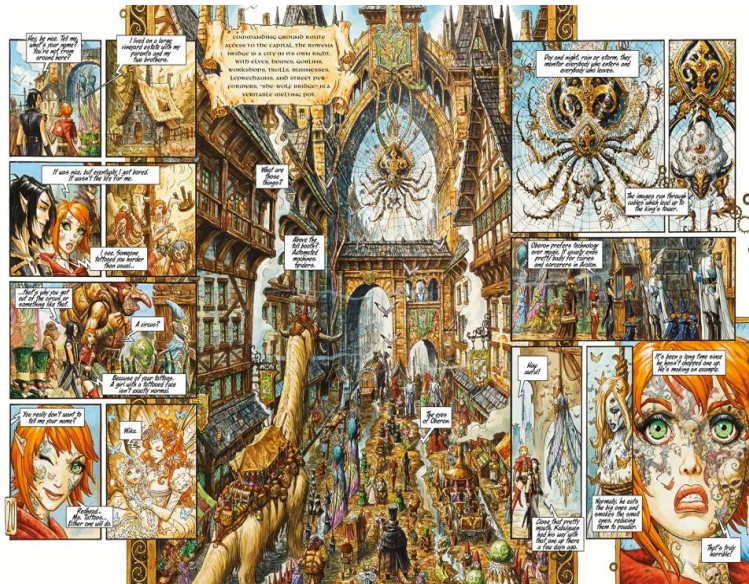


Рисунок 1.7 - Приклад ілюстрування коміксів

Книги журнальних столиків – це, як правило, великі, візуально приголомшливі книги, які демонструють високоякісні фотографії чи твори мистецтва. Вони охоплюють різні теми, зокрема фотографію, мистецтво, подорожі, природу, моду тощо. Ці книги призначені для демонстрації та насолоди через їх естетичну привабливість [29].

Журнальні книги відомі своїми візуально приголомшливими ілюстраціями та фотографіями, які призначені для того, щоб їх показували і ними милувалися. Настільні книги часто містять зображення з високою роздільною здатністю та візуально вражають. Ілюстрації повинні бути найвищої якості, з увагою до деталей, чіткості та різкості. Незалежно від того, чи це картини, чи малюнки, чи цифрові ілюстрації, зображення повинні візуально захоплювати і демонструвати майстерність художника. Слід зазначити, що такі книжки часто друкуються на високоякісному папері. Обкладинка повинна містити захоплюючу ілюстрацію, яка спонукає читача взяти книгу до рук (див. рис. 1.8.)

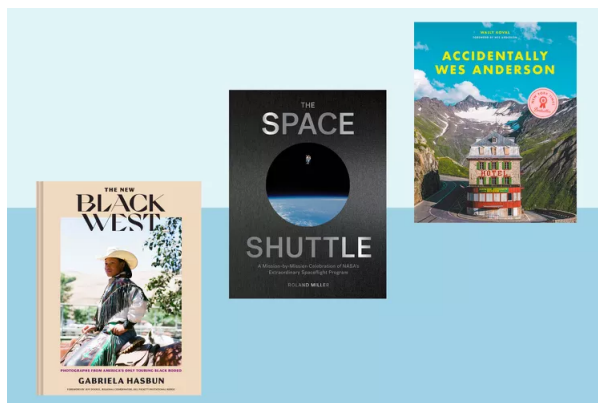


Рисунок 1.8 - Приклад ілюстрацій до обкладинки журнальної книги[30].

Art Books: Книги про мистецтво присвячені роботам художників, мистецьким напрямам або певним жанрам та стилям мистецтва. Вони містять повнокольорові ілюстрації або фотографії творів мистецтва, які супроводжуються текстом, який забезпечує контекст, аналіз та тлумачення [31].

Арт-буки часто містять різноманітні художні стилі та техніки. Ілюстрації повинні відображати унікальне художнє вираження художника або художників, представлених у книзі. Незалежно від того, чи це реалізм, імпресіонізм, абстракціонізм або будь-який інший стиль, ілюстрації повинні демонструвати майстерність художника в обраному ним стилі. Мистецькі книги містять ілюстрації, створені в різних техніках, таких як живопис, графіка, скульптура, естамп, цифрове мистецтво тощо. Кожна з цих технік має свої особливі візуальні якості, і ілюстрації повинні підкреслювати характеристики та сильні сторони обраної техніки (див. додаток. А.8)

Фотобук: книги про фотографії містять колекції фотографій певного фотографа або на певну тему. Вони можуть охоплювати різні жанри, як-от пейзаж, портрет, документальний фільм, модна зйомка чи фотографія дикої природи. Зображення є основним фокусом, з мінімальною кількістю тексту або підписів (див. додаток А.9).

Фотокниги пропонують унікальне поєднання фотографії та ілюстрацій, поєднуючи силу візуальної розповіді з художніми елементами. Ілюстрації додають контекст, підкреслюють певні елементи або надають художню інтерпретацію, яка поглиблює візуальну оповідь книги [32].

Дитяча науково - популярна література: науково - популярна література для дітей часто містить малюнки, діаграми, карти та ілюстрації, щоб подати інформацію в цікавий і доступний спосіб. Ці книги охоплюють широкий спектр тем, таких як: наука, історія, природа та біографії.

Кулінарні книги: Кулінарні книги містять рецепти разом із фотографіями чи ілюстраціями, які допоможуть читачам у процесі приготування. Зображення допомагають проілюструвати кінцеву страву та можуть надати покрокові інструкції.

Pop-up Books: Це вид інтерактивних книжок, які містять тривимірні елементи. Вони містять ілюстрації, які спливають або рухаються, коли відкриваються сторінки, створюючи динамічне та захоплююче читання (див. рис. 1.9.)



Рисунок 1.9 - Pop-up books [33].

Дитячі малюнкові енциклопедії: надають інформацію на різні теми, використовуючи поєднання зображень і стислого тексту. Вони містять яскраві ілюстрації, діаграми та фотографії для навчання та розваги юних читачів.

Посібники з мистецтва: такі книги містять покрокові вказівки щодо різних технік і стилів мистецтва. Вони містять ілюстрації або фотографії для демонстрації процесів, що дозволяє читачам навчатися та практикувати художні навички [34].

Fashion and Design Books: демонструють тенденції, стилі та техніки у світі моди та дизайну як показано (див. рис. 1.10) Вони містять високоякісні

фотографії, ескізи та ілюстрації, що підкреслюють одяг, аксесуари або концепції дизайну інтер'єру. див. рис. [35].



Рисунок 1.10 - Фэшн книга

Ілюстровані поетичні книги: Поєднує в собі поезію з супровідними візуальними образами. Вони містять ілюстрації, фотографії або комбіновані твори мистецтва, які доповнюють теми та емоції, передані у віршах (див. додаток А.10).

Дитячі абетки та лічилки: створені для того, щоб допомогти маленьким дітям вивчити алфавіт і цифри. Вони містять барвисті ілюстрації або фотографії, що відповідають кожній літері чи цифрі, що робить навчання більш захоплюючим та інтерактивним.

Книги про подорожі, природу та дослідження: книги про подорожі та дослідження часто містять фотографії або ілюстрації, що демонструють напрямки, визначні пам'ятки та культурні аспекти різних регіонів. Вони надають візуальну розповідь про досвід автора і можуть надихнути читачів досліджувати світ. Також пропонують інформацію про світ природи, охорону природи та екологічні теми.

Книги з анатомії та медичні ілюстрації: Надають детальне візуальне зображення людського тіла, медичних процедур або хвороб. Вони поєднують ілюстрації, діаграми та пояснювальний текст, щоб навчати читачів у галузі медицини і анатомії.

1.3 Класифікації та різновиди сайлентбуків

Сайлентбуки - це особливий вид літератури, що передає сюжетну лінію та емоції без використання письмових або усних засобів. Замість цього, вони розповідають історію за допомогою художніх зображень, ілюстрацій і візуальних елементів. Вони можуть бути представлені у різноманітних друкарських виданнях та формах, графічних романів, коміксів, картинних книг або фотоальбомів. Деякі з найвідоміших і найулюбленіших англomовних книжок з малюнками включають «Гарольд і фіолетовий олівець», написану й проілюстровану Крокеттом Джонсоном, «Маленький будиночок» та «Майк Малліган і його парова лопата», написані та проілюстровані Вірджинією Лі Бертон та «На добраніч, Місяць» Маргарет Вайз Браун з ілюстраціями Клементя Герда [36; 37].

Багато дорослих вважають сайлентбуки «найлегшою» формою дитячої літератури та можуть навіть передчасно підштовхнути дітей до раннього читання, якомога раніше. Ця ідея є достатньо зрозумілою. Важливо відмітити, що книжки з картинками можуть запропонувати набагато більше, ніж просто красиві ілюстрації з малою кількістю слів. Протягом багатьох років ці візуальні історії показали, наскільки вони важливі не лише для маленьких дітей, а й для учнів середніх та навіть старших класів.

Сайлентбуки несуть в собі певну магію. Візуальна пригодницька історія, де мистецтво та слова поєднуються, створюючи щось особливе, що стимулює дитячу уяву. Такі книжки не поступаються класичним книгам, де головну роль грає текст.

Також формат ілюстрованих книжок виявився ефективним для оформлення біографій, що слугують введенням у життя багатьох видатних чоловіків та жінок. Нагальним прикладом є «Хто каже, що жінки не можуть бути лікарями: історія Елізабет Блеквелл» Тані Лі Стоун з ілюстраціями Марджорі Прайсмен. Слід також згадати книгу «Хлопчик, який любив математику: Неймовірне життя Пола Ердоса» Дебори Хейлігман з ілюстраціями Леуїен Фам. Багато книг подібного формату подобаються старшокласникам та дітям з початкової та

середньої школи. Серед рекомендованих книг слід зазначити наступні: «Сплеск червоного: життя та мистецтво Горація Піпіна», написану Джен Брайант та проілюстровану Меліссою Світ та «Бібліотекар Басри: правдива історія Іраку», написану та проілюстровану Жанетт Вінтер [38; 39].

Сайлентбуки можуть мати різні формати та тематики. Серед найпоширеніших видів:

- книжки у твердій палітурці;
- м'які книжки;
- фліпбуки;
- картонні панелі;
- дидактичні сайлентбуки;
- тематичні сайлентбуки;
- віммельбух.

Класичний формат сайлентбука, виконаний у вигляді твердої книжки з цупкими сторінками, які можна гортати. Кожна сторінка містить ілюстрацію, що розповідає історію без слів.

Книжки у м'якому оформленні подібні до книжок у твердій палітурці, але з м'якими обкладинками також відомі як брошури або м'які палітурки, мають більш гнучкішим сторінки. Вони зазвичай створені для маленьких дітей, щоб вони могли безпечно гратися та гортати сторінки. Цей формат обкладинки дає змогу видавцям швидше оновлювати та перевидавати книги, а також створювати стилістично унікальні дизайни, які привертають увагу читачів.

Фліпбуки являють собою невеликі книжки, які під час гортання створюють ілюзію руху. Їх можна вважати сайлентбуками, де кожна сторінка ілюструє нову частину історії. Фрейзер Кларк, шотландський художник, створив фліп-бук, у якому зібрав 240 пародій на знамениту картину Леонардо да Вінчі «Мона Ліза». Для цього він використовував різні матеріали, включно з фотографіями (див. рис. 1.11).

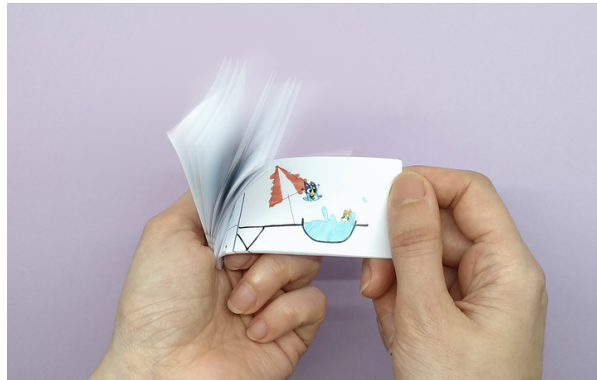


Рисунок 1.11. - Приклад фліпбука

Книжки з картонними панелями, в такому форматі сайлентбуків кожна сторінка представлена у вигляді окремої картонної панелі. Панелі можуть бути вільно розташовані або мати фіксовану послідовність. Цей формат часто використовується для розвитку навичок зіставлення та послідовності. Такий вид книжок не відкривається а розгортається (див. додаток А.10).

Деякі сайлентбуки мають додаткові елементи навчання та розвитку дидактики. Наприклад, вони можуть містити числа, букви, форми, кольори або елементи для розвитку моторики рук (див. додаток А.11).

Сайлентбуки з певною тематикою, присвячені різним темам, таким як тварини, транспорт, пори року, сім'я тощо. Це дає змогу дітям пізнавати світ навколо себе та збільшувати свій словниковий запас. Одним з яскравих прикладів сайлентбуку є віммельбух.

Яскравий приклад сайлентбуків є вельмельбухи. Це особливий тип ілюстрованої книжки, який походить з Німеччини. Вона відрізняється від звичайних книжок тим, що містить деталізовані ілюстрації, які відображають різні сцени або місця, навколишній світ або події, іноді з численними персонажами та дрібними деталями (див. рис. 1.12).



Рисунок 1.12 - Ілюстрації в вельмельбуці

Ілюстрації відіграють ключову роль у передачі історії та сприйнятті читачами. Вони можуть бути виконані різними художніми техніками, такими як малюнок олівцем, акварель, туш або комп'ютерна графіка [40].

Книга містить мінімум тексту (іноді тексту взагалі немає), а малюнки насичені деталями. З героями книг-коміксів відбуваються цікаві та кумедні події протягом дня, місяця, року. Це дає можливість дитині щоразу по-новому сприймати картинки та вигадувати нові історії. Основне призначення такої книги - знайомство з навколишнім світом, розвиток мови та уяви [41].

Деталізовані ілюстрації: віммельбухи відрізняються своїм високим рівнем деталізації. Кожна сторінка наповнена численними персонажами, об'єктами, подіями та дрібними деталями. Діти можуть довго роздивлятися сторінки, знаходити нові елементи та відкривати для себе нові історії.

Формат без слів: віммельбухи зазвичай не містять тексту або складаються з дуже малої кількості слів. Вони спрямовані на розвиток спостережливості, уяви та мовлення у дітей. Ілюстрації повинні говорити самі за себе, створюючи своєрідну історію без слів.

Різноманітні сцени: віммельбухи можуть містити різні сцени або локації, такі як місто, парк, пляж, ліс, господарство тощо. Кожна сторінка може представляти нове середовище з власною унікальною атмосферою та персонажами. Деякі віммельбухи містять завдання або ігрові елементи для читачів. Наприклад, можуть пропонувати знайти певні предмети, тварин або персонажів на сторінці, відгадати загадки або виконати певні дії [42].

«Штруввельпітер» Генріха Гоффмана - відома німецька дитяча книжка. Вперше вона була опублікована в 1845 році і складається з серії повчальних історій для дітей молодшого віку, з римованими віршами та супровідними ілюстраціями. В оповіданнях розповідається про дітей, які погано поводяться або не слухаються і в результаті страждають від різних наслідків. Книга стала класикою дитячої літератури, її продовжують цінувати за унікальний стиль і моральні уроки [43].

Тінтін-Лютен Бенджаміна Раб'є Тінтін-Лютен - персонаж, створений французьким ілюстратором Бенжаменом Раб'є та Фредом Іслі, чий ілюстрований альбом був опублікований у 1898 році [44].

«Оповідання про кролика Пітера» Беатрікс Поттер 1902 року. Історія розповідає про пустотливого кролика Пітера, який не послухався застережень матері і відважився залізити в сад містера Мак-Грегора, де потрапив у всілякі халепи [45].

Це лише кілька прикладів книжкових видань, на яких помітно розміщені зображення. Є багато інших жанрів і форматів, які включають візуальні елементи для покращення читання. Ці аспекти впливають на формування загального рішення, стосовно того, у якому типі книги треба використати ілюстрування. Бо існують певні різновиди книг, де ілюстрація не має вагомого впливу.

1.4 Стилi в малювання цифрової ілюстрації.

Існують різні методи та підходи, які художники використовують для створення діджитал ілюстрацій. Ці техніки можуть суттєво впливати на зовнішній вигляд та загальний стиль. У цифровій ілюстрації художники мають у своєму розпорядженні широкий спектр стилів малювання завдяки гнучкості та універсальності цифрових інструментів і програмного забезпечення [46; 47]. Найпопулярнішими стилями в діджитал ілюстрації є :

Реалістичний: це стиль з високо деталізованими і точними зображеннями, які дуже нагадують реальні об'єкти. Реалізм у живопису зародився в середині 19 століття у Франції, як протиставлення романтичній

ідеалізації героїв, легенд та міфів. Реалісти намагалися зображувати сучасне життя з точністю і об'єктивністю, натуралізмом і прагненням до деталей. Цей напрям був спрямований на передачу об'єктивної правди і критичного аналізу світу навколо нас через образотворче мистецтво

З Плином часу реалізм почав широко використовуватися в цифровій ілюстрації. Сучасні художники використовують передові інструменти та техніки для імітації текстур, освітлення та затемнення, що дозволяє досягти реалістичного вигляду. Вони використовують різні пензлі, методи нашарування та режими змішування, щоб досягти глибини, об'єму та складних деталей у своїх роботах. Цифрове програмне забезпечення надає художникам точний контроль над точністю передачі кольору, градієнтами та дрібними деталями, що дозволяє їм створювати високо реалістичні візуалізації, які можуть конкурувати з традиційними засобами масової інформації. Незалежно від того, чи це передача текстури шкіри, гра світла на об'єктах, чи складні деталі природи, цифрові художники можуть досягти вражаючого рівня реалізму у своїх цифрових ілюстраціях. Крім того, цифрове програмне забезпечення дозволяє точно контролювати точність передачі кольору, глибину різкості та найтонші нюанси, що дозволяє художникам досягти такого рівня реалізму, який може бути складно відтворити традиційними засобами [48].

Комікси та графічні романи: часто є джерелом натхнення для багатьох ілюстраторів на різних етапах їхнього творчого шляху. Перед появою сучасних коміксів у XIX столітті, політичні карикатури, створені художником Вільямом Гогартом у XVIII столітті, мали значний вплив на розвиток коміксів. Гогарт відомий своїми серіями ілюстрацій, такими як «Подорож гармонії» і «Наслідки пияцтва», які використовували комічні та сатиричні елементи, щоб передати соціальні та політичні коментарі. Його роботи вирізнялися яскравою стилізацією і сюжетністю, що подібно до сучасних коміксів, і це зробило його одним із попередників цього мистецтва. Вони пропонують живу, динамічну форму ілюстрації, що акцентується на оповіданні [49; 50].

Стиль коміксів часто характеризується яскравими емоціями, дією і виразами облич персонажів. Використовуючи перебільшені пози та рухи,

комікси оживляють ілюстрації, захоплюючи увагу читачів. Один із найвідоміших графічних романів - «Пісочна людини», написаний Нілом Гейманом та ілюстрований кількома художниками, - це фантастична історія жахів. Його темні теми чудово проявляються в настільки ж темних ілюстраціях. Узгодження візуального представлення з настроєм і темами розповіді є найбільш важливим аспектом ілюстрування коміксів і графічних романів [51].

Фентезі - арт: унікальний напрям у мистецтві, який підкорив серця публіки своїми творчими та фантастичними творами. Він переносить глядачів у дивовижні світи магії, міфічних істот і сюрреалістичних пейзажів. Був сформований наприкінці XIX і на початку XX століття, і відтоді став одним із найпопулярнішим і найвпливовішим, не тільки в художньому мистецтві [52].

Мистецтво фентезі часто містить багаті елементи символізму й оповідання. Ілюстратори використовують символи, мотиви і візуальні розповіді, щоб передати глибші значення і досліджувати теми героїзму, трансформації, долі і битви між добром і злом. Твори мистецтва запрошують глядачів вирушити у творчі мандрівки та інтерпретувати свої власні оповіді в представлених фантастичних сферах. Фентезі - арт охоплює широкий спектр засобів і технік. Використання яскравих кольорів, складних деталей і ретельної майстерності часто є ключовими елементами у створенні захоплюючих і візуально приголомшливих світів фентезі - арту (див. рис. 1.13).



Рисунок 1.13 - Фентезі [53].

3D ілюстрація: являє собою мистецтво, створене в трьох вимірах. Воно охоплює різні форми і виражається через скульптуру, живопис, малюнок і

фотографію, а також інші способи, що дають змогу показати і передати об'ємність і просторовість твору. Також, щоб надати реалістичності двомірним зображенням, для них підмальовують переходи кольорів, тіні та відблиски. У 3D готову модель поміщають у віртуальний простір - сцену. Вона передбачає кілька об'єктів: Наприклад, 3D-мистецтво може використовуватися для створення вражаючих і складних творів, які захоплюють уяву і вражають глядачів [54].

Скульптура є однією з основних форм тривимірного мистецтва, що простежується протягом багатьох століть і розвивається в різні історичні періоди. Однак 3D-мистецтво також можна знайти і в інших формах, включно з 3D-живописом, тіншовими боксами та експериментальними творами мистецтва. Ці форми мистецтва дають змогу художникам втілювати свої ідеї та концепції в тривимірному просторі, створюючи вражаючі та унікальні твори 3D-графіка, комплекс прийомів та інструментів, які використовуються для створення об'ємних об'єктів за допомогою форм і кольору. Головна відмінність від двомірної графіки в тому, що у 3D зображень додається вісь глибини (див. рис. 1.14).



Рисунок 1.14 - 3D [55].

Піксельне мистецтво - це форма цифрового мистецтва, що використовує растрову графіку для створення зображень. Піксель - це найменша одиниця цифрового зображення, яку, наприклад, можна побачити на екрані телевізора, комп'ютера або смартфона. Сьогодні всі цифрові зображення, як і раніше, складаються з пікселів, але кожен окремий піксель став практично непомітним.

Піксельний арт спочатку з'явився з необхідності. На початку 1970-х і 80-х років усі відеоігри створювалися з низькою роздільною здатністю відповідно до розвитку технологій.

Характерні ознаки за якими різниця. Блочний стиль, піксельний вигляд, де кожне зображення складається з окремих пікселів, розташованих на сітці. Пікселі, як правило, квадратні та однакового розміру, а художник використовує необмежену кількість кольорів для створення роботи.

Пік розвитку цього мистецтва прийшовся на епоху 8-бітних та 16-бітних комп'ютерів. Цей стиль продовжив розвиватися та знаходити нові застосування. З розвитком технологій і появою потужнішого обладнання обмеження, які мало піксельне мистецтво, почали зменшуватися. Однак піксельне мистецтво залишається популярним завдяки своїй виразній візуальній привабливості та ностальгічній цінності (див. рис. 1.15.)

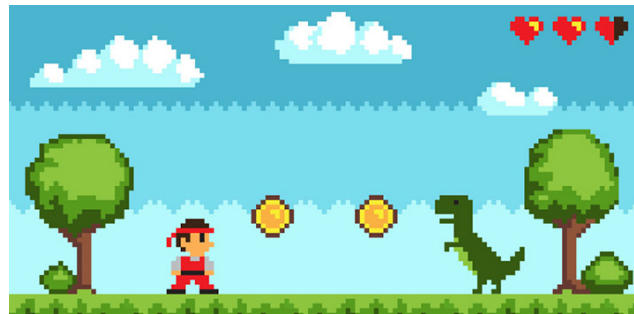


Рисунок 1.15 - 3D [56]

Окрім відеоігор, піксельне мистецтво почали використовувати в інших сферах цифрових медіа. Воно знайшло свій шлях у різних формах цифрового мистецтва, включаючи ілюстрації, анімацію і навіть веб-дизайн. Художники та дизайнери використовували естетику піксельного мистецтва як свідомий вибір, оцінивши його ретро-шарм і творчі можливості, яке воно пропонує. Однією з переваг піксельного мистецтва є його масштабованість. Оскільки кожен піксель розміщений індивідуально, піксельне зображення можна легко змінювати без втрати його чіткості та деталізації. Це робить його придатним для різних застосувань, від маленьких іконок до масштабних фресок. Це лише мала

частина стилів цифрової ілюстрації. Існує ще безліч відгалужень у даній галузі, які є не менш впливовими у художній сфері [57].

Мультиплікаційний стиль в ілюстрації вирізняється використанням візуальних елементів і прийомів, характерних для мультфільмів та анімаційних шоу. У цьому стилі перебільшуються або спрощуються форми, використовуються яскраві кольори, а персонажі стають виразними. Мультяшні ілюстрації трапляються в різних типах книг, одним з найпоширеніших є дитячі книжки. Мультиплікаційний стиль було обрано для створення ілюстрацій до сайлентбуку «WHO AM I?».

Головні переваги цього стилю:

Привабливість для дітей: мультиплікаційний стиль малювання зазвичай яскравий, веселий і цікавий для дітей. Він дає змогу створити кумедні та виразні персонажі, які можуть зацікавити маленьких читачів і поліпшити їхнє сприйняття та замученість у книгу.

Візуальна простота: Спрощені форми та яскраві кольори допомагають дітям, а також і дорослим легше вловити інформацію і легко розібратися в сюжеті та діях персонажів.

Можливість передачі емоцій: такий стиль малювання дозволяє просто зобразити широкий спектр емоцій. Це допомагає передати почуття і настрої роблячи картинку більш живою та емоційною.

Створення ідентифікації з персонажами: персонажі які були створені в мультиплікаційному стилі часто мають яскравий зовнішній вигляд, який швидко запам'ятати, це дає можливість швидко впізнавати героїв ілюстрацій.

Наступним етапом у пошуку ідеї та візуальної концепції було вирішенням кольорового рішення.

Іншим гарним прикладом, який часто використовують на уроках письма в середній школі як підказку для письма, є «A Day, a Dog» Габріеля Вінсента, (див. рис. 3.5)



Рисунок 3.5 - Ілюстрації книги «A Day, a Dog» [58]

Ілюстрації книги виконані в графічному стилі - скетч. Зображення, якими автор передає історію про пса, якого покинули. Швидкі ескізи вугіллям вишукано намальовані й ефективно передають швидкість і настрій. У міру того, як становище собаки змінюється протягом книги, вони зображують його бурхливі емоції – і також збуджують наші власні. Такий стиль, в якому використовуються вугілля, дає можливість достатньо легко відтворити яскравість тонів та напівпрозорі відтінки.

1.5 Опис галузі та аудиторії

Книжкова галузь включає в себе різноманітні етапи, такі як: створення, видавництво, продаж та розповсюдження книг. До цього процесу залучені багато різних учасників: автори, видавці, книжкові крамниці, бібліотеки та читачі. В книжковій галузі існують різні жанри та категорії книг. Книги можуть бути випущені в різних форматах, включаючи паперові книги, електронні книги та аудіокниги.

Наразі, книжкова галузь дуже стрімко розвивається та трансформується через сучасну епоху цифрових технологій. Електронні книжки стають більш поширеними, а онлайн-платформи для читання та купівлі книжок пропонують інноваційні можливості для авторів та читачів. Важливо також відмітити, що традиційні видавництва та книжкові магазини пристосовуються до цифрового середовища та розвивають онлайн-платформи.

Видавництва: грають вагому роль у книжковій галузі. Вони редагують та видають книжки, займаються дизайном обкладинок, маркетингом та розповсюджують їх. Видавництва можуть бути як великими міжнародними компаніями, так і невеликими незалежними видавництвами.

Книгарні та онлайн-платформи: є місцями, де читачі можуть придбати книжки. Там пропонують широкий вибір книжок у різних жанрах та форматах, а також створюють простір для проведення книжкових заходів та промоушн-акцій.

Книгарні є важливим каналом розповсюдження книжок, бо вони створюють можливості для їх купівлі та доставки. Часто проводять книжкові ярмарки, акції, зустрічі з авторами та інші заходи, що пов'язані з книгами.

Книжкова галузь грає важливу роль в освіті та розвитку суспільства. Книжки дають змогу поглиблено вивчати різні теми, що відносяться до певних галузей знання, а також сприяють розвитку мислення, уяви та інтелекту.

Основні представники книжкової галузі взаємодіють між собою для створення та розповсюдження книжок. Автори пишуть ідеї, історії та дослідження, які стають основою для книг. Видавництва оцінюють потенціал книжок та пропонують контракти авторам на видання їх робіт. Також займаються редагуванням, дизайном, версткою, друком та маркетингом цих книжок.

Бібліотеки забезпечують доступ громадян до книг. Вони надають можливість для читання та освіти без необхідності купувати книг. Загалом керівники бібліотеки обирають книги для своїх колекцій, організують заходи читання, проводять курси та семінари.

Наприклад, українське книговидання, як і багато інших видавничих галузей, має свої унікальні особливості та можливості. Роздивимось стан та проблеми українського книговидання:

Обсяг та структура ринку: Український книжковий ринок має значну потенційну аудиторію, адже населення країни становить понад 40 мільйонів осіб. Однак книжковий ринок в Україні є відносно невеликим порівняно з іншими країнами. На ринку домінують кілька великих видавництв, а також

невеликі незалежні видавництва, які також є важливими у цій сфері. Іноземна література англійською та російською є достатньо популярною серед українців. Порушення авторських прав є однією з головних проблем для українських книговидавців. Несанкціоновані копії книг часто доступні в різних форматах, включаючи електронні та друковані копії, що призводить до значних втрат доходів видавців та авторів [59].

Економічні фактори: Нестабільність економіки, низька купівельна, спроможність та певні обмеження у питанні споживчих витрат на книжки, створюють значні бар'єри для української книговидавничої галузі. Багато потенційних читачів не можуть дозволити собі купувати книжки, і це впливає як на видавців, так і на авторів.

Розповсюдження та інфраструктура: Книгорозповсюдження в Україні стикається з певними проблемами. Мережі дистрибуції не настільки розвинені, як в інших країнах, що ускладнює доступ видавців до читачів у різних регіонах. Відсутність ефективних каналів дистрибуції може впливати на наявність та доступність книжок.

Мовне питання: Україна є країною, де разом співіснують багато мов: українська, російська та інші мови, якими розмовляють національні меншини. Видавці часто стикаються з проблемами при прийнятті рішення, якою мовою видавати книжки, особливо у зв'язку з політичним та культурним контекстом.

Державна підтримка та політика: Український уряд вжив певні заходи для підтримки книговидавничої галузі, зокрема впровадив закони про боротьбу з піратством, що сприяло захисту авторських прав. Однак все ще існує потреба у подальшій підтримці, зокрема у програмах фінансування, грантах та політиці, що заохочує культуру читання та популяризує українську літературу.

Цифрова революція: Цифрова революція мала значний вплив на видавничу галузь у всьому світі. Українські видавці також адаптуються до цифрових форматів, електронних книг та онлайн-платформ. Однак перехід до цифрового видавництва може бути складним для невеликих видавництв через витрати, що пов'язані з технологіями та книгорозповсюдженням.

Книжкова галузь - жива та динамічна спільнота, яка продовжує еволюціонувати та адаптуватися до мінливих потреб суспільства та технологій.

Аудиторія книжок з ілюстраціями може бути різноманітною і залежить від конкретної книжки, її тематики, стилю та цільової групи, якій вона адресована. Ось деякі основні групи аудиторії:

Діти: Книги з ілюстраціями широко популярні серед дітей різного віку. Вони допомагають розвивати уяву, покращувати навички читання, а також представляють візуальне сприйняття і залучення в історію.

Батьки та вихователі: Книги з ілюстраціями можуть бути привабливими для батьків чи вихователів, які читають їх разом із дітьми або використовують для навчання і розвитку дітей. Ілюстрації допомагають дітям краще зрозуміти предмети і утримувати їхню увагу.

Шанувальники мистецтва: книжки з естетично гарними ілюстраціями приваблюють людей, які цінують мистецтво та візуальне сприйняття. Вони можуть бути цікавими для колекціонерів, художників, студентів і просто людей, які насолоджуються візуальним мистецтвом.

Доросла аудиторія: деякі книги з ілюстраціями можуть бути призначені для дорослої аудиторії, пропонуючи мистецтво та візуальні елементи в поєднанні з текстом. Це можуть бути графічні романи, ілюстровані альбоми, арт-книги та інші твори, які привертають інтерес дорослих читачів.

Основні вікові категорії аудиторії, яка може знаходити інтерес у таких книжках:

Немовлята та малюки (0-3 роки): у цьому віці діти більш цікавлять книжками з яскравими та контрастними ілюстраціями, простими формами та кольорами. Такі книги можуть містити тактильні елементи, звукові ефекти або деталі для інтерактивності.

Діти дошкільного віку (3-6 років): у цій віковій групі діти люблять ілюстровані книжки з великими малюнками, яскравими персонажами та простими сюжетами. Книги можуть містити повторювані структури і прості рими, щоб допомогти дітям запам'ятовувати і повторювати.

Діти молодшого шкільного віку (6-9 років): у цьому віці діти можуть насолоджуватися книжками зі складнішими ілюстраціями, які підтримують текст більш повно. Книги можуть містити додаткові деталі та інформацію, які розширюють розуміння сюжету або пропонують цікаві факти.

Підлітки (10-13 років): підлітки можуть знаходити інтерес у графічних романах, коміксах і книжках з детальними ілюстраціями. Ці книжки можуть мати складніші сюжети, різноманітних персонажів і стилізацію, що відповідає вподобанням підлітків.

Молодь (18-25 років): це вікова група, більш любить графічні романи, комікси та мангу. Такі книжки привертають увагу своєю стилізацією, глибокими сюжетами та цікавими героями.

Дорослі (25-40 років): у цій віковій групі дорослі зацікавлені ілюстрованими книжками різних жанрів, включно з графічними романами, арт-книжками, ілюстрованими романами та ілюстрованими збірками поезії. Вони можуть бути приваблені красивим мистецтвом, візуальною естетикою та оригінальними ілюстраціями.

Люди похилого віку (40+ років): також знаходять інтерес в ілюстрованих книжках, особливо якщо вони мають мистецьке або культурне значення. Наприклад, арт-книги, ілюстровані книги про подорожі або історичні ілюстровані книги можуть привертати їхню увагу.

РОЗДІЛ 2

РОЗРОБКА САЙЛЕНТБУКУ «WHO AM I?»

2.1 Вивчення та аналіз аналогів

Ілюстровані історії — це приємний спосіб розвинути візуальну грамотність та допомогти дитині стимулювати уяву.

«Lines» книжка-картинка на зимову тематику без слів, про дівчину, яка катається на ковзанах, водночас оманливо проста й надзвичайно чудова, див. рис. 1.1. Автор: Сьюзі Лі. Видавництво: Chronicle Books. Вік інтересів: 6-8 років (див. рис. 2.1).



Рисунок 2.1 - Обкладинка книжки « Lines »

Опис сюжету : маленька дівчинка катається на чистій поверхні льоду, повільно збільшуючи рядки на сторінці. Її ковзання проходить через всю сторінку. Позначок стає все більше, поки папір не зім'ється. Коли художник повертає папір у початковий стан, то маленька дівчинка-ковзанярка виявляє, що є ще фігуристи, які стирають та роблять лінії. Їхні дії створюють дедалі більше деталей на сторінці, і маленька дівчинка дізнається, що у неї є багато нових друзів. Сьюзі Лі — ілюстратор, удостоєний нагород, і її художній стиль сподобається як батькам, так і дітям.

Обкладинка виконана в мінімалістичному стилі. З використанням графічних елементів - ліній. Лінія - протяжний і тонкий просторовий об'єкт, що є одним із найголовніших елементів візуального дизайну. В даній ілюстрації за допомогою ліній показано ритм і рух, а також вони додають структуру в

композиції. Наприклад, горизонтальні лінії викликають відчуття спокою та врівноваженості, а вертикальні лінії - відчуття стабільності та сили. Діагональні лінії створюють відчуття динаміки та напруги. Для колірного забарвлення було обрано монохромну палітру з акцентуючим кольором. Це створює ефект стриманості та елегантності, і добре підходить для мінімалістичних дизайнів або серйозних тематик.

« Return » ілюстрована книга про чарівну подорож. *Автор:* Аарон Беккер. *Видавець:* Walker Books. *Вік інтересів:* 4-8 років (див. рис. 2.2).

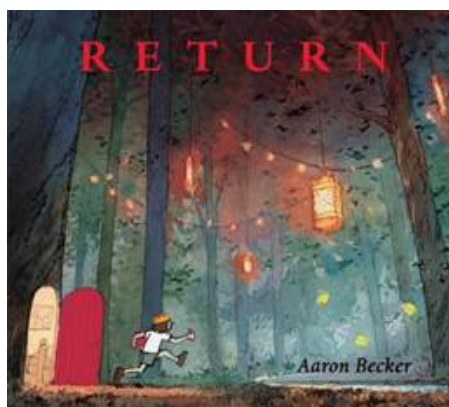


Рисунок 2.2 - Обкладинка книжки «Return»

Самотня маленька дівчинка не може відволікти свого працюючого тата, тому вона бере свою дивовижну червону ручку та починає свою пригоду. Коли її батько нарешті розуміє, що вона зникла, він знаходить червоні двері в чарівний світ. Він їде на червоному драконі до золотого палацу, де його дочка подружилася з королем та його сином. Вона не хоче залишати своїх нових друзів, але коли вороги викрадають короля, тільки дівчина, її батько та червона ручка можуть врятувати їх. Ця творча, фантастична ескапада — остання в безсловній трилогії Аарона Беккера, яка здобула перемогу над Кальдекотом і Онором — переповнена креативністю. Захоплююча історія, у якій приголомшливі мерехтливі картинки описують щонайменше тисячу слів.

Як ми бачимо, ілюстрація на обкладинці виконання в акварельній стилістиці. Одна з особливостей акварельного стилю - це можливість створення прозорих і шаруватих ефектів така техніка дає змогу створювати плавні та

розмиті краї, що надає ілюстрації відчуття легкості та ефемерності. Це може бути особливо корисним під час створення зображень природи, хмар, води та інших елементів пом'якшених форм. Двері та ліхтарик врівноважують баланс в загальній композиції так як розташовані за діагональним напрямком. Використання діагональних ліній додає драматичності та емоційної напруги. Допомогає висловити силу, рух або несподіванку, створюючи візуальний ефект, що запам'ятовується. В ілюстрації це передано тим, що головним об'єктом є фігура персонажа який біжить.

«Dog on a Digger» Автор: Кейт Прендергаст. Видавництво: Old Barn Books. Вік інтересів: 5-10. Вік читання: 5+ (див. рис. 2.3).

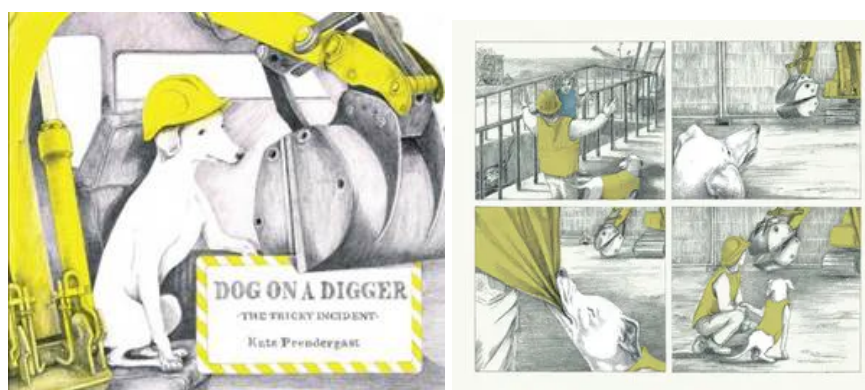


Рисунок 2.3 - Приклад кижки « Dog on a Digger »

Ця книжка з малюнками, намальована олівцем без слів, — розповідає про відносини між собакою та його господарем. Чоловік живе в вагончику на місці переробки зі своїм собакою, який допомагає у всьому – навіть сидить поруч зі своїм господарем, коли той керує землекопом. Вони можуть бути трохи самотніми, але все змінює відвідувачка, коли вона приходить зі своїм маленьким песиком.

Ілюстрація на обкладинці виконання в графічному стилі, імітує олівець. Монохромна палітра з акцентуючим жовтим кольором, показує нам головні деталі, на які ми першим чином звертаємо увагу. Також ми бачимо, що стилістика виконання у стилі, який притаманний реалізму. Статично виконана композиція, що дає змогу спокійно зосередитись на деталях.

«Footpath Flowers» Автор: Джон Арно Лоусон. Ілюстратор: Сідні Сміт.
 Видавець: Walker Books. Вік інтересів: 5-7 років (див. рис. 2.4).

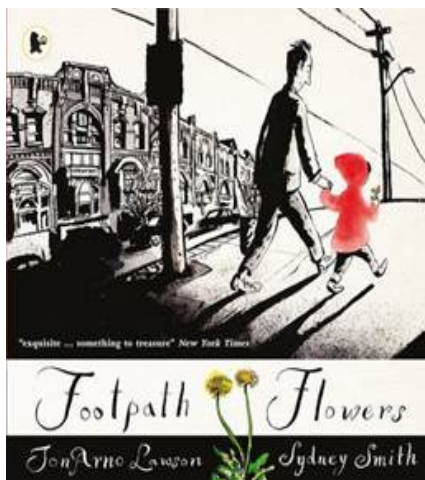


Рисунок 2.4 - Обкладинка книжки «Footpath Flowers»

Маленька дівчинка гуляє містом зі своїм розгубленим батьком. Вона збирає та дарує квіти з тротуарів людям та тваринам, яких вона зустрічає. Її маленькі вчинки доброти привносять колір у світ навколо неї. Цю книжку без слів можна переглядати із задоволенням.

Живописні ілюстрації Сідні Сміт неймовірно чудові. Кожен розворот грається з ракурсами, рухами персонажів. Відчувається індивідуальний стиль автора. Нібито це не книга, а кіно, де ретельно працював режисер. Кольори приглушені, а сірий міський пейзаж повільно змінюється через квіти, які наповнюють місто яскравими барвами. Дітям старшого віку сподобається розігрувати історію за цими безмовними сценами. Це продумана, винахідлива книжка з малюнками, яку запам'ятовуєш надовго.

«Small Things» Автор: Mel Tregonning. Видавець: Allen & Unwin. Вік інтересів: 5-8. Вік читання: 5+ (див. рис. 2.5).

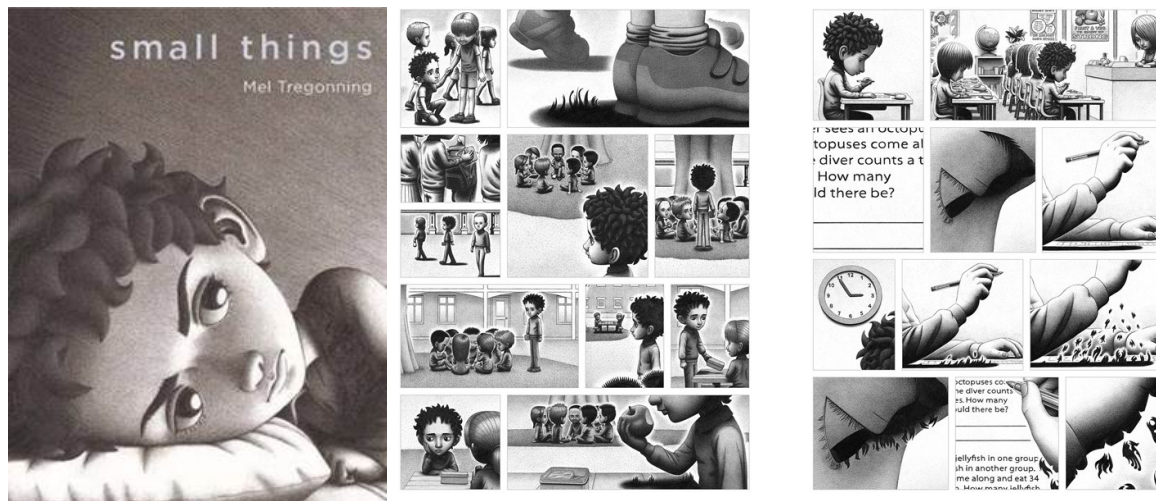


Рисунок 2.5. - Обкладинка книжки « Small Things »

Головний герой повісті — молодий хлопець у звичайному світі. Однак він переповнений тривогами та страхом. З нього знущаються в школі та він засмучений через низькі оцінки. Ці хвилювання з’їдають його, змушуючи почуватися абсолютно самотнім у цьому світі. Проте за допомогою старшої сестри, батьків та нового шкільного друга він дізнається, що всі чимось стурбовані.

Книга виконана в стилістиці чорно - білих ілюстрацій. Також можна побачити характерні ознаки коміксового стилю, виразність рамок та послідовних розкадрування рухів, які йому притаманні. Переходи кольорів від чорного до білого зроблені плавно і чисто, що показує нам чіткість кожної деталі. Правильно використані композиційні правила через це, присутній гармонійний баланс. Трегоннінга більш ніж достатньо, щоб створити ідеальну історію про дитячі тривоги. Колір впливає на психіку людини, і при цьому має яскраво виражений характер. Обмежена палітра в темних кольорах, добре поєднується з розповіддю історії.

« The Arrival » Автор: Шон Тан. Видавництво: Walker Books. Вік інтересів: 8-9. Вік читання: 8+ (див. рис. 2.6).



Рисунок 2.6 - Книжка « The Arrival »

У цій незвичайній книзі ми спостерігаємо за молодим хлопцем, який пакує валізи та залишає сім'ю, щоб поїхати та почати нове життя в іншій країні. Ми спостерігаємо за його подорожжю, труднощами у спілкуванні, пошуком житла, роботи та їжі, а також слідуємо за історіями інших іммігрантів. Історія закінчується тим, що його сім'я приєднується до нього та сподівається на світле майбутнє.

Це класичний графічний роман без слів чудово описує, що означає покинути свою країну, сім'ю та почати життя в новій країні. Чудово проілюстрований чорно-білими фото реалістичними ілюстраціями та наповнений сюрреалістичними елементами, він має мрійливу атмосферу, в якій ніщо не є тим, чим здається, а побутова техніка та пейзажі перетворюються на дивних звірів. Діти та дорослі будь-якого віку будуть зачаровані цією зворушливою історією, яка також є чудовою відправною точкою для вивчення тем імміграції, відчуження та мови в класі. Для молодших читачів ця книжка буде корисною, якщо її читати разом із дорослим, який може пояснити, що таке біженець або, які відчуття у людини, що опинилася в чужій країні та не знає мови. У книзі є кілька похмурих зображень, тож вона, безперечно, для достатньо дорослих дітей, які потім зможуть запитати про їх сутність у батьків.

2.2 Пошуково - проектний етап

Введення пошукового етапу в дизайні є важливою частиною процесу розроблення, оскільки воно допомагає визначити мету та завдання проекту, а також створити контекст для наступних етапів роботи. Пошуковий етап у дизайні являє собою фазу дослідження та аналізу, під час якої отримується повне розуміння вимог проекту, цільової аудиторії та контексту, в якому використовуватиметься готове рішення. Цей етап є відправною точкою для розробки концепцій та ідей, які будуть втілені в кінцевому дизайні.

Вибір стилю малювання для книги з ілюстраціями залежить від цілей автора та аудиторії, яку він хоче зацікавити. Тому було обрано саме мультиплікаційний стиль, який може бути ефективним засобом візуальної комунікації та створення привабливої й захопливої книжкової атмосфери.

Чому саме було обрано мультиплікаційний стиль для ілюстрацій у сайлентбуку «WHO AM I ? »:

У пошуках ідеї для обкладинки було проведено ретельний аналіз подібних пропозицій та вивчено багато різноманітних варіантів оформлення книг у різних жанрах. З'явилася популярна концепція, пов'язана з внутрішнім «Я», яка знайшла відображення в багатьох книгах з психології та інших візуальних творах, що розкривають цю тему. Психологія є складною наукою, і одним з поставлених завдань було передати певні емоції у простих ілюстраціях з максимальною зрозумілістю та чіткістю. На даному етапі розробки плану було прийнято остаточне рішення щодо подальших кроків, які будуть здійснені.

При отриманні консультації від куратора, було проведено обговорення ідей і пропозицій, а також отримання настанов щодо концепції та виконання проекту. Було затверджено планові завдання для подальших дій. Наступним кроком став етап начерків для вирішення дизайну персонажів та навколишнього середовища.

Після вибору відповідного малюнка для обкладинки, було розпочато роботу над визначенням кольорової палітри. Наступним кроком було створення ескізів та розробка дизайну обкладинки книги під назвою «WHO AM I? ».

Було розроблено основу дизайну для передньої сторінки обкладинки, яка була створена з урахуванням назви книги. Додатково було проведено аналіз багатьох обкладинок, що мають схожий стиль, для отримання глибшого розуміння структури даного продукту. Цей аналіз книжкових видань допоміг сформуванню чітких уявлень про концепцію та композицію передньої та задньої сторінок обкладинки (див. рис. 2.7).



Рисунок 2.7 - Ескіз обкладинки

На завершальному етапі розробки ескізу було вирішено використати назву книги у вигляді символу знаку питання. Стилізація шрифту була виконана вручну з використанням олівця для створення бажаного вигляду. У разі зворотної сторони обкладинки, було розроблено ескіз дизайну, враховуючи встановлені стандарти та вимоги щодо оформлення даного виду продукту. В ескізі дизайну задньої частини обкладинки була використана мінімалістична ілюстрація, що передає сутність та тему сайлентбуку. Ціллю було створити простий, лаконічний образ, який би був легко сприйнятим і зрозумілим для споживачів. У малюнку можуть бути використані символи або ключові елементи, що асоціюються з тематикою книги. Графічний стиль може бути елементарним і контрастним, з фокусом на формі та композиції, що викликає емоції і цікавість у потенційних читачів. Головна ідея полягає в тому, щоб привернути увагу та викликати інтригу, спонукати до відкриття книги та подальшого дослідження її вмісту.

На етапі ескізів персонажів було проведено аналіз, стосовно темпераментів, було проаналізовано психологічні фактори такі як

Емоційну реактивність: різниця в тому, як сильно та інтенсивно ми реагуємо на емоційні зворушення. Схильність до руху й активності, від високого рівня енергії до більш спокійного способу життя.

Стресостійкість: здатність справлятися зі стресом і адаптуватися до непередбачених обставин.

Товариськість: перевага соціальної взаємодії та контакту з іншими людьми або схильність до більш відокремленого способу життя.

Проаналізувавши ці чинники, які відіграють важливу роль у формуванні кожної людини та її темпераменту, було розроблено персонажів, враховуючі вище описані фактори впливу. Таким чином, кожний персонаж уособлює певний колір та емоції, характеристики та особливості кожного персонажа, досліджено їх особистість, зовнішній вигляд, емоції та рухи.

Намальовано начерки з різними формами, пропорціями, позами, виразами обличчя і деталями одягу, щоб створити унікальний образ, який дасть змогу запам'ятати, кожного персонажа.

Етап ескізів персонажів є важливою частиною процесу ілюстрування, оскільки вдало створені персонажі допомагають захопити читачів і зацікавити їх візуальною складовою історії. Крім того, добре опрацьовані ескізи персонажів слугують основою для подальшого створення деталізованих ілюстрацій.

Для остаточного дизайну персонажів було опрацьовано багато варіантів. Етапи ескізування (див. рис. 2.8).

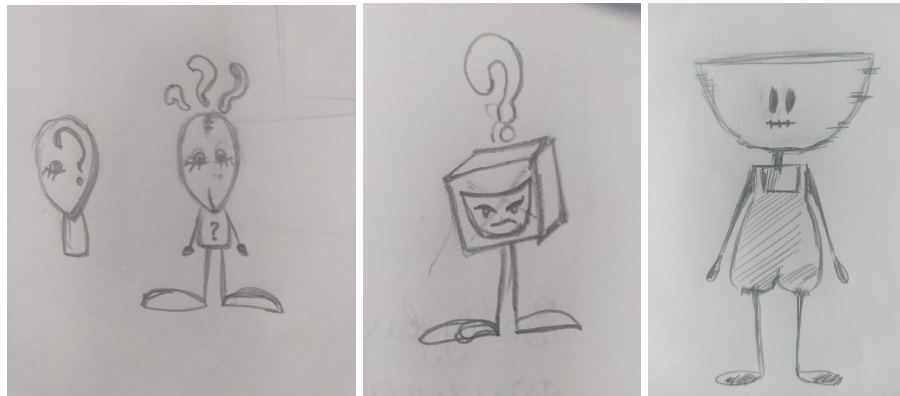


Рисунок 2.8 - Послідовні етапи ескізування

Щоб розробити простий дизайн персонажів, першим було опрацьовано вибір форми тіла та допоміжні деталі які уособлюють характер персонажів. Головний герой має бути візуально легким у сприйнятті. Діти, які є основною аудиторією, зазвичай віддають перевагу яскравим, привабливим та легко сприйнятним образам. Простий дизайн персонажів може допомогти дітям в асоціації себе з головним героєм. Яскраві та прості форми тіла та допоміжні деталі, що уособлюють характер персонажа, можуть створювати емоційний зв'язок та спонукати дітей відчувати співпереживання та захоплення. Тому на ескізах видно етапи та прогрес у візуальному формуванні дизайну персонажів. Спочатку, форми та загальна складова були занадто простими та нецікавими. Використовувались різні геометричні форми та знаки. Важливо зазначити, що знак оклику був характерним елементом.

В остаточному варіанті було пропрацьовано загальні форми так, щоб персонаж був простим у візуальному сприйнятті.

Виходячи із загальних форм головного персонажа, було розроблено ескізування другорядних героїв а саме меланхоліка, сангвініка, флегматика та холерика. З попередньо проаналізованої інформації стосовно психологічних характеристик - типів темпераментів. На етапі промальовування було додано певні атрибути та візуальні ефекти, які характеризують дії та емоції темпераментів. Головною ідеєю став елемент у частині голови, спеціальний отвір який випромінює емоції героїв (див. додаток В.1).

Подальший етап полягав у ескізуванні та розкадровці данні історії. Вирішення правильної композиції, відіграє важливу роль в ілюстраціях книжок, а також у створенні ефективної візуальної оповіді та передачі інформації. Це допомагає організувати елементи на сторінці, встановити баланс, привернути увагу читача та візуально передати сенс або настрої.

Після детального опису загальної історії, було проведено ескізування кожної ілюстрації, побудову рівноваги в композиції, баланс великих та малих форм.

Як можна побачити на ескізах геометрична фігура - куб є головним графічним елементом майже у кожній ілюстрації. Наприклад, у психології куб може використовуватися як символічний інструмент для дослідження особистості та внутрішнього світу людини. Куб також може асоціюватись з ідеєю обмеження і стримування, особливо в контексті вираження особистісних та соціальних невпевненостей. Тому саме куб було обрано для того, щоб викликати у читача емоції замкненості та відчуженості.

Наступним, не менш важливим елементом, є промальовка ефекту сфумато. Отже, сфумато - це згладжування контурів, а також переходів кольорів і світлотіні. Завдяки їй створюється враження легкості та загадковості. Саме використання цього прийому, в подальшій технічній реалізації проекту, надає більш глибоке візуальне сприйняття (див. рис. 2.9).

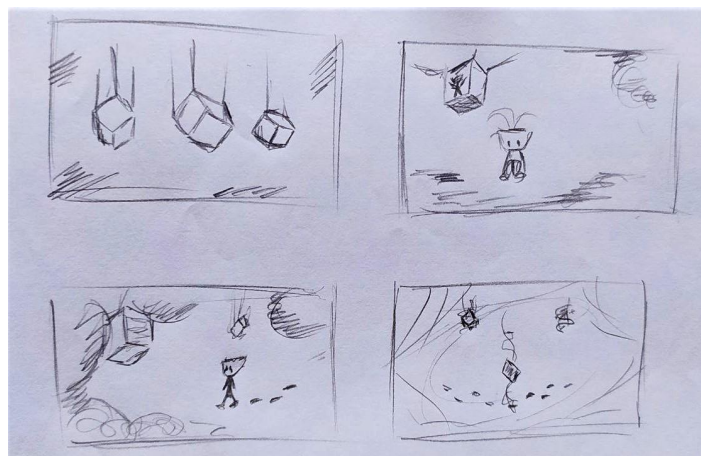


Рисунок 2.9 - Ескіз-раскадровка ілюстрацій

2.3 Проектна частина

Виконання проектної частини є найважливішим етапом у реалізації графічної складової. У контексті створення ілюстрації, проектне виконання означає перетворення концептуальних ідей і дизайну в кінцеву реалізацію ілюстрації.

На цьому етапі збираються всі необхідні матеріали, референси, фотографії або тексти, які будуть використовуватися для створення ілюстрації.

Після затвердження проміжних етапів таких як ескізування та розкадрування, доречний вибір композиційного вирішення, розпочинається створення основної роботи. Використовується обраний стиль, техніка та інструменти для втілення ілюстрації в життя. Це включає малювання, редагування, застосування текстур, кольорове оформлення та інші елементи, необхідні для досягнення бажаного візуального ефекту.

Технічна частина роботи відбувалась у графічному редакторі для малювання Procreate.

На початку роботи було створено монтажну область розміром 297×210 міліметрів. Було створено двадцять чотири монтажні середовища, дві з яких для фарзацу та нахзацу. Також дві області розміром 210x148 міліметрів для обкладинки. Також було обрано стандартний кольоровий режим для друку СМУК. Загальним кольором для фону всіх ілюстрацій було обрано #1e1a19 (рисунок 3.1). Основною стилістикою малювання було обрано графіку. Графіка - це різновид образотворчого мистецтва, де зображення створюють переважно за допомогою ліній, штрихування та плям, які надають малюнку тональні нюанси. Білий колір #f9f9f7 було використано як головний колір у ілюстраціях. Під час малювання використовувались такі різновиди пензлів: Little Pine, Glover, Kupauni, Lagaruna та світлове перо.

З урахуванням впливу кольорів на психологічний стан людини, були вибрані певні кольори для дизайну обкладинки. Наприклад, червоний колір сильно впливає на негативні емоційні стани, такі як апатія, депресія, страх і невпевненість. Він створює почуття безпеки, впевненості в майбутньому і

допомагає легше справлятися зі складними ситуаціями. Білий колір символізує безмежність і може надихати людей до дії. Чорний колір часто асоціюється з депресією, тугою і пригніченістю, але водночас може викликати позитивний настрій і змінювати людину.

Фінальна версія обкладинки, на якій додано текстове зображення, була створена згідно з попередніми ескізами та за обраними кольорами (див. рис. 2.10).



Рисунок 2.10 - Ілюстрації на обкладинці

Для більш ґрунтовного опису роботи, ілюстрації було розподілено по групах за характерними ознаками.

В першій групі показано дію - занурення в історію. За допомогою композиційних правил, прийомів і засобів. Було побудовано композиційний центр, колірне і тонове вирішення образів композиції та загальний колорит ілюстрацій. За допомогою вдало намальованих горизонтальних та вертикальних штрихів, вдало передано перспективу, форму предметів та глибину на площині. Для даних ілюстрацій були використані такі кольори: голубий - #4a5a85, темно коричневий - #1e1a19, білий - #f9f9f7, які є основними.

Як можна побачити в другій групі ілюстрацій, головними об'єктами постають скляний куб та головний персонаж. В залежності від подій, які відбуваються навколо впродовж історії, допоміжні кольори та деталі змінюються. Центром композиції є куб та персонаж, який знаходиться у ньому. Загалом, значення композиції в центрі полягає у встановленні основного об'єкта

у фокусі та створенні врівноваженої композиції (див. додаток В.2). Таким чином, завдяки розташуванню елементів та використання різноманітних технік в малюванні, було максимально гармонійно передано рух та дію (див. рис. 2.11).

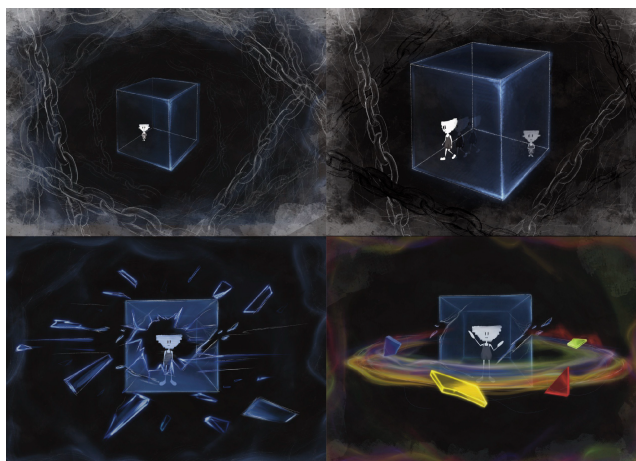


Рисунок 2.11 - Послідовні групи ілюстрацій перша та друга

Наступна група ілюстрацій включає: використання вибраного кольору для привернення уваги, деталі або області. Для створення контрасту, виділення та емоційного навантаження. Ефективне використання колірної акценту привертає увагу до ключових елементів, а також передає певні емоції і настрій, енергію, пристрасть, спокій чи веселощі, залежно від кольорів, які використовуються. В даному випадку, враховуючи вплив кольорів в психології, саме такі кольори були підібрані: синій - #2f2d89, жовтий - # ebd752, зелений - # 9eb658, червоний - # 5e2836 (див. рис 2.12)

При створенні перехідних ілюстрацій які сполучають ілюстрації в яких відбуваються дії. Були намальовані елементи розбитих уламків, скляного куба. Кольори використовувались такі самі як були обрані на початку роботи. Це виражає загальну гармонію в послідовності оповідання історії (див.додаток В.2).

Створення ілюстрацій з головними героями передбачає оживлення ключових персонажів історії або книги через візуальне представлення. Тому на цьому етапі було сформовано основні риси для глибокого розуміння головних героїв, їхніх характерів, фізичних якостей та ролей в історії. Це допомогло

концептуалізувати більш детально їх зовнішність і риси характеру, які їх визначають. Також було підбрано візуальну складову до ключових атрибутів, щоб передати їхню сутність (див. додаток В.3). Це допомогло знайти найбільш привабливе та репрезентативне колірне вирішення (див. рис. 2.12).

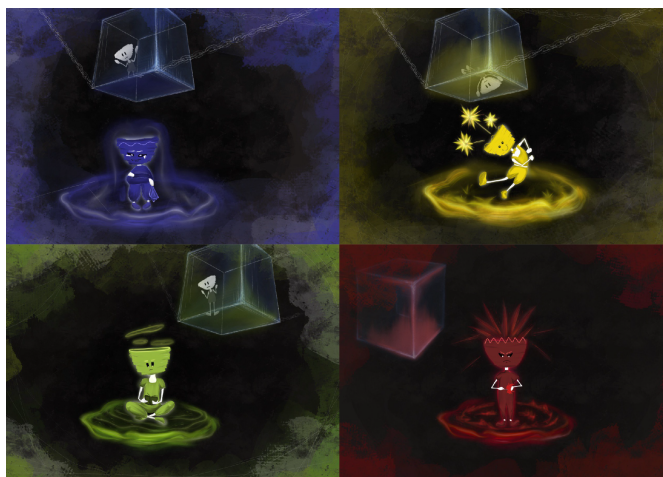


Рисунок 2.12 - Ілюстрації з головними героями

Персонажі розділені за певними характеристиками. Першим з темпераментів було розроблено героя меланхоліка. Він був виконаний у монохромній палітрі кольорів, основним був синій колір # 2e3875.

Як відомо з психології, меланхоліки дуже чутливі та вразливі особистості. Іноді їм притаманна надмірна тривожність і низька самооцінка. Вони досить емоційні, до того ж їхні емоції найчастіше пригнічені. Часто демонструють такі риси, як дратівливість, примхливість або загальне занепокоєння. Основні кольори які притаманні меланхолікам - синій, блакитний та пурпуровий. Синій колір асоціюється з спокоєм і меланхолією. Він може виражати глибокі почуття, тугу і медитативність. Блакитний колір зазвичай асоціюється з сумом, але в світлих відтінках він також може викликати відчуття спокою і миролюбності. Фіолетовий викликає атмосферу загадковості й таємничості, пов'язаний з глибокими емоціями, інтроспекцією і містичними станами. Саме такі кольори максимально точно виражають емоційний тип меланхоліка. Виходячи з психологічних фактів, рухи та пози були намальовані, більш закритими та боязкими. При малюванні персонажа використовували різноманітні техніки розмиття та згладжування для досягнення плавних переходів. Спираючись на

всі ці аспекти можна зазначити, що персонаж був розроблений для того, щоб максимально передати темперамент меланхоліка.

Наступним героєм, було розроблено - сангвініка. Цей тип темпераменту один з найяскравіших серед інших героїв. Сангвініки зазвичай енергічні, ніколи не виглядають втомленими або пригніченими, кмітливі та кумедні. Люблять пригоди і нові враження. В психології колір, з яким їх пов'язують - жовтий тому саме такий відтінок, # eed300, було використано. Жовтий колір, сонячний, легкий, веселий і привітний, і він добре відповідає енергії та настрою сангвініка. Науково доведено, що жовта гамма забезпечує приплив позитивних почуттів та емоцій. Сангвінік - активний темперамент тому персонажа було намальовано в динаміці. При малюванні флематика - зелений колір став основою для героя. З психологічної точки - це, найспокійніший, найстабільніший і найрівноваженіший тип темпераменту. Він має чималу витримку і терплячість. Зелений колір вважається символом умиротворення, вдачій достатку, а також рівноваги та мудрості. Тож саме зелений - # 95b73f, використовувався для створення загального вигляду персонажа.

Останнім з розроблених персонажів був темперамент холерик. Це тип темпераменту, який зазвичай проявляє високу емоційність, мінливість і нестабільність. Може швидко змінювати свій настрій, іноді вже за кілька секунд. Холерикам буває складно контролювати себе, можуть бути дуже емоційними та мати сильні почуття. Характерний колір - червоний. Проаналізувавши ці аспекти, характер та поведінку, дані з психологічних досліджень. Все це було враховано та застосовано при створенні даного персонажа. Були детально промальовано та деталізоване зображення, використані світлові переходи, затемнення тощо.

На ілюстраціях, що завершують історію, було використано композиційну перспективу - ефект падіння до глибини (див. рис. В.4). Під час ілюстрування останньої ілюстрації , героя, фонове зображення було намальовано так щоб максимально чітко передати емоційну атмосферу. Так як кінець є відкритим , тому це дає читачу можливість самому поміркувати подальшу історію поза межами книжкової історії (див. додаток В.5).

Головним в завданні було передати - взаємодії персонажів з читачем. За допомогою правильно побудованої перспективи при малюванні ілюстрації було вдало намаловано ефект занурення читача у книжковий простір.

ВИСНОВКИ

Під час написання кваліфікаційної роботи було досліджено друковані видання. Наприклад, «Друкарство його початок та поширення в Європі» видане Паповим П. Для розуміння того як розвивалася видавнича галузь. Було розглянуто методи та друкарські системи, що існували ще до появи першого друкарського станку. «Ілюстративна культура сучасної дитячої книги: видавничі норми й читацькі вимоги» Шульська Н. Вивчено типи видань, в яких використовуються ілюстративне оформлення. Та те, як впливає функціональне навантаження на читачів молодшого віку. Окрема увага була приділена вимогам, які є важливими для видання дитячої літератури.

Було проаналізовано інтернет джерела за темою та друкарські видання книжок з картинками. Розглянуто та вивчено різновиди та характерні ознаки, за якими вони різняться. Виявлено переваги та недоліки кожного типу. Розглянуто аспекти та складові матеріалів з яких створюються книжки з картинками.

Проведено дослідження пікчербуків, артбуків та вельмельмбуків, для більш загального розуміння, візуально графічної складової цього відгалуження в книжковій галузі. Опрацьовано інформацію, як кольори та стилі в малювання в цифровій ілюстрації впливають на тенденції зміни в художній галузі.

Після аналізу аудиторії та загальних відомостей з книжкової галузі, було розроблено книжкове видання - сайлентбук «WHO AM I?». Враховуючи всі вимоги та норми відповідно сучасним складовим правилам видавничих типографій. Було детально описано пошуковий етап, покрокове ескізування до розробки складової сайлентбуку. Етапи технічної розробки книги, графічну послідовну складову видання. Розроблений проект чітко передає правильне виконання поставлених завдань та його реалізацію.

В період розробки сайлентбуку як друкованого видання. Була проведена міжнародна - науково практична конференція «Дизайн, візуальне мистецтво та творчість: сучасні тенденції та технології» яка відбулась 12 грудня 2022, м. Запоріжжя, під час якої відбулася апробація де були опубліковані тези за

власною темою« Сайлентбук або тиха книга - ілюстрація як сучасний засіб візуальної комунікації : сучасні тенденції та технології».

Поставлені вимоги до виконання проекту були виконані за всіма стандартами книжкової справи дане книжкове видання є самостійним та конкурентоспроможним продуктом.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Книга мертвих. URL:
<https://joyofmuseums.com/most-popular/egyptian-art/book-of-the-dead/>
2. Грецький манускрипт. URL:
<https://www.bl.uk/greek-manuscripts/articles/art-in-greek-manuscripts>
звернення
3. Келльська книга. URL:
<https://www.bbc.com/culture/article/20160425-the-book-of-kells-medieval-europes-greatest-treasure> (дата звернення 10.04.23)
4. Ліндісфарнське Євангеліє. URL:
<https://www.bl.uk/collection-items/lindisfarne-gospels>(дата звернення 20.04.23)
5. Елохім створює адама – Вільям Блейк. URL:
<https://juvopys.com/eloxim-stvoryuye-adama-vilyam-blejk/>(дата звернення 21.04.23)
6. Чиллінгемський бик, найбільша гравюра Бевіка. URL:
<https://www.oldbookillustrations.com/articles/illustrators/thomas-bewick/>(дата звернення 01.05.23)
7. Оноре дом'є – батько французької карикатури. URL:
<https://yagallery.com/exhibitions/onore-domye-batko-francuzkoyi-karikaturi>
(дата звернення 03.05.23)
8. Декаданс і еротика в графіці «Піонера модерну». URL:
<https://plomin.club/aubrey-beardsley/>
9. Художні напрями ХХ століття. URL:
<https://vshkole.in.ua/hudozhni-napryamy-hh-st/>
10. Уїлл Айснер засновник стилю коміксів. URL:
<https://www.museumspass.com/en/exhibition/will-eisner>
11. Уїнзор Маккей аніматор та карикатурист. URL:
<https://www.illustrationhistory.org/artists/winsor-mccay>
12. Gertie the Dinosaur. URL: <https://www.artograph.com/infocus/winsormccay/>

13. Графічні роман «MAUS». URL: <https://prjctr.com/mag/maus-comic>(дата звернення 11.05.23)
14. Арт Шпігельман - митець. URL: <https://www.oneclub.org/adc-hall-of-fame/-bio/art-spiegelman>
15. Папов П. Друкарство його початок та поширення в Європі, Київ: ДБУ, 1925. С. 5 - 72. URL: https://shron1.chtyvo.org.ua/Popov_Pavlo/Drukarstvo_ioho_pochatok_i_poshyrennia_v_Evropi_XV-XVI_vv.pdf?v
16. Паперові книги. URL: <https://informnapalm.org/blog/paperovi-knigi-proti-elektronnikh-sho-vibrati/>(дата звернення .05.23)
17. Переваги та недоліки електронних книжок. URL: <https://tribuna.com.ua/578-shcho-krashche-kniga-abo-elektronna-kniga-papero-va-kniga-perevagi-i-nedoliki-elektronna-kniga-plyusi-i-minusi.html>
18. Все про аудіокниги: як вони з'явилися. URL: <https://blog.lavkababu.in.com/ukr/vse-pro-audioknyhy-iak-vony-z-iavylysia-chym-vony-korysni-i-chy-zaminiat-vony-paperovi-knyhy/>
19. Война А. Функції ілюстрацій у дитячій літературі. *Інноваційний розвиток науки нового тисячоліття : матеріали Міжнародної науково-практичної конференції*. Київ: Київський університет імені Бориса Грінченка, 2017. С. 32 - 35. URL: https://www.researchgate.net/publication/338016360_FUNKCII_ILUSTRACIJ_U_DITACIJ_LITERATURI
20. Шульська Н., Манюхіна А. Ілюстративна культура сучасної дитячої книги. *Scripta manent: молодіжний науковий вісник Інституту філології та журналістики: зб.наук.пр.* Луцьк : Вежа друк, 2016. С.152 - 154. URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/153585109.pdf>
21. Токкар М. Художньо-естетичні особливості дитячої книжкової ілюстрації. *Вісник Львівської національної академії мистецтв*. Львів : ЛНАМ, 2018. С. 220 - 233. URL:

- https://lnam.edu.ua/files/Academy/nauka/visnyk/pdf_visnyk/35/220-233_Tokar.pdf
22. Новік Г. Земцова П. Сучасна ілюстрація. видавництво «а-ба-ба-га-ла-ма-га». *Theory and practice of design*. Київ : Національний авіаційний університет, 2021. С 88 - 96. URL:
https://dspace.nau.edu.ua/bitstream/NAU/56494/1/%21%21%21%21%21%21%21_%E2%84%9624%20%283%29_2021%20%D0%9D%D0%BE%D0%B2%D1%96%D0%BA-%D0%97%D1%94%D0%BC%D1%86%D0%BE%D0%B2%D0%B0.pdf
23. Ілюстрації Тхі Буя. URL: <http://blaine.org/sevenimpossiblethings/?p=4402> (дата звернення 24.05.23)
24. Ілюстрація в газетах. URL:
<https://coverguy.ca/category/newspaper-illustrations/> (дата звернення 24.05.23)
25. Запрошення та листівки. URL:
<https://vpm.rv.ua/uk/statti/zaproshehnyya-ta-lystivky-z-indyvidualnym-dyzaynom> (дата звернення 25.05.23)
26. Інформаційні буклети. URL: <https://huss.com.ua/informaciyni-bukleti/> (дата звернення 25.05.23)
27. Йон Классен. ілюстрації до пікчербуків. URL:
<https://www.artofthepicturebook.com/-check-in-with/2021/2/8/interview-with-jon-klassen> (дата звернення 26.05.23)
28. Лілік О. Особливості використання коміксів на уроках української. *Мистецька освіта: зміст, технології, менеджмент літератури*. Чернігів: Національний університет «Чернігівський колегіум», 2021. С.185 - 197.
URL:
[https://epub.chnpu.edu.ua/jspui/bitstream/123456789/7741/1/Особливості використання коміксів на уроках української літератури.pdf](https://epub.chnpu.edu.ua/jspui/bitstream/123456789/7741/1/Особливості_використання_коміксів_на_уроках_української_літератури.pdf)
29. Coffee table books. URL:
<https://thenoisetier.com/blog/coffee-table-books-how-to-decorate-a-coffee-table> (дата звернення 25.05.23)

30. Приклади журнальних книг. URL:

<https://www.realsimple.com/best-coffee-table-books-6834489> (дата звернення 25.05.23)

31. Артбуки приклади ілюстрацій та різновид. URL:

<https://www.nytimes.com/2020/11/26/arts/design/best-art-books-2020.html> (дата звернення 25.05.23)

32. Що таке фотокнига. URL:

<https://jak.koshachek.com/articles/shho-take-fotoknigi-navishho-voni-i-jaki-vo-ni.html>

33. Pop-up books. URL:

<https://www.theguardian.com/childrens-books-site/2014/jun/01/top-10-pop-up-books-robert-sabuda>

34. Порхун Л. С. Малювання та ліплення: навчальний посібник для учнів 1-3 курсів, які навчаються за професією «Кондитер». Кременчук: КПЛСП, 2015. С.6 - 77. URL:

<https://vpu7.com.ua/documents/e-library/spec-tech-kp/porhun-maliuvannia-ta-liplennya.pdf>

35. Fashion books. URL:

<https://theglossarymagazine.com/fashion/coffee-table-fashion-books/>

36. Johnson C. Harold and the Purple. Harper Collins Publisher, 1955. 68 p. URL:

<https://static1.squarespace.com/static/5e7cf4825b02c00b6a142f0c/t/602f9f9c256706006076f6d9/1613733796181/Harold+and+the+Purple+Crayon.pdf>

37. Virginia L. B. Mike Mulligan and His Steam Shovel, 2016. Зв. 2 -24. URL:

<https://www.jefftk.com/mike-mulligan-obsolete-lowres.pdf>

38. Blackwell E. Who says women can't be doctors? URL:

<https://www.nytimes.com/2013/03/27/books/who-says-women-cant-be-doctors-and-more.html>

39. Дебори Х. Хлопчик, який любив математику: Неймовірне життя Пола Ердоса. URL:

<https://neelysnews.wordpress.com/2020/10/06/trendy-tuesday-the-boy-who-loved-math-the-improbable-life-of-paul-erdos/>

40. Що таке віммельмбух? URL: <https://kalamar.ua/shho-take-vimmelbuh/>
41. Віммельбухи. URL:
<https://podrobnosti.ua/2094190-vimmelbuhi-dengi-na-3.veter-ili-neobhodimaja-kniga-dlja-detskogo-obrazovanija-obzor.html>
42. Lobachova I. *The Practical Value of Using Wimmelbuch in Teaching English To Primary Schoolchildren*. Донецьк: Донбаський державний педагогічний університет, , 2017. С. 147 - 150.
https://scienceandeducation.pdpu.edu.ua/doc/2017/5_2017/25.pdf
43. Hoffman H. Struwwelpeter. Німеччина, 1844.С. 3-24. URL:
<https://konkykru.com/e.hoffmann.html>
44. Rabier B. Tintin - Lutin. Франція, 1898.С. 7-63. URL:
<https://geritsel.tumblr.com/post/182978643191/benjamin-rabier-and-fred-isly-tintin-lutin>
45. Potter B. *The Complete Adventures of Peter Rabbit*, United Kingdom: Frederick Warne & Co, 1902. Pp. 5 - 50. URL:
https://xn--80aaukc.xn--j1amh/krolik_piter.html
46. Ілюстрація. Цифрове мистецтво. URL:
<https://bnvk.pp.ua/урок-2-ілюстрація-цифрове-мистецтво-с/>
47. Illustration Styles. URL:
<https://www.vectornator.io/blog/illustration-styles/>
48. Реалізм у мистецтві: майстерність зображення дійсності. URL:
<https://kyiv.gallery/statii/realizm-u-mystetstvi-maisternist-zobrazhennia-diysnosti>
49. Як придумувалися комікси. URL:
<https://pustunchik.ua/ua/online-school/history/Istorija-komiksiv>
50. Як намалювати комікс? URL:
https://skvot.io/uk/blog/kak-narisovat-komiks?utm_term=&utm_campaign=blog&utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_content=search&gclid=CjwKCAjwyqWkBhBMEiwAp2yUFtKHt5zoSSEE79OJ_MveFGFE_4Y-4P_4p7Ej9C7sDDRCwq6JWQ263RoCPTUQAvD_BwE

51. Насалевич Т., Рябуха Т., Лопушанський І. *Становлення коміксу як жанру сучасної літератури*. Київ: Видавничий дім «Гельветика», 2020. С. 144-149. URL:
https://www.philol.vernadskyjournals.in.ua/journals/2020/4_2020/part_3/28.pdf
52. The History of Fantasy Art. URL:
<http://www.arthistoryarchive.com/arthistory/fantasy/>
53. Fantasy Illustration. URL:
<https://www.nrm.org/2021/05/enchanted-a-history-of-fantasy-illustration/>
54. What is 3D Art?. URL:
<https://www.eden-gallery.com/news/what-is-3d-art>
55. Мистецтво об'єму: яскраві приклади 3D ілюстрації. URL:
<https://design4users.com/uk/3d-iljustracija-animacija/>
56. Піксельна графіка. URL:
<https://www.adobe.com/ua/creativecloud/design/discover/pixel-art.html>
57. Рекун Н., Чемерис Г. Актуальність використання техніки pixel art у сучасному ігровому дизайні. *Наукові дослідження та інновації в галузі суспільно-гуманітарних наук. : збірник матеріалів I Всеукраїнської науково-практичної інтернет-конференції (м. Мелітополь, 24 листопада 2021 р.) / ТДАТУ: ред. кол. Ломейко О. П., Єременко О. А., Михайлов В. В [та ін.]. Частина 2. Мелітополь : ТДАТУ, 2021. С. 383-385. URL:
http://www.tsatu.edu.ua/shn/wp-content/uploads/sites/59/zbirnyk-materialiv-i-v-seukrayinskoyi-naukovo-praktychno-internet-konferenciynaukovi-doslidzhennja-ta-innovaciyi-v-haluzi-suspilno-humanitarnyh-nauk_-chastyna-2.pdf*
58. Вінсент Г. «A Day, a Dog». URL:
<https://wordlessbooks.co.uk/books/a-day-a-dog>
59. Шапошникова А. Українське книговидання стан і проблеми. *Україна і світ: гуманітарно - технічна еліта та соціальний прогрес : матеріали міжнародної науково-теоретичної конференції студентів і аспірантів* : Харків; НТУ „ХПІ”, 2019 С. 181-185. URL:

<https://repository.kpi.kharkov.ua/server/api/core/bitstreams/df6324db-a062-4614-bb3a-ea5a45bfd183/content#page=181>

ДОДАТОК А

Історія та види ілюстрацій



Рисунок А.1 - «Книга мертвих»



Рисунок А.2 - «Askew Gospel Book»



Durer, A Apocalypse: Seven Angels with Trumpets

Рисунок А.3 - «Гравюра – альбрехт дюрер «

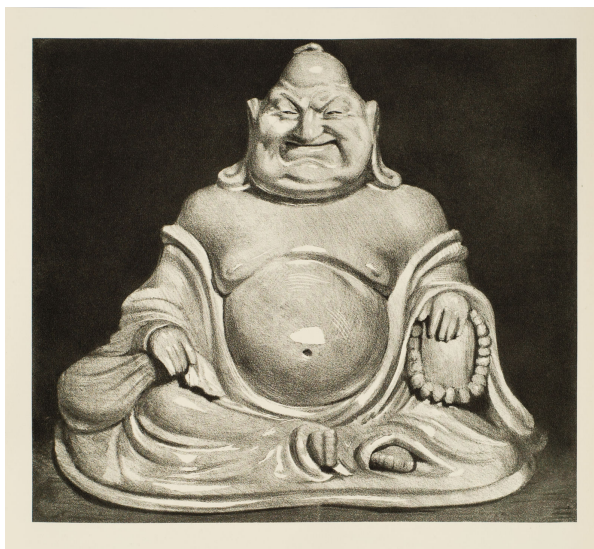


Рисунок А.4 - « Літографія Оноре Дом'є, Китайський пузань 1834 «



Рисунок А.5 - Приклад ілюстрування листівки



Рисунок А.6 - Приклад ілюстрування буклету



Рисунок А.7 - Приклад ілюстрування артбуків



Рисунок А.8 - Артбук - ілюстрації



Рисунок А.9 - Фотобук



Рисунок А.9 - Приклад ілюстрованої поетичної книги



Рисунок А.10 - Книжки з картоніми панелями



Рисунок А.11 - Дедактична книжка

ДОДАТОК В

Технічне виконання

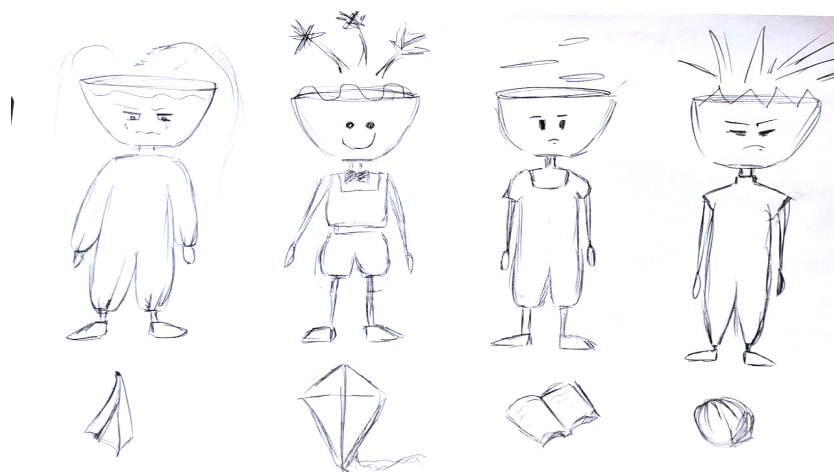


Рисунок В.1 - Ескізи персонажів



Рисунок В.2 - Ілюстрацій в з кубами

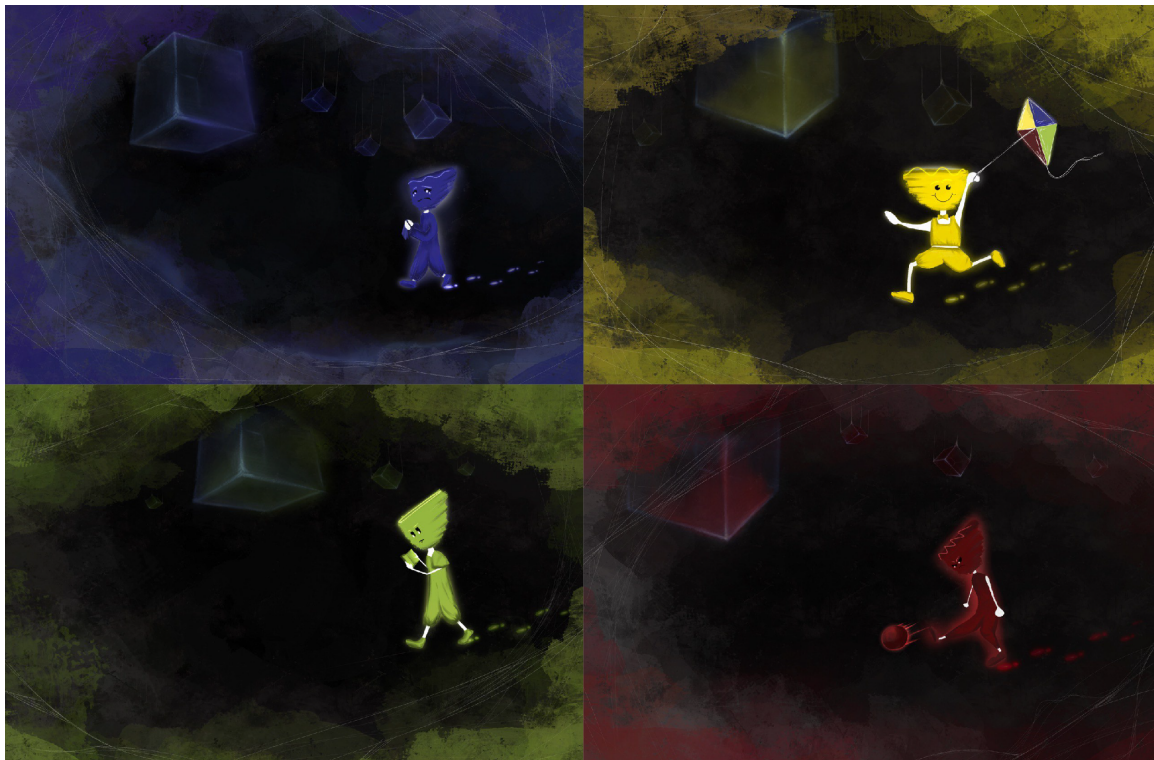


Рисунок В.3 - Ілюстрації з діями персонажів

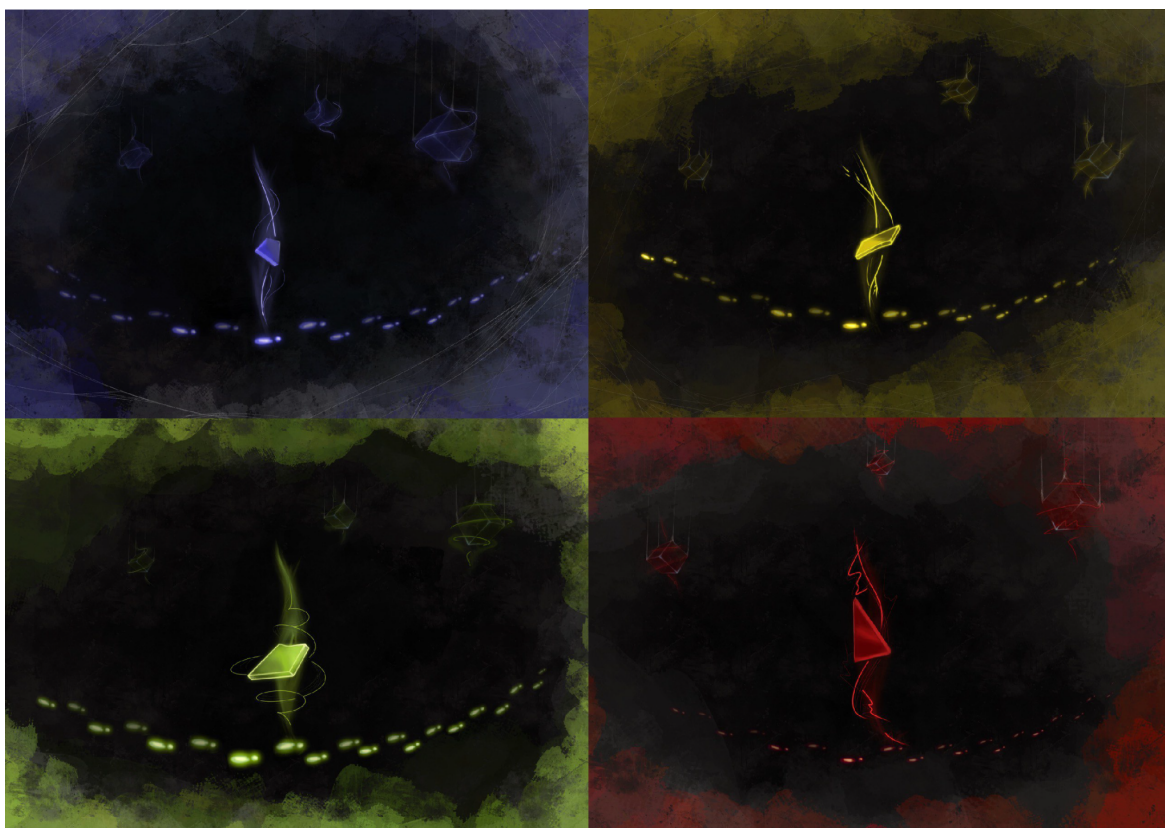


Рисунок В.4 - ілюстрації, переходи між діями

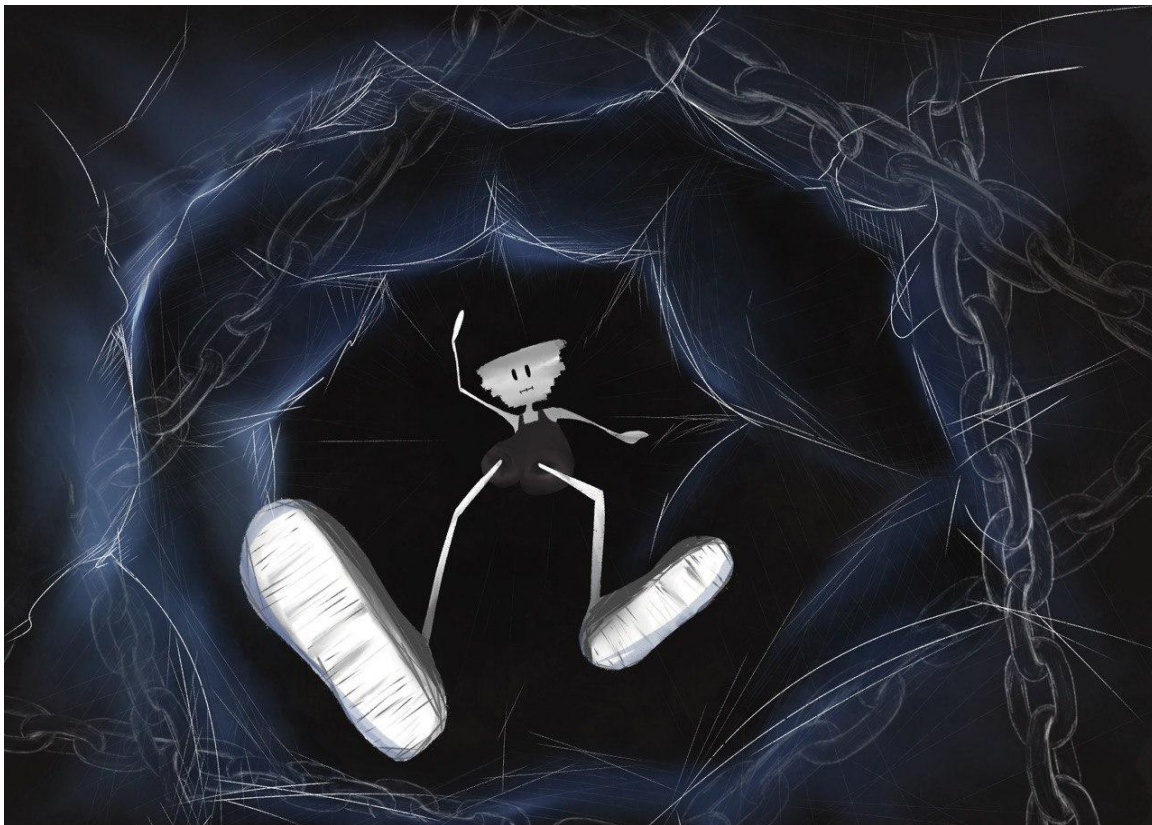


Рисунок В.4 - Ілюстрація падіння головного героя



Рисунок В.5 - Завершальна ілюстрація