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

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

магістра

на тему: ІЛЮСТРУВАННЯ КНИЖКОВОГО ВИДАННЯ «ХУХА-МОХОВИНКА» ЯК ЗАСІБ ВПЛИВУ НА СПРИЙНЯТТЯ МІФОЛОГІЇ

Виконала: студентка магістратури, групи 8.0222
спеціальності 022 «Дизайн»
освітньо-професійної програми «Графічний дизайн»
Віта Володимирівна Барняк

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

Рецензент: доцент кафедри дизайну,
PhD _____ Ганна ЧЕМЕРИС

Запоріжжя

2023

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

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

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри дизайну
_____ Ганна ЧЕМЕРИС
«____»_____ 20__ року

ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТЦІ

Барняк Віті Володимирівні

1. Тема роботи: "Ілюстрування книжкового видання Василя Королів-Старого "Хуха-моховинка" як засіб впливу на сприйняття міфології" науковий керівник роботи к. пед. н., доц. *Брянцева Г.В.* затверджені наказом ЗНУ № 1504-с від 26.09.2023
2. Строк подання студентом роботи: 04.12.2023
3. Вихідні дані до роботи: казка "Хуха-Моховинка" автор: Василь Королів-Старий
4. Зміст пояснювальної записки (перелік питань, що належить розробити):
Теоретичні основи ілюстрування дитячого книжкового видання; предпроєктне дослідження ринкового стану ілюстрування дитячого книжкового видання; опис ілюстрування книжкового видання "Хуха-Моховинка" та дослідження його впливу на сприйняття української міфології.

5. Перелік графічного матеріалу: *презентація, демонстраційна графіка,*

6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали консультанта	Дата, підпис	
		Надано	Отримано

7. Дата видачі завдання: 10.11.2022

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання	Примітка
1	***Загальні збори. Початок роботи*** *Організаційна інформація.*	*06.02.2023*	
2	***Реєстрація теми.*** *Узгодити з науковим керівником тему кваліфікаційної роботи та її формулювання. Подати заяву на призначення наукового керівника та затвердження теми, підготувати лист завдання.*	*10.04.2023*	
3	***Етап 1. Аналіз теми.*** *Провести дослідження об'єкту теми. Підготувати опис дослідження у відповідному розділі ПЗ. Здійсненні передпроєктну аналітичну роботу.*	*15.05.2023*	
4	***Етап 2. Визначення концепції проєктування.*** *Провести дослідження предмету теми. Підготувати опис дослідження у відповідному розділі ПЗ*	*5.06.2023*	
5	***Етап 3. Пошуковий етап.*** *Розпочати процес проєктування з описом результатів виконання у відповідних підрозділах ПЗ*	*26.06.2023*	
6	***Етап 4-5. Етап концептуальної ідеї та дизайн пропозиції*** *Завершити процес проєктування та описати його у відповідному розділі ПЗ. Завершення розробки (в чернетках) для отримання фінальних коментарів від керівника та консультантів.*	*03.07.2023*	
7	***Етап 6-7. Технічна реалізація проєкту. Економічне обгрунтування.*** *Усунути зауваження і врахувати рекомендацій керівника та консультантів. Подати чернетки ПЗ та дизайн-проєкту для проходження передзахисту. Підготувати доповідь та презентаційний супровід для передзахисту.*	*11.09.2023*	
8	***Завершення виконання роботи*** *Подати чернетки ПЗ та дизайн-проєкту для проходження передзахисту. Підготувати доповідь та презентаційний супровід для передзахисту/захисту.*	*16.11.2023*	
9	***Попередній захист.*** *Отримання допуску до захисту. Отримання коментарів та зауважень .*	*21.11.2023*	
10	*Усунення зауважень до виконаної роботи. Виконати* ***чистове оформлення роботи.***	*27.11.2023*	
11	***Проходження нормоконтролю*** ***Проходження рецензування.*** *Підготувати анотацію до роботи Отримати акт-впровадження*	*06.12.2023*	
12	***Отримання відгуку керівника.*** *Подати роботу на перевірку та* ***отримати довідку про антиплагіат****-перевірку ресурсом Unicheck.*	*07.12.2023*	
13	*Завершити друк та збір матеріалів кваліфікаційної роботи Передати увесь обсяг кваліфікаційної роботи на кафедру.*	*07.12.2023*	
14	***Захист кваліфікаційної роботи*** *на засіданні ЕК.*	*15.12.2023*	

Студент _____ *Віта БАРНЯК*
(підпис) (прізвище та ініціали)

Науковий керівник роботи _____ *Ганна БРЯНЦЕВА*
(підпис) (прізвище та ініціали)

Нормоконтроль пройдено
Нормоконтролер _____ *Ганна ЧЕМЕРИС*
(підпис) (прізвище та ініціали)

АНОТАЦІЯ

Барняк В. В. Ілюстрування книжкового видання “Хуха-Моховинка” як засіб впливу на сприйняття української міфології : кваліфікаційна робота магістра спеціальності 022 «Дизайн» освітньо-професійної програми «Графічний дизайн» / наук. керівник к. пед. н., доц. Г. В. Брянцева. Запоріжжя : ЗНУ, 2023. 98 с.

UA : Робота викладена на 98 сторінках друкованого тексту. Перелік посилань включає 74 джерел. Об'єкт дослідження: ілюстрування книжкового видання.
Предмет дослідження: ілюстрування дитячого книжкового видання з міфологічним сюжетом.
Мета: дослідження впливу ілюстрування на сприйняття дітьми міфології на прикладі ілюстрування книжкового видання Василя Короліва-Старого "Хуха-Моховинка".

Ключові слова: ілюстрація, графічний дизайн, міфологія, книжкова ілюстрація, дитяча література, ескіз.

Barniak V. V. Illustration of the book publication "Khukha-Mokhovinka" as a means of influencing the perception of Ukrainian mythology : Master's thesis, specialty 022 "Design", Educational and Professional Program "Graphic Design" / Sci. adv. Ph.D., Assoc. Prof. H. V. Briantseva. Zaporizhzhia: ZNU, 2023. 98 p.

EN : The work is set out on 98 pages of printed text. The list of references includes 74 sources. Object of research: illustration of a book edition.
Subject of research: illustration of a children's book edition with a mythological plot
Purpose: study of the impact of illustration on children's perception of mythology using the example of illustrating the book edition of Vasyl Koroliv-Stari "Khukha-Mokhovinka".

Key words: illustration, graphic design, mythology, book illustration, children's literature, sketch.

ЗМІСТ

ВСТУП…… 6

РОЗДІЛ І ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ІЛЮСТРУВАННЯ ДИТЯЧОГО КНИЖКОВОГО ВИДАННЯ……... 9

1.1. Ретроспективний огляд розвитку та становлення ілюстрації як виду графічного мистецтва……9

1.2. Міфологія у культурі та мистецтві……...25

РОЗДІЛ ІІ ПЕРЕДПРОЄКТНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ РИНКОВОГО СТАНУ ІЛЮСТРУВАННЯ ДИТЯЧОГО КНИЖКОВОГО ВИДАННЯ…….. 32

2.1. Аналіз ринкового середовища……..32

2.2. Аналіз аналогів та прототипів……..35

РОЗДІЛ ІІІ ОПИС ІЛЮСТРУВАННЯ КНИЖКОВОГО ВИДАННЯ “ХУХА-МОХОВИНКА” ТА ДОСЛІДЖЕННЯ ЙОГО ВПЛИВУ НА СПРИЙНЯТТЯ УКРАЇНСЬКОЇ МІФОЛОГІЇ……...46

3.1 Проведення педагогічного експерименту щодо впливу ілюстрування книжкового видання “Хуха-Моховинка” на сприйняття української міфології ……... 46

3.2. Формування варіантів авторського композиційного рішення для книги, відповідно сучасним тенденціям дизайну…….…….55

3.3. Вибір матеріалів, обґрунтування конструктивних та композиційних рішень у створенні дитячої ілюстрації…….. 59

3.4. Розробка і виготовлення оригінал-макету ілюстрованої книги «Хуха-Моховинка»……... 66

ВИСНОВКИ……...69

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ…… 71

ВСТУП

Актуальність дослідження. На сучасному етапі ілюстрація стала важливим та популярним напрямом у мистецтві, широко поширена у різних галузях творчості. Зокрема, значне місце у цьому контексті посіла візуалізація міфічних сюжетів. В наш час майже кожен художник може представити принаймні одну свою роботу, присвячену міфічним сюжетам чи героям, що свідчить про широку популярність цієї тематики в мистецькому співтоваристві.

Розширення використання програмних забезпечень та популярність інтернету викликали новий етап інтересу до художніх видань. З'явилася велика кількість електронних та інтерактивних книг, де використання технологій додаткової реальності стало стандартом, а також з'явилися аудіокниги. Це безумовно відкрило нові можливості для розвитку ілюстрацій та текстового дизайну. Завдяки комп'ютерній графіці дизайнери отримали можливість впроваджувати ідеї, які раніше були важкодоступними або навіть неможливими при роботі власноруч.

Обрана тема сучасна через свою нагальність в декількох аспектах. В першу чергу, вона досить нова і потребує ще дослідження. В цьому полягає значний науковий і практичний інтерес до вивчення впливу ілюстрацій на сприйняття міфології у читача.

По-друге, дитяча література з міфологічними мотивами відіграє важливу роль у формуванні духовності дітей, їхнього світогляду та розуміння культурної спадщини. Зображення персонажів у книжкових виданнях може значно впливати на сприйняття міфології у дітей, тому важливо дослідити, як саме цей вплив здійснюється.

По-третє, ілюстрування міфологічних творів є важливим елементом дизайну, який може впливати на комерційний успіх видання. Вивчення впливу ілюстрацій на сприйняття міфології може допомогти видавництвам створити більш привабливі з міфологічною тематикою.

Об'єкт дослідження: ілюстрування книжкового видання.

Предмет дослідження: ілюстрування дитячого книжкового видання з міфологічним сюжетом

Мета: дослідження впливу ілюстрування на сприйняття дітьми міфології на прикладі ілюстрування книжкового видання Василя Короліва-Старого "Хуха-Моховинка".

Враховуючи визначення об’єкту, предмету та мети дослідження, необхідно виконати ряд **завдань**:

1. Детально проаналізувати зображення міфологічних персонажів в ілюстраціях книжкового видання "Хуха-Моховинка"
2. Дослідити відповідність ілюстрацій міфологічним описам персонажів та подій в тексті книги.
3. Розробити концепцію проєкту.
4. З'ясувати, які конкретні елементи ілюстрацій впливають на сприйняття тексту та змісту книжкового видання.
5. Експериментально дослідити вплив ілюстрацій на сприйняття міфології у читачів.

Практичне значення магістерської роботи полягає у тому, що вона надає можливість отримати поглиблене розуміння впливу ілюстрацій на сприйняття міфології у дітей. Отримані результати можуть бути корисними для видавництв, які займаються виданням книжок для дітей з міфологічними мотивами, а також для педагогів та батьків, які працюють з дітьми та використовують літературу з міфологічною тематикою.

Методи дослідження: для дослідження теми, буде використано наступні методи дослідження: *аналізу та синтезу* (перегляд теоретичних джерел з міфології, ілюстрування дитячої літератури); *емпіричні методи дослідження* (проведення педагогічного експерименту. Групі дітей надамо спочатку лише текстові матеріали книги «Хуха-Моховинка», а далі - книгу з ілюстраціями. Після цього проведемо тестування дітей на знання міфології та запитаємо їх про їхнє враження від книги. Звіримо рівень знань у дітей. І зробимо висновки

семіотичного аналізу (аналіз ілюстрацій книги з точки зору використання міфологічних образів та символів).

Теоретичне значення полягає у тому, що кваліфікаційна робота розширює знання про міфологію та її сприйняття у дітей, а також про роль ілюстрацій у формуванні сприйняття міфології. Результати дослідження можуть використовуватися для подальшого розвитку теорії ілюстрування дитячої літератури та міфології, а також для підвищення якості літературної продукції з міфологічною тематикою.

Структура роботи включає в себе вступ і три розділи. У першому розділі розкривається питання взаємозв'язоку міфу та мистецтва, а також розвиток ілюстрації. У розділі 2 було проведено аналіз ринкового середовища, аналогів та прототипів. У розділі 3 було проведено педагогічний експеримент, створено ескізи та розробки серії ілюстрацій у графічному редакторі, зроблено макет книжкового видання «Хуха-Моховинка».

Графічна частина представлена: презентацію, демонстраційною графікою, серією ілюстрацій та графіками досліджень.

РОЗДІЛ І
ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ІЛЮСТРУВАННЯ ДИТЯЧОГО КНИЖКОВОГО ВИДАННЯ

1.1. Ретроспективний огляд розвитку та становлення ілюстрації як виду графічного мистецтва

Ілюстрація – це візуальний елемент, який пронизує текст літературного твору, газетної статті і т. д. для сприяння візуалізації змісту читачем. До того, як було винайдено книгодрук, рукописні книги ілюструвалися митцями власноруч. Дереворит - найперша техніка ілюстрації, яка виникла після винайдення книгодруку. Протягом 16–17 століть використовувалися винаходи методів гравюр та офортів. У 18 столітті виникла літографія, яка істотно покращила якість ілюстрацій [1].

Слово ілюстрація або illustrare походить з латини - означає наочне зображення, висвітлення. За думками деяких вчених ілюстрація походить від слова ілюзія, що означає уявне зображення, яке застосовується і нагадує просто прикрасу. Отже, ілюстрація - це зображення, яке має на меті прояснити ідею історії чи розповіді [2].

Ілюстрації існували ще в античному світі (в Єгипті, Греції, Римі), де вони приймали форму малюнків у рукописах, в епоху середньовіччя проявлялись у вигляді мініатюр – творів образотворчого мистецтва невеликого розміру, відзначених дрібною технікою виконання.

Перші ксилографії з'явилися в Китаї протягом VI-VII століть, представляючи перші гравюри на дереві, створені безпосередньо для ілюстрування літературних текстів.

Започаткована українська ілюстрація у вигляді книжкової мініатюри Київської Русі ("Остромирове євангеліє" 1056-57 р.р.). Подальший Її розвиток тісно пов'язаний із досягненнями митців-граверів XVII-XVIII століть.

Виникнення української ілюстрації у XIX столітті відзначає новий етап її розвитку.

Видатними витворцями ілюстрацій виступали К. Трутовський та О. Сластіон.

Трутовський Костянтин Олександрович, народжений 9 лютого 1826 року, є визначним українським живописцем і графіком. Серед його творів виділяються такі шедеври, як "Хоровод у Курській губернії" (1860), "Колядки на Україні" (1864), "Кобзар над Дніпром" (1875) та інші. Його картини знаходяться у збірках Державного Третьяковської галереї, Державного музею українського мистецтва імені Б. Г. Возницького у Києві, а також у Київському музеї Тараса Шевченка. Трутовський також славиться своєю роботою як ілюстратор. Митець у 1860 році створив ілюстрації до оповідань Марка Вовчка, а також альбом літографій до циклу оповідей "Вечори на хуторі біля Диканьки" Миколи Гоголя (1874-1876). Крім того, він розробив ілюстрації до біографії Тараса Шевченка (1885), поеми "Гайдамаки" (1886) Тараса Шевченка, а також до байок Івана Крилова (1864) [3].

Ілюстраторам нашого часу властива невгамовна тяга до глибокого розкриття образів та ідеї літературного твору, виявлення його історичних, національних і стильових особливостей, використання різних технік та індивідуальність творчості. Зараз ілюстрація стала окремим жанром книжкової графіки. Серед видатних майстрів української ілюстрації варто відзначити Івана Сидоровича Їжакевича та Валентина Касіяна.

Їжакевич (1864-1962), український живописець і графік, отримав звання Народного художника УРСР у 1951 році і працював в галузі станкового та монументального живопису, а також в області книжкової ілюстрації [4].

Він створив ілюстрації до творів Тараса Шевченка, таких як "Гайдамаки", "Катерина", "Причина" та інші. Також він розробив ілюстрації до творів Лесі Українки, таких як "Лісова пісня", Михайла Коцюбинського "Гайда тогєапа", Івана Франка "Бориславські оповідання" (1937), Івана Котляревського "Енеїда",

див. рисунок 1.1, "Наталка Полтавка", див. рисунок 1.2, та "Москаль-чарівник" [5].

Рисунок 1.1 - Ілюстрація до Енеїди, Троянці і Дідона, 1940-і роки

. Рисунок 1.2 - Ілюстрація до Наталки Полтавки

Геніальна художниця з глибин народу, Марія Приймаченко (1909-1997, селище Болотня на Київщині), стала неперевершеним зразком української народної культури, і століття від її дня народження Україна святкувала як неперевершений ювілей творчості цієї видатної миткині. [6].

Її творчість вище всякої похвали. Ця чарівниця пензля викликає найбільше захоплення, шану та зацікавлення ще за свого життя. Марія Приймаченко - визнаний народний художник України та лауреат Національної премії імені Тараса Шевченка. У ряду видатних постатей художньої культури XX століття її місце є одним із найвищих. Її ім'я поруч з іменами таких світових майстрів «наївного» мистецтва, як Анрі Руссо, Іван Рубан, Ніко Піросманішвілі. Основним показником, що висвітлює унікальність творчості Марії Приймаченко, є її видатний талант. Вона зуміла виразити інтонацію української культури, передавати її теплий і щирий тон. Мисткиня неймовірно об'єднала в своїй творчості малюнок і живопис, див. рисунок 1.3. Її твори - це, і живописна графіка, і графічний живопис [7].

Рисунок 1.3 - Галя і козак, Марія Приймаченко

Необхідно особливо глибоко вникнути в сутність поняття "дитяча література" і розкрити унікальність цього літературного жанру, а також важливість педагогічної ролі, яку вона виконує для дітей. Ключовим є розуміння важливості взаємозв'язку між текстом і малюнком у дитячій літературі, а також роль взаємодії між письменником та художником в цьому контексті [8].

Ілюстрації виступають важливим інструментом для роз'яснення ідей, надаючи можливість виразно передати концепції, які текст не в змозі викласти в повній мірі. Для архітектора ілюстрація є своєрідним кресленням, тоді як для журналіста це образ, спрямований на емоційне зв'язування з читачами та глядачами [9].

Ілюстрації стають загальновизнаними і легко зрозумілими через їхню здатність сприяти комунікації на рівні, якого не можуть досягти слова. Проведемо огляд деяких популярних сучасних жанрів.

Тривимірні ілюстрації (3D) є яскравим прикладом того, як ілюстрації можуть втілювати ваші ідеї в життя (див. рисунок 1.4). 3D-ілюстрації подають точне зображення об'єкта, продукту або сцени, схоже на реальний об'єкт. Цей стиль ідеально підходить для розробки віртуальної реальності (VR), надаючи можливість детально вивчати предмети та сценарії.

Рисунок 1.4 - Тривимірні ілюстрації

Жанр дитячих ілюстрацій вражає своєю надзвичайною різноманітністю. Відзначається простими зображеннями з фокусом на формах і кольорах або більш реалістичними персонажами. Його різноманітність особливо важлива через те, що дитячі ілюстрації можуть значно відрізнятися в залежності від віку аудиторії. Завдяки цій різноманітності, можна передати потрібну сцену з першого погляду, оскільки завжди відбувається щось нове та цікаве, див. рисунок 1.5.

Рисунок 1.5 - Дитячі ілюстрації

Мультфільми та комікси — це жанр, який, ймовірно, не потребує додаткових пояснень, оскільки він, ймовірно, викликає у нас спогади з дитинства.

Цей стиль, зазвичай, поєднується з текстом, хоча не завжди, і слідує певному сценарію. Зустрічаються випадки передачі сцени у мультфільмах та коміксах тільки одним зображенням [10].

Він широко використовується для різних тем, таких як пригоди, злочини, жахи, легкий гумор, романтика та світ супергероїв від Marvel або DC Comics, див. рисунок 1.6.

Рисунок 1.6 - Комікси

Концепт-арт. Ідея-арт - це потужний інструмент в сфері творчості, який використовується у кіно, анімації, фентезійних іграх та ілюстраціях для створення унікальних образів, об'єктів та навколишнього світу. Крім того, концепт-арт використовується для візуалізації прогресу проєкту, що стає особливо корисним при представленні результатів клієнтам, партнерам, інвесторам або в рекламних матеріалах.

Вже у 1930-х роках студія Disney Animation Studios визначила та впровадила термін "концепт-арт", який став важливим елементом творчого процесу. Зазначений термін був вперше використаний у контексті мистецтва, що підкреслює його значущість в історії та розвитку творчої індустрії, див. рисунок 1.7.

Рисунок 1.7 - Концепт-арт

Редакційна. Ілюстрації редакційного плану зазвичай розробляються для книжок, журналів і аналогічних видань, спрямованих на привернення уваги читачів до змісту в найпривабливіший спосіб. Цей стиль акцентується на створенні вигляду, який приваблює та цікавить. Часом редакційні ілюстрації схильні до використання метафор, як видно на рисунку 1.8.

Рисунок 1.8 - Редакційна

Модна. Такі ілюстрації спрямовані на відображення силуетів, кольорів і текстур тіла, розкриваючи сам образ чи стиль одягу. Цей стиль визначає образ або модний вигляд. Велика кількість відомих брендів використовує ілюстрації для своїх соціальних мереж, де вони виокремлюються за допомогою автентичного стилю та конкретної естетики, див. рисунок 1.9.

Рисунок 1.9 - Модна

Пласка. Суть у відтворенні перспективи та глибини в зображеннях, і цей стиль широко використовується в додатках, веб-сайтах та у всіх сферах цифрового дизайну, див. рисунок 1.10.

Рисунок 1.10 - Пласка

Штрихове зображення. Такий лінійний рисунок інколи застосовується на монохромному фоні, такому як білий чи чорний, де акцент робиться на простоті. Цей стиль визначає форму об'єкта чи тему ілюстрації.

Лайн-арт – надзвичайно мінімалістичний стиль, який поступово поширюється у творчих проєктах митців. Зараз його використовують навіть як джерело натхнення для дизайну ювелірних виробів і татуювань, див. рисунок 1.11.

Рисунок 1.11 - Лайн-арт

Плакатний стиль, впізнаваний за комерційними втіленнями, рекламою, а також політичними та соціальними зверненнями, виник на зламі 1800-х та початку 1900-х років.

Спочатку використовувався для реклами фільмів, цей стиль поступово еволюціонував. В сучасності подібні плакати широко застосовуються для створення постів у соціальних мережах, освітнього контенту, афіш концертів, публічних заходів та навіть як декор для житла, див. рисунок 1.12.

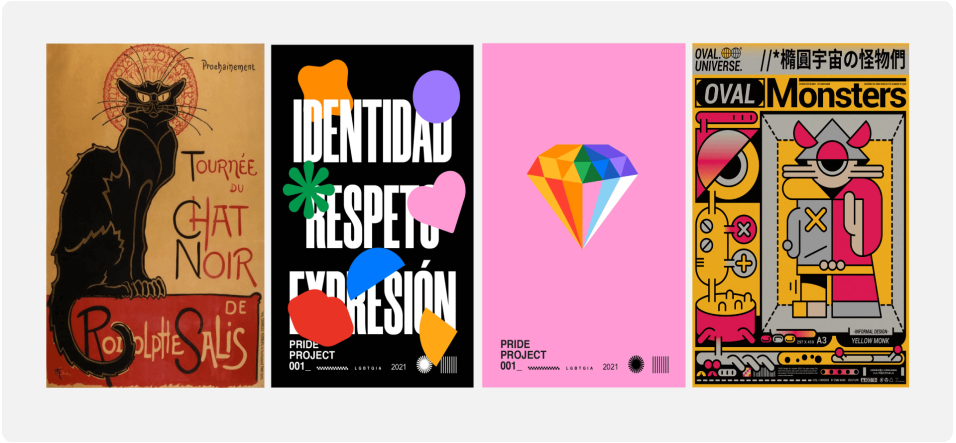


Рисунок 1.12 – Плакати

Ретро або вінтаж. Ретро або вінтажні ілюстрації можуть виявитися дивовижно схожими на плакати, які ми розглядали раніше, оскільки вони намагаються відтворити та передати атмосферу минулої епохи.

Ілюстрація стає домінуючим явищем як у цифровому, так і в реальному просторі. В наш час ілюстрація розвивається в багатовимірний та інтерактивний образ. Головна її мета – виступити як подразник для мозку, здивувати, зацікавити та забезпечити нове враження [12].

Ілюстрація у видавничій справі. Ілюстрація в сфері видавничої справи почала свій розквіт завдяки масовому виробництву книг і газет. Журнали, газети, брошури та альбоми змагаються за увагу, використовуючи яскраве візуальне оформлення.

Існує класифікація видавництв на газетні, музичні, журнальні, книжкові, онлайн та інші. Газетні та журнальні видання вміло використовують різні інструменти для втілення своїх ідей.

Друкарня і зображення взаємодіють, щоб привернути та утримати увагу користувача, викликати емоції та розвивати інтелект. Різноманітність матеріалів, використання різних методів кольору та друка дозволяють створювати друковані продукти, які привертають увагу не лише широкої аудиторії, але й елітного споживача [13].

Окрему увагу слід зосередити на дитячих книгах, оскільки дитяче сприйняття відрізняється від дорослого: кольори та сюжет можуть бути надзвичайно виразними і тісно пов'язаними з текстовими деталями, розкриваючи світ історії в повноті. Зображення можуть інтенсифікувати емоційний зв'язок з читанням і розширити сприйняття того, що відбувається. Ілюстрації іноді виражають реалізм, але найцікавіші серед них є карикатурні.

Це переважно залежить від сюжету, віку читача, побажань та творчих можливостей авторів. Однак важливо, щоб оформлення було не лише стильним, але й цілісним, оскільки саме з перших книг формується смак споживача [14].

Музична продукція вдосконалює використання графічної мови для ефективного привертання своїх прихильників. Обкладинки альбомів виступають як визначні маяки для меломанів і стають на матеріальних носіях цінними об'єктами колекціонування.

Існує точка зору, що друковані видання зникають із сучасності, або навіть вже перейшли в історію, з огляду на те, що основна частина інформації споживається через цифрові книги, блоги та програми. Стратегія digital first вказує на те, що акцент ставиться саме на контент, який абсолютно не видається у паперовому форматі, а замість цього активно реалізується та звучить в онлайн просторі.

Яким чином різниться комп'ютерний монтаж від старовинної паперової верстки? Однозначно, це адаптивність, яка дозволяє універсально розміщувати компоненти на екрані будь-якого розміру; анімація, що може бути відео, gif або

кодом, не залежить від формату; захоплююча інтерактивність та гейміфікація, які роблять час неймовірно швидким [15].

Увага людини завжди безумовно віддана візуальній ієрархії, і це стосується будь-яких технічних аспектів. Час, необхідний для читання та розуміння тексту, порівнюється зі швидкістю, з якою візуальна інформація миттєво проникає в свідомість та відповідає на ключові питання "хто", "що", "де" і "як". Наприклад, на найпростійшій сторінці з заголовком, текстовим блоком і картинкою, увага перш за все привертається до саме картинки (зрозуміло, якщо вона гармонійно вписана з іншими елементами). Оцінюється її привабливість та змістовна відповідність, і при настанні інтересу блукаюча увага миттєво реагує та змінює свій шлях.

Мета ілюстрацій – заволодіти увагою аудиторії. Безліч веб-ресурсів використовують унікальні авторські ілюстрації, щоб вразити глядача. Коли мова йде про конкретний об'єкт чи особу, фотографія, звісно, може бути більш ефективною. Проте, коли споглядаємо процеси та стани, добре виконаний, хоч і простий малюнок, може значно ефективніше доповнювати текст. Візуал може легко переважати над текстом, особливо у випадку каталогів, галерей. Вони легко взаємодіють зі смаком споживача, вражають рухом та постійно змінюються, надихаючи на пошук нових методів контактів з людиною. Для досягнення найвищої ефективності важливо забезпечити гармонію між зображеннями, кольорами та типографікою, враховуючи основний месендж [16].

Ілюстрація на веб-сайті чи в додатку може приймати форму векторного або растрового зображення (коду чи точкового набору). Вона може займати різні положення на сторінці, мати великий формат на весь екран, відзначаючи теми та контент, спостерігаючись у блозі, виконуючи роль у грі, виступаючи як маскот чи персонаж, з'являючись у спливаючих вікнах та рекламі, декоруючи інфографіку, або служачи стікерами та емодзі.

Вдала ілюстрація не просто інтерпретує текст, а використовує графічні методи для створення додаткового контенту. Чим більш яскравий, наочний та

засобів виразності, але лише ті здатні взаємодіяти з потребами та бажаннями, які утворюють чуттєвий зв'язок між продуктом та користувачем [18].

Логотип - найрозповсюдженіший спосіб використання образів і візуальних метафор. Його структура об'єднує символи (знак або зображення) та з. Стиль бренду втілює цінності, характер, потреби, місію та особливості. Ілюстратори можуть виразити якість продукту унікальним чи доступним способом, відзначаючи його зрілість або молодість, стриманість чи яскравість [17].

Брендінг — це формування емоційного досвіду для людей. Існує безліч значається як мистецтво, яке створює ілюстрації для ігор, фентезі, анімації. Концепт-арт має ідею у впровадженні художником кілька різних інтерпретацій (концепцій) об'єкта та систематичності їх вдосконалення [20].назву (текстову частину). Ці елементи створюють потужний асоціативний комплекс, який легко застосовується та сприймається в усіх контекстах бренду [19].

Відчуваючи вирішальне значення бренду у стратегії розвитку, Анрі Нестле використовував свій родинний герб - пташине кубло - як торговий символ. Компанія Unilever амбіційно бажає зробити розвиток стандартом для всіх, присвячуючи кожен елемент їхнього логотипу значущості. Сила брендингу не віддзеркалюється лише в усвідомленні споживачів; вона також орієнтована на саму корпорацію - співробітників, профспілки, партнерів та інвесторів, які стають адресатами їхнього повідомлення. На різних етапах торговий знак володіє здатністю ефективно керувати, надихати, сприяти розвитку сервісу та поширювати принципи гуманності.

Концептуальна ілюстрація - неочікуваний образ, тим більше ймовірність, що він буде не тільки корисним, але й надовго залишиться в пам'яті.

Ілюстрація в рекламі — це голос бізнесу, що повинен розповідати та взаємодіяти. Зовнішній вигляд бренду — це лише маківка маркетингової скелі. Фірмовий стиль виникає після глибоких досліджень ринку, аналізу бізнес-процесів та перетворення ідей у текстовий та візуальний вира

Спочатку митець створює ескізи, яким потім додають глибину, барви та простір. Деталізація елементів може бути вкрай ретельною та живописною, проте іноді концепція виявляється важливішою за технічне виконання. Об'єктами візуалізації можуть бути різноманітні елементи - персонажі, артефакти, оточення, сцени, їх взаємодія розкриває характери. Талановиті автори, обізнані в моделюванні в 3D, не лише створюють цілі віртуальні світи, які отримують життя завдяки трудовій енергії безлічі людей. Наприклад, епос "Зоряні війни" – це продукт спільної праці десятків майстрів. Комікси та манга, також, можуть вважатися концепт-артом, адже найвидатніші графічні новели в кінцевому підсумку перетворюються в анімаційні шедеври або завоюють мільйони прихильників, як, наприклад, Anton Gudim чи Sarah Andersen. Зображення може втілити сюжет із точністю до деталей, надаючи уяві реалістичність та життєдіяльність. Митець вміло втілює ілюзію динаміки та тривимірності на статичному, плоскому аркуші.

Мистецтво анімації – навичка, яка вимагає значних зусиль для вивчення, але отриманий результат вартує всіх витрат. Після створення ескізного розкадрування, відомого як аніматик, об'єкти та фон починають динамічно оживати. Такі послідовні нариси сцен також застосовуються у фото- та відеозйомці [21].

Fashion-ілюстрація. Фешн ілюстрація – це незалежний вид мистецтва та дизайнерський світ моди [22].

У той час як фотографія зафіксовує наявні об'єкти, ілюстрація відкриває можливість відтворити моделі, які ще не існують або мають концептуальний характер. У складних композиціях виступають люди в різних позах, при цьому дотримуючись традицій в пропорціях фігур та тіл. Головний акцент зроблений на одязі та аксесуарах, віддаючи велику увагу передачі текстури та фактури матеріалів.

Найпопулярніші матеріали, такі як акварель та туш, відкривають безмежні можливості для створення виразних та яскравих портретів.

Основний інструмент - олівець, і часто використовуються художні маркери та акварельні олівці. Крім того, зображення можуть бути створені за допомогою цифрової графіки та колажу. Відрізняються різноманітністю матеріали та техніки, особливо коли мова йде про чоловічі та жіночі ілюстрації. В процесі взаємодії з творчістю модельєрів, формується авторський стиль. Сучасні тенденції взаємодіють з минулим, включаючи аналіз відносин та розкриття особистих уподобань та ключових напрямків інтересу.

Ілюстрація в інтер'єрі. Більшість свого часу людина проводить у закритих приміщеннях, і оточення безпосередньо визначає її стан і поведінку. Дизайн може не тільки пригнічувати, але й, при правильному підході, інспірувати та піднімати можливості на абсолютно новий рівень. Стіни можуть будуватися для розділення простору та надання йому затишку. Однак ці поверхні також можуть нести в собі велике художнє та культурне значення.

Архітектурна структура та життєві потреби виступають як текст інтер'єру, визначаючи сприйняття простору. Розмір та освітлення зображення безпосередньо впливають на його враження. Зображення, вплетене в приміщення, створює додатковий вимір, що визначає свій власний ритм та настрій. Мурали, що стають своєрідною ілюстрацією до будівлі, розглядаються як масштабні твори в екстер'єрі. Райони з високим рівнем вуличного мистецтва стають справжнім надбанням міста, збільшуючи свій статус та цінність [23].

Ілюстрація та татуювання – це не лише зображення на тілі, але й жива інкарнація особистості. Кожне татуювання на тілі стає не лише символом, але й живою оповіддю про історію носія, майстерність художника та найглибші переживання. Починаючи від примітивних міток, що вказували на роль у племені, татуювання еволюціонували у витончені піктограми, виткані візерунки та вишукані написи. Сучасне тіло стало художнім полотном, на якому кожен може виразити свої власні значення та образи, наділені глибоким смислом [24].

Наукова ілюстрація та аналіз даних – це потужний засіб вираження, де візуальна мова швидше і точніше передає суть за допомогою форм, ліній, кольорів і композиції. Цей вид візуалізації часто взаємодіє з таблицями та

інфографікою, утворюючи комплексний науковий підхід до досліджень та аналітики, що використовується дизайнерами.

Це означає, що інформація передається з максимальною точністю, при цьому виключаються непотрібні деталі. Журналісти, блогери та маркетологи використовують ці візуалізації, додаючи до них висновки, які доступні для розуміння непідготовленого читача.

Початково візуалізація даних з'явилася у сферах статистики та географії, де вчені намагалися демонструвати свої відкриття, розуміючи, що для людини важливо бачити, а не тільки читати. Однак із зростанням обсягу інформації звичні графіки та діаграми стають непридатними для повного передавання повідомлення. Починаючи з початку 2010-х років, наука про дані стала однією з найбільш захоплюючих, високооплачуваних та перспективних галузей, що призвело до розвитку інформаційного дизайну та наукової комунікації.

Стиль у ілюстраціях – це взаємодія двох абстрактних рівнів зображення: реального (виражений у наповненні, знаках, деталях, фактурі) і ідейного (виражений в характері, атмосфері та внутрішньому змісті). Часом ці рівні вступають у протистояння один з одним, інколи ж їх практично неможливо розділити, але саме в їх взаємодії техніки та сенсу виникає справжня магія творчості [25].

Кожна особистість власним унікальним способом обробляє інформацію, і ілюстрація має повний набір для створення неперевершених вражень. Ілюстратор поступово вдосконалює та майстерно використовує свою улюблену "зброю", щоб вразити та зачарувати свого глядача. Колір, здавалося б, вибухає силою впливу, бо перше, що ми помічаємо, - це найяскравіше, найвелике та най контрастніше. Кольори вражають наше сприйняття, залежно від інтенсивності освітлення, розміру поверхні, а також взаємодії з оточуючими відтінками і текстурам [26].

Характер ілюстрації визначається як візуальна метафора, що значно впливає на сприйняття, направляючи його і передаючи конкретний стан чи момент. Особливо вагомий є емоційний настрій, який ілюстрація передає,

здатний бути грайливим, а в той же час висловлювати складні теми. У тісній взаємодії з текстом, ілюстрація відтворює синергію, яка не лише доповнює, а й взаємно посилює зміст обох компонентів. При правильному "сприйнятті", ілюстрація здатна передавати не лише об'єм, рух та взаємодії, але й світосприйняття самого автора. Можливість акцентувати свою увагу на цікавому та унікальним чином трансформувати це стає «таємним інгредієнтом» ілюстраторської майстерності [27].

1.2. Міфологія у культурі та мистецтві

Міфологія – це не лише особлива форма культурної свідомості особистості, але й невід'ємний шлях збереження та передачі вірувань та традицій у сучасному світі швидких змін. Це не лише спосіб мислення, але й один з найдавніших шляхів сприйняття оточуючої реальності та глибокого розуміння людської природи в її загальному висвітленні. Вона є фундаментальним методом мислення та одним із найстаріших способів сприйняття навколишньої дійсності та глибинної сутності людства. Включаючи народні сказання, такі як міфи, епос та фольклор, міфологія є об'єктом вивчення в рамках різних наукових дисциплін [28].

Міфологія та фольклор, маючи аналогії у поняттях, плекають свої відмінності. Міф виступає як цілісна система уявлень про світ, яку сприймається носієм як невід'ємну частину реальності, що не підлягає сумнівам. На відміну від цього, фольклор не претендує на беззаперечність і не вимагає сприйматися як об'єктивна правда. Як художнє відображення та відчуття світу, фольклор є унікальним витвором, особливим відділом міфології, який зберігає певні риси та особливості останньої.

Міфологія відзначається як історично первісний вияв колективної свідомості народу, що утворює загальну картину світу, де елементи релігійного, практичного, наукового та художнього пізнання ідентифікуються та не є розгалуженими один від одного. Фольклор, з іншого боку, представляє

історично першу художню (естетичну) колективну творчість народу в різних формах, таких як словесна, словесно-музична, хореографічна та драматична. Центральна мета міфу полягає у відображенні моделі дії, яку втілює людина, визначаючи напрямок її вчинків. Міф виступає як засіб міфопікації повсякденності та побуту, надаючи їм сакральний, надзвичайний сенс та символічний контекст [29].

Термін "фольклор" вперше був введений у 1846 році англійським вченим Вільямом Дж. Томсоном для опису художньої культури народу, що охоплює танці, перекази, музику, а також матеріальну культуру, таку як житло та предмети побуту. Цей термін був офіційно ухвалений як науковий термін Фольклорним товариством англійського фольклорного суспільства [30].

Протягом усього часу та в різних куточках планети термін "фольклор" охоплював як народну творчість загалом, так і більш конкретні аспекти, такі як "усна словесність" та "усна поетична творчість". Сучасною є уява про фольклор у феодальному суспільстві, розглядати як невід'ємну частину традиційної селянської культури.

Усна творчість визначається як художня спільна творчість народу, що віддзеркалює його погляди, ідеали, життя, принципи та традиції. Це включає різноманітні форми, такі як перекази, пісні, частівки, анекдоти, казки і епос, які виникають і розвиваються в народних масах. Також, це охоплює народну музику, таку як пісні, інструментальні напів твори та п'єси, а також театральні вистави, такі як драми, сатиричні п'єси і театр ляльок.

Іноді дослідники розглядають деякі казки як "деградовані міфи". Це виникає з погляду деяких вчених,ою унікальністю фольклору, на відміну від сучасної книжкової культури, є його традиціоналізм і відданість усному передаванню інформації, яке здійснюється звичайними мешканцями сіл [31].

Сучасні дослідники, на жаль, не мають доступу до українських міфологічних текстів, отже, їм довелося найважливіше. Процес оновлення суспільства та формування незалежної держави базується на потужному зростанні громадянської та національної самосвідомості народу. На поточному

етапі народне декоративне мистецтво, народна пісня та чиста українська мова виступають як одне з вагомих джерел для збагачення національної культури.

Усі форми не професійного мистецтва, визнаються вченими, як прояви народної творчості, включаючи самодіяльне мистецтво [32].

Протягом усього існування та в різних частинах світу, термін "фольклор" охоплював як народну творчість в цілому, так і вужче визначені поняття, такі як "усна словесність" та "усна поетична творчість". Нині фольклор широко розглядається як ключовий аспект традиційної селянської культури в феодальному суспільстві. Цей феномен продовжує існувати у культурі селянського суспільства на протязі всіх етапів історії. Іноді під термін "фольклор" включають будь-яку форму самодіяльної творчості, таку як сучасний міський фольклор. Великий інтерес представляє творчість невеликих субкультурних груп, які об'єднуються загальним видом занять, таких як творчість гірників, студентів, солдатів та інші форми фольклору.

Усна творчість представляє собою художню сукупність творчості народу, безпосередньо відображаючи його переконання, ідеали, життя, принципи та традиції. Це включає поезію, таку як перекази, пісні, частівки, анекдоти, казки і епос, які існують серед народу та створюються ним. Усна творчість також включає народну музику - пісні, інструментальні мелодії та п'єси. Театральні вистави, такі як драми, сатиричні п'єси та театр ляльок, також є частинами цього обширного фольклору.

Сьогодні варто відзначити виразний інтерес різних верств населення до фольклору та національних мотивів у різних галузях мистецтва.

Термін "українська міфологія" у вузькому розумінні охоплює комплекс інформації про міфологічних персонажів різних аспектів: їхнє походження, зовнішність, функції, особливості взаємодії з людьми тощо. В широкому змісті цей термін визначає своєрідний світогляд - комплекс уявлень давніх східних слов'ян про навколишню реальність [33].

Народне декоративне мистецтво володіє неперевершеною історією, що тягнеться через віки. Протягом століть безліч майстрів втілювали свої таланти в

предметах, необхідних для повсякденного життя, зберігаючи та передаючи національні традиції. Це мистецтво втілює естетичний та моральний ідеал українського народу, функціонуючи як виразник його духовності та генофонд культури. Щедрий потік народного мистецтва слугує бездонним джерелом для професійного мистецтва, що ретельно розкриває стилістичні особливості національної художньої мови. Воно виступає фундаментом для формування унікальних художніх шкіл і відзначається як засіб естетичного та патріотичного виховання молодого покоління [34].

Для тих, хто цікавиться народною культурою, літературою і мистецтвом, вивчення фольклору стає необхідністю. Починаючи з епохи Відродження, різні творці широко використовують ідеї та мотиви, взяті із давніх легенд. При відвідуванні будь-якого художнього музею, дослідник поглиблюється в чарівні, але часто для нього загадкові та важкі за змістом твори мистецтва [35].

Головна мета цієї роботи полягає в ілюстрації взаємодії мистецтва та міфології та у дослідженні еволюції історії міфу як форми вираження суспільства. Поняття міфу варто розглядати як розповідь, що передає концепції стародавніх людей про оточуючий світ, їхнє місце в ньому, про походження всього, що їх оточує, і про героїв та богів.

В основі сприйняття в дошкільному віці лежить значуща емоційна насиченість. Емоційний компонент сприйняття в ранньому віці сприяє формуванню сенсомоторної єдності.

Науковець - О.В. Запорожець виявив, що найвищий рівень розвитку сприймання встановлюється протягом періоду від раннього до дошкільного віку. У цей час, за його думкою, діти, завдяки ігровій та конструктивній діяльності, формують складні навички зорового аналізу і синтезу. Ці навички включають в себе вміння «детально розглядати» сприйманий об'єкт у зоровому полі, проводячи дослідження кожної його частини окремо, а потім об'єднуючи їх в єдину цілісність [36]. Покращується і ускладнюється операційна сторона перцептивних процесів: створені образи сприймання стають більш точним

відображенням реальності, розвивається мотиваційна сфера, а процеси сприймання отримують виражені риси цілеспрямованості.

У старшому дошкільному віці сприймання набуває виражених рис осмисленості і цілеспрямованості, зокрема виділяються дії, що вимагають свідомого напрямку - спостереження, розгляд, пошук. На різних етапах розвитку спостереження відзначається зміною змісту, який доступний для інтерпретації, збагаченням глибини пізнавального осмислення та ускладненням самої композиції, яку можна охопити в цілому, в узгодженості і взаємозв'язку всіх її складових. У першому етапі розвитку спостереження у дітей, коли їхній досвід та знання обмежені, інтерпретація базується в основному не на взаємозв'язках та причинно-наслідкових залежностях між явищами, а скоріше на їхній подібності. Зі зростанням рівня знань та розвитком мислення виникає більш складна інтерпретація, що виходить за межі зовнішніх чуттєвих даних, охоплюючи властивості, зв'язки та взаємозв'язки [37].

Зрештою, на третьому етапі розвитку спостереження формується інтерпретація, яка розкриває абстрактні, чуттєво недоступні дані та внутрішні суттєві властивості предметів і явищ у їхніх фундаментальних взаємозв'язках. Розвиток сприймання відзначається не лише зміною його обсягу та осмисленості, але й революційною перебудовою самого способу сприймання, що поступово вдосконалюється. Починаючи з етапу уподіблюючої інтерпретації, дитина спочатку призначена до випадкової інтерпретації, а потім починає переосмислювати окремі моменти чи всю ситуацію загалом.

На верхніх рівнях розвитку дитина освоює вміння свідомо аналізувати та перевіряти власні інтерпретації та тлумачення, що виникають у неї внаслідок більш-менш систематичного організованого спостереження [38].

Чимало відомих художників відтворювали на своїх полотнах міфічні сюжети і божества. Міфічні створіння, персонажі казок і билин з різних культур, стали об'єктом вираження унікального напрямку в мистецтві, а саме в живописі, що відомий як міфологічний жанр. Сучасний міфологічний жанр в живописі переважно переносить героїв міфів у реальний світ, а його сюжет

насичується моралью та висновками. Протягом тривалого періоду, починаючи з свого зародження, живопис відіграє важливу роль у житті людини та суспільства взагалі. Міфологічний жанр у живописі є одним із найстаріших та перших жанрів мистецтва. Міфологічний аспект у живописі виник у давні часи, вже в античність, де відображалися образи давньогрецьких богів, різноманітних героїв та міфічних істот. Багато художників експонують ці образи у своїх скульптурах, мозаїках та на різних матеріалах [39].

Багато примірників міфологічного живопису та малюнків попередніх майстрів є у світових музеях. Протягом періоду з 17-го по 19-й століття художники, такі як Ребенс, Веласкес, Рембрант, Пуссен, Енгр, Батоні, Ж.Л. Давид та інші відзначилися втіленням міфологічного жанру у своїх творах. Навіть у 20-му столітті такі теми, як кельтські, германські, слов'янські та індійські міфи, набули значної популярності в мистецтві. Навіть великий Пікассо в своїй графіці неодноразово підходив до міфологічного жанру та використовував його мотиви. У першій половині 21 століття численні відомі художники продовжують створювати картини у цьому жанрі. Серед нових поколінь стрімко зростає популярність міфологічного живопису, цей жанр із задоволенням вивчають у Новій українській школі [40].

Набуває популярності українська міфологія і серед сучасних митців. Далеко не всі герої міфів володіють позитивним характером, але вони знаходять своїх прихильників серед суспільства. Ця народна творчість українського народу глибоко пов`язана з історію культури та є невід'ємною складовою національного культурного спадку, з особливостями, які включають жанрові та регіональні особливості, становлячи основу духовної культури українського народу.

Узагальнюючи матеріал, робимо висновок, що фольклор у всіх своїх виявленнях залишається невід'ємним та ключовим чинником, який живить і впливає на багато галузей народної культури, будучи необхідним духовним співвітчизником українців.

У сучасному світі українська фольклорна традиція революціонізується під впливом сучасних реалій, думок, настроїв і художніх уподобань. Частину своєї значущості вона втрачає, але в той же час відроджується та оновлюється, приводячи до створення нової фольклористичної термінології. В даному контексті, дослідження українського фольклору є діями, пов'язаними із глибоким його еволюційним процесом [41].

РОЗДІЛ ІІ
ПЕРЕДПРОЄКТНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ РИНКОВОГО СТАНУ ІЛЮСТРУВАННЯ ДИТЯЧОГО КНИЖКОВОГО ВИДАННЯ

2.1. Аналіз сучасного стану та ринкових пропозицій у ілюструванні книжкових видань

Останнім часом тема ілюстрації набуває надзвичайної актуальності та стає необхідною складовою сучасного художнього середовища. Дослідження світових тенденцій у сфері ілюстрації, вивчення різних технік та їх комбінацій із цифровими технологіями стають фундаментальною основою аналізу художньої ілюстрації як важливого явища. Спеціалісти з дизайну книг, психології, педагогіки та соціології вивчають книжкову ілюстрацію як видавниче, художнє та соціокультурне явище, поглиблюючи наше розуміння цієї області.

Науковець М. Токар у своїй статті [42] досліджує естетику образу літературного героя в контексті художнього простору дитячої книжкової ілюстрації. Аналізуються прийоми та особливості злагодження деталей не лише з загальним зображенням, а й з емоційним вираженням, яке вони передають.

Освітньо-виховну функцію ілюстрацій дитячої літератури висвітлює з особливим акцентом у наукових дослідженнях в своїх публікаціях Ю. Федіна [43]. У своїй роботі вчена розробила високі стандарти як для мистецької, так і для педагогічної складових ілюстрування дитячих видань. Науковець Е. Огар звертає увагу на проблеми видавничої підготовки дитячих книг і систематизує різні функції, які зображення виконує у цих виданнях: пізнавально-навчальну, естетичну, виховну, інтерпретаційну а також доповнювальну функції [44].

Дослідниця Н. Белічко аналізує художні процеси в ілюструванні книжкових видань України 50–70-х років ХХ століття [45], вона детально визначає конкретні етапи. Фактично, автор розглядає три відокремлені періоди

розвитку радянської книжкової графіки в цей період як важливий зразок графічного мистецтва.

Взаємодію ілюстративної культури у сучасних дитячих книгах та видавничих стандартів обстежують Н. Шульська та А. Манюхіна [46]. У їхній роботі висуваються ключові вимоги, які експерти в галузі видавництва враховують при виборі ілюстративного наповнення книг для малюків.

Вчені Ю. Кадоркіна [47] та О. Мельник [48] глибоко досліджують унікальні аспекти створення книжкової ілюстрації за допомогою комп'ютерної графіки. О. Литвиненко робить аналіз сучасного стану та перспектив розвитку дитячої книги в мультимедійному просторі України [49]. Дослідженням художньо-технічного виконання ілюстрацій для дитячих книг приділяє увагу А. Майовець [50], враховуючи працю випускників Української академії друкарства у останній чверті XX століття. Робота В.А.Олійника [51], приділяє увагу аналізу творчості К. Лавра, а В. Єрко теж піддається докладному вивченню, зокрема його особливості творчого почерку та методики ілюстрування.

Одним з відомих українських видань є видавництво «Абабагаламага», що набуло популярності завдяки своїй неймовірній ілюстрації.

"Абабагаламага" – це видавництво унікальних книжкових видань для різного віку читача, які виділяються винятковою художньою та поліграфічною естетикою. Іван Малкович заснував його в Україні у 1992 році [52], видавництво "А-ба-ба-га-ла-ма-га" розповсюджує свої книги не лише в Україні, а й у таких країнах, як Америка, Швейцарія, Словаччина. Крім того, видавництво успішно коштовно надає свої права провідним видавництвам світу, зокрема такому, як Alfred A. Knopf (Нью-Йорк). Вражаючий рівень досягнень "Абабагаламага" підтверджується й тим, що воно має в Україні ексклюзивне право на видання книги Джоан Роулінг "Гаррі Поттер".

Початковий випуск «Української абетки» від «А-ба-ба-га-ла-ма-ги» у 1992 році почався з літери «а» та зображенням «ангола». Це визначне видання, яке здобуло широку популярність, було створене та втілене в життя завдяки творчій енергії поета Івана Малковича, створивши відомий український бренд [53].

"Абабагаламага" відмінно змінила уявлення про дитячу книжку, перетворивши її на стильний та важливий товар. Тепер кожна дитина, від двох до ста двох років, як вказано на обкладинках книг, розуміє, що "Абабагаламага" — це не лише модно, а й завжди вишукано та високоякісно.

З моменту заснування, основний акцент у видавництві завжди робився на бездоганній якості книжкового видання. Яскраві ілюстрації у тандемі з високохудожнім текстом вражають високоякісною поліграфією. Поліграфічний продукт від "Абабагаламага" завжди вирізнявся коштовністю та якістю виготовлення [54].

До завершення 1990-х років "Абабагаламага" привертала до своєї творчої команди двох світових художників - Костю Лавра та Владислава Єрка. Високоцінні твори, такі як "Снігова королева", "Улюблені вірші", "Пан Коцький", "Казки Туманного Альбіону", виявляються справжніми родзинками мистецтва книговидання.

Неймовірно чарівні та неординарні ілюстрації Владислава Єрка вражають та захоплюють, викликають відчуття барвистості та справжньої казковості, забираючи від буденності і поглиблюючи читача у справжню атмосферу радісного дитинства [55].

Видавництво «Абабагаламага» унікально вирізняється своїм неповторним позиціонуванням: це перше в Україні видання, де друк книг об'єднується з відданістю охороні навколишнього середовища, отримуючи унікальні дозволи для публікацій творів з-за кордону.

"Абабагаламага" не просто ставить акцент на друковані тексти, але також надає велике значення оформленню матеріалу та його вражаючому поданню. При представленні нових книг видавництво завжди організовує зустрічі з ілюстраторами та авторами, а також проводить театральні вистави та розіграші книг. Це завжди створює рекламний контент для висвітлення в засобах масової інформації [56].

Видавництво повинно плавно розширювати свої горизонти, переходячи від статусу видавництва дитячих книг до сегмента літератури для дорослих. Це

необхідно, оскільки «Абабагаламага» у свідомості споживачів асоціюється головним чином з дитячою літературою [57].

Висновок.

Щоб створити ілюстрацію високої якості, митець повинен вбирати в себе есенцію книги, глибоко відчувати її дух та розуміти основну ідею тексту, а навіть віддзеркалювати авторське бачення.

- ілюстрація, яка має передати візуальну атмосферу книги, може створити новий образотворчий рівень порівняно з літературним висловлюванням автора лише тоді, коли художник повністю віддається ідеї автора, абсорбуючи суть літературного задуму.

- місія художника-ілюстратора визначається глибоким розумінням структури книги, її змісту та концепції, а не обмежується метою простого літературного відтворення. Художник несе на собі велику відповідальність перед автором та читачами, перетворюючи свою роботу в активну співтворчість, що додає новий рівень сприйняття та власне бачення тексту.

- якісна ілюстрація – це не просто додаток, а невід’ємна частина тексту, що взаємодіє з ним і є необхідністю. Візуальні елементи, які відображають об'єкти сучасної культури, служать для розкриття факторів розвитку сучасного мистецтва.

2.2. Аналіз аналогів та прототипів книжкової графіки для дітей

Для того, щоб розробити авторські ілюстрації, проводимо аналіз аналогових зразків та прототипів.

В межах нашої тематики - твори, що містять міфологічну та казкову ілюстрацію.

Владислав Єрко — визначний майстер української книжкової графіки.
В сфері книжкової графіки він працює з 1989 року, надавши свої ілюстрації до творів великих авторів, таких як Шекспір, Гофман, Свіфт, Льюїс, Герман Гессе,

Умберто Еко, Керрола, Річард Бах, Кастанеда, а також до українських народних казок.

Безумовне визнання громадськості заслужили його вражаючі чорно-білі ілюстрації до творів Пауло Коельо, а також кольорові ілюстрації до "Снігової Королеви" Ганса Крістіана Андерсена, яка отримала Ґран-прі на всеукраїнському конкурсі "Книга року" у 2000 році [58], див. рисунок 2.1.

Рисунок 2.1 - Снігова Королева

Його твори вражають своїм неповторним стилем та виразністю, які підкреслюють їх унікальність. Ілюстрації ретельно деталізовані, мають гармонійну колористику, складну композицію. Читач хоче розглядати складні візерунки, наприклад, на короні Снігової Королеви. Це захоплює.

Наступна ілюстрація автора має чіткий контраст, родзинкою є холодний блакитний на тлі охристих кольорів. Багато деталей зображення. Білий колір виглядає святковим, композиція домашня та затишна, див. рисунок 2.2.

Оповідання друге

Хлопчик і дівчинка

В одному великому місті мешкало двоє бідних дітей. Вони не були рідні, проте любили одне одного, як брат і сестра. Їхні батьки жили в мансардах двох сусідніх будинків. Там, де дахи будинків торкалися ринвами один до одного, виглядали два маленькі віконечка. Ступивши з віконечок на ринву, можна було опинитися біля сусідського вікна. Між вікнами на дахах стояли великі дерев'яні ящики, де пишно цвіли троянди, які заглядали у вікна й переплітались між собою. Це нагадувало тріумфальну арку з квітів. Хлопчик і дівчинка дуже любили бігати по даху в гості одне до одного. Там — майже під самим небом — вони сиділи на маленьких стільчиках під пахучими трояндами і так гарно гралися!..

Та взимку ці розваги припинялися. Діти нагрівали на печі мідні монетки і прикладали їх до замерзлих вікон. За мить посеред шибок з'являлися два чудові віконечка, такі круглі-круглі, і звідти визирали милі й лагідні очка. Це дивилися — кожне зі свого вікна — хлопчик і дівчинка. Хлопчика звали Кай, а дівчинку — Герда.

Надворі падав сніг.

— То білі бджілки рояться! — казала їм бабуся.

— А в них теж є своя Снігова Королева? — запитував хлопчик, бо він знав, що у справжніх бджіл є одна головна бджола.

— Звичайно, що є, — казала бабуся. — Часом опівночі вона пролітає містом і заглядає у вікна — від того вони вкриваються крижаними візерунками, наче квітами.

— Ге-ге, ми це бачили! — вигукували діти.

— А Снігова Королева може зайти *сюди*? — спитала якось дівчинка.

— Нехай спробує! — відказав хлопчик. — Я посаджу її на піч і вона розтане!..

Того вечора, перед сном, Кай виліз на стілець біля вікна й зазирнув крізь маленьке вічко надвір. За вікном літали сніжинки, і одна з них, найбільша, упала на краєчок ящика з квітами. Раптом вона почала рости, і на очах перетворилася на жінку, закутану в білий серпанок, зіткання з безлічі сніжних зірочок. Була вона дивовижно гарна й ніжна — уся зі сліпуче-іскристої криги, але однак — *жива*! Її очі блищали, як дві зорі, проте не було в них ані лагідності, ані тепла. Вона кинула хлопчикові і поманила його рукою... Хлопчик злякався, зіскочив з стільця, а повз вікно мовби промайнула велика птаха...

4

Рисунок 2.2 - Снігова Королева

Художника Максима Паленка впродовж багатьох років визнають як талановитого ілюстратора у відомих видавництвах, таких як "А-БА-ГА-ЛА-МА-ГА" та "Видавництво Старого Лева". Однак з початком вторгнення агресора в Україну, художник присвятив багато часу розробці антивоєнних плакатів для підвищення патріотизму та щоб привернути увагу світа до нашої болі [59].

Роботи художника виконані в єдиному ключі. Чітка деталізація переднього плану, роботи передають настрій твору, комічність, загадковість, див. рисунок 2.3.

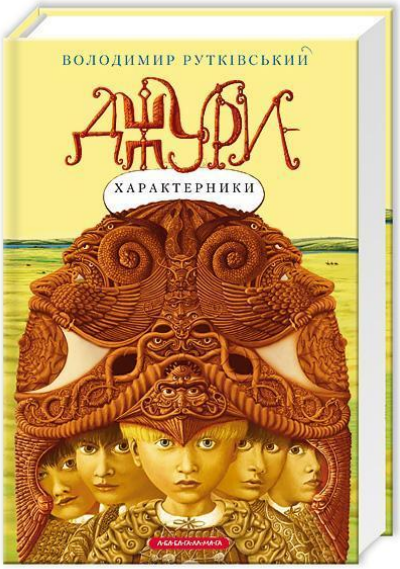


Рисунок 2.3 - Джури-характерники

Обкладинка «Чудове Чудовисько і погане поганисько» динамічна, на темному холодному тлі зображено бузьковий персонаж. Має контраст насичених жовтих літерта та темно-синього холодного неба. Персонаж нагадує маленьку дитину у русі. Він є композиційним центром обкладинки, див. рисунок 2.4.

Рисунок 2.4 - Чудове Чудовисько і погане поганисько

Прототипом для авторських розробок ілюстрацій було обрано роботи Катерини Штанко. В наші дні видавництва "Грані-Т", "Видавництво Старого Лева" та "А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА" випускають книжки для дітей з неперевершеними ілюстраціями від Катерини Штанко [60].

В ілюстраціях до казки «Царівна-жаба» художник-графік створила цикл, який віддзеркалює українські звичаї.

Книжка має свою стилістику: болотного кольору рамку з декоруванням жабенятами. Зображення головного персонажу нагадує Мадонну, атрибутика одягу в українському етностилі, розроблено лише передній план, задній план це небо. Обкладинка не має сильного контрасту за кольорами, див. рисунок 2.5.

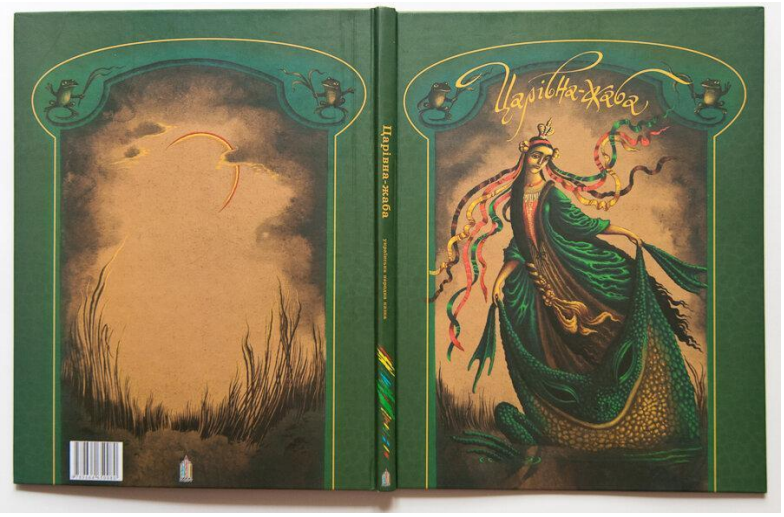


Рисунок 2.4 - Царівна-жаба

Молода білоруська художниця Анна Сілівончик привнесла своє виконання класичного перекладу твору Анатоля Перепаді. В її ілюстраціях відбита естетика творчості М. Шагала, примітивізму початку XX століття і декоративно-прикладного мистецтва. У її творах ми відчуєваємо унікальне поєднання фантастичного реалізму та примітивізму, що є властивим і "Маленькому принцеві" в її інтерпретації.

"Мій вибір ілюструвати полягав не тільки в передачі сюжету, а втіленні думок, почуттів і мрій, що виникали та надихалися цією унікальною історією," - поділилася художниця [61], див. рисунок 2.6.

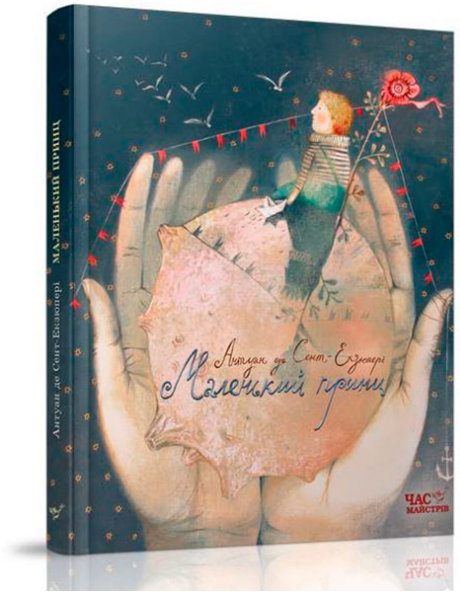


Рисунок 2.6 – «Маленький принц»

Книжкове видання, що розповідає про пригоди двох неперевершених друзів – зайчика та їжачка, увійшла до улюбленої колекції Нестайка, "Лісова школа". Вибрані казки та оповідання з неї неодноразово друкувалися в інших творах Нестайка та дитячих журналах, таких як "Барвінок". Ці твори можна читати як у єдності, так і окремо. Вони наповнені смішними та чуйними моментами, відображаючи цінність дружби, гумору, теплого відношення та пронизані любов'ю до природи. Таким чином, вони стануть важливим елементом для розмови з дітьми, зокрема важливість охороняти довкілля.

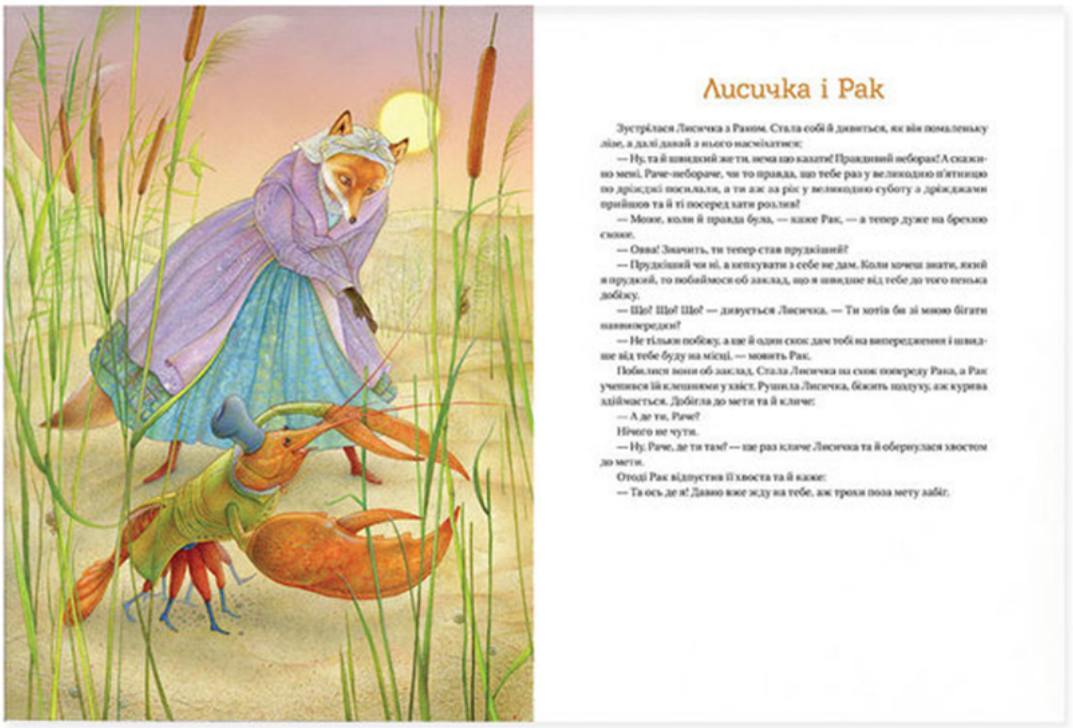
Унікальність цієї книги полягає в тому, що вона була проілюстрована самими читачами – дітьми [62]. Сам письменник зробив значний внесок у видавництво, передавши численні малюнки, які надходили до нього від дітей з різних куточків України, див. рисунок 2.7.

Рисунок 2.7 – "Лісова школа"

Часто видавці українських казок залишаються на поверхневому рівні, використовуючи стандартні та кліше - образи, обмежуючись віночками, шароварами у стилі бароко та люлькою. Тим часом роботи Валерії Соколової вражають своїм високим рівнем культурного контексту. Творчість Валерії Соколової вражає унікальним стилем, причому її американські ілюстрації видаються вигадковими, залишаючи враження аналогії з атмосферою анімованих фільмів. Ці твори легко впізнавані та близькі багатьом читачам, завдяки яскравості та колоритності [63].

Першодруком збірки казок "Коли ще звірі говорили" був випуск у 1899 році, а письменник Франко не лише визначає його як "старий скарб народу", а й звертається до читачів від 6 до 12 років, щоб поділитися цією непересічною спадщиною.

Ця збірка складається з казок, серед яких "Фарбований лис", "Лисичка і Рак", "Старе добро забувається", "Осел і Лев" та інші, які передають повчальні історії про вічний конфлікт між добром і злом, див. рисунок 2.8.



Лисичка і Рак

Зустрілася Лисичка з Раком. Стала собі й дивиться, як він помаленьку
лізе, а далі давай з нього насміхатися:
— Ну, та й швидкий же ти, нема що казати! Прадідний неборак! А скажи-
но мені. Раче-небораче, чи то правда, що тебе раз у великодню п'ятницю
по дріжджі посилали, а ти аж за рік у великодню суботу з дріжджами
прийшов та й ті посеред хати розлив?
— Може, коли й правда була, — каже Рак, — а тепер дуже на брехню
скоже.
— Ова! Значить, ти тепер став прудкіший?
— Прудкіший чи ні, а хепкувати з себе не дам. Коли хочеш знати, який
я прудкий, то побіймося об заклад, що я швидше від тебе до того пенька
добіжу.
— Що? Що? Що? — дивується Лисичка. — Ти хотів би зі мною бігати
наввипередки?
— Не тільки побіжу, а ще й один скок дам тобі на випередження і швид-
ше від тебе буду на місці, — мовить Рак.
Побилися вони об заклад. Стала Лисичка на скок попереду Рака, а Рак
учепився їй клешнями у хвіст. Рушила Лисичка, біжить щодуху, аж курява
здіймається. Добігла до мети та й кличе:
— А де ти, Рече?
Нічого не чути.
— Ну, Рече, де ти там? — ще раз кличе Лисичка та й обернулася хвостом
до мети.
Отоді Рак відпустив її хвоста та й каже:
— Та ось де я! Давно вже жду на тебе, аж трохи пота мету забіг.

Рисунок 2.8 – "Лисичка і Рак"

«Дракони, вперед!» - Це перша повість визначної української ілюстраторки.

У 2014 році Катерині Штанко було присуджено престижну нагороду "Дитяча Книга року BBC" за її дебютну повість "Дракони, вперед!". Це визнання виявилося подією в світі сучасної української дитячої літератури. Її твір отримав великий успіх серед дітей, оскільки Катерина Штанко втілила у життя дуже оригінальний світ, який не втрачає свого чарівного вигляду на тлі світової літературної сцени.

У чарівному світі "Драконів, вперед!", що розгортається в Україні, зустрічаються прадавні казкові міфи, фольклорні герої та загадкові істоти. Повість є абсолютно сучасною творчістю, яка вражає своєю багатогранністю,

включаючи мандри у різноманітні сфери, де розглядається світ рослин, географія, історія та теперішній час.

Книга приваблює спочатку обкладинкою та цікавими ілюстраціями, а потім сюжетом, у якому є елементи різних жанрів: фентезі, детектив, пригоди та навіть коротенькі енциклопедичні вставки.

Головний персонаж цього твору – хлопчик з Києва, учень, Михась Вербицький. Захоплення рослинами веде його у неймовірні пригоди, де він зустрічає місцевих драконів, рятує їх від летальної небезпеки, стає "Навігатором Драконів" у мандрах до рідної землі [64].

Обкладинка «Дракони, вперед!» має стриману кольорову гамму, лише жовтий та червоний. Ці кольори закликають до дії. Хлопчик із драконом на плечі зображено в ахроматичній гаммі на передньому плані, тендітно. Зачаровує погляд персонажу, див. рисунок 2.9.

Рисунок 2.9 - Дракони, вперед!

Сучасний ілюстратор, Андрій Щербак, бачить головного персонажа казки Василя Королів-Старого - Хухи, у вигляді істоти, схожої на лисеня з довгими гостренькими вушками, цей боровик біленький з блакитною плямою.

Зображення Моховинки гармонійно поєднано з природою [65]. На багатьох сторінках поєднано текст та горизонтальні ілюстрації, див. рисунок 2.10.

Рисунок 2.10 - Хуха-Моховинка

У Костянтина Лавра, Моховинка схожа на блакитного котика [66]. Багато ілюстрацій ахроматичні, схожі на начерки, див. рисунок 2.11.

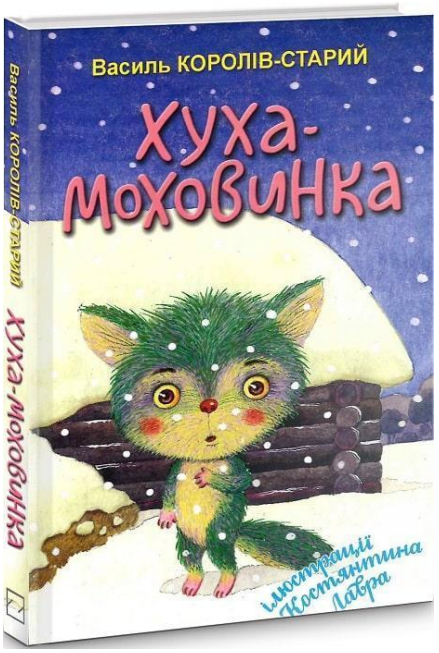


Рисунок 2.11 - Хуха-Моховинка

Підручник "Українська література. 5 кл." авторства Авраменка О. виготовлено з використанням ілюстрацій від таких видатних художників, як Ю. Ясінська, Ю. Мітченко, Н. Андрейченко, та А. Гілевич [67]. Вони розробили головного персонажа – Моховинку, дуже близько за описом автора казки. Цей боровик змінює свій колір, голова у вигляді стилізованої квітки братки. Пропорції маленької дитини. Ілюстрації Хухи у цьому підручнику – це мініатюри, не мають багатофігурних композицій, див. рисунок 2.12.

Рисунок 2.12 - Хуха-Моховинка

РОЗДІЛ ІІІ
ОПИС ІЛЮСТРУВАННЯ КНИЖКОВОГО ВИДАННЯ “ХУХА-МОХОВИНКА” ТА ДОСЛІДЖЕННЯ ЙОГО ВПЛИВУ НА СПРИЙНЯТТЯ УКРАЇНСЬКОЇ МІФОЛОГІЇ

3.1. Проведення педагогічного експерименту щодо впливу ілюстрування книжкового видання “Хуха-Моховинка” на сприйняття української міфології

Для дослідження впливу ілюстрацій на сприйняття твору Королів-Старого «Хуха-Моховинка» було проведено педагогічний експеримент.

24 учня, віком 10-11 років, пройшли тестування.

Прочитавши казку спочатку без ілюстрацій, у тексті діти відповіли на питання:

1. Опиши головного міфологічного героя- Хуху-Моховинку, прочитавши казку. (2 речення). Яка вона за характером, як виглядає?

   90% відповідей були розгорнуті, опис мав характеристику зовнішнього вигляду та риси характеру Хухи.

   Відповіді дітей на 1 питання:

   - з прочитанного я уявляю Хуху, маленькою, пухнасто- м'якенькою, з маленькими чорненькими вічками та носиком, але з великими вухами. За характером Хуха є дуже доброю, не злостивою, створіння, яке скоріше надасть допомогу, і не буде триматися осторонь ,якщо знає ,що з кимось сталася біда.

   - крихітна, пухка як кульбабка, може змінювати свій колір хутра в залежності від округи. Вона дуже добра, працьовита, весела, ніколи не злилася, ввічлива.

   - він, пухнастий, маленького роста, милий.

   - дуже маленька й легенька лісова істота. Головний герой робив погані вчинки.

- вона дуже маленька і легенька лісова істота, вона м'яка на дотик,її дуже любили і жаліли усі. Вона була доброю та фантастична істота.

- вона дуже добра, співчутлива та справедлива. Виглядає вона так як місце де вона живе ще в неї була довга вовна яка мала колір речей біля яких вона знаходилася.

- добра лісова істота. Маленька,гарна,пухка,іноді змінює колір.

- Хуха мала довгу вовночку. Хуха мала довгу вовночку.

- Моховинка була боровинкою. Хуха мала довгу вовночку.

- Хуха-Моховинка це фантастична істота, вона була доброю, слухняною і працьовитою. ЇЇ всі любили. Хатинка її була під великою сосною. Хуха мала довгу вовночку. Вміє змінювати колір.

- Хуха мала довгу вовночку, вона була пухка, як мох. Вовна була того ж кольору, як і речі, біля яких вона знаходиться. Хуха не тримає зла, не шкодить людям. Вона добра, слухняна та працьовита.

- Хуха-Моховинка - це добра, не пам'ятає зла, працьовита та щира хуха. Я бачу її як невеличкий клубочок довгої вовни кольору сосни.

- Моховинка була боровинкою. Вона мала довгу вовночку.

- за характером вона лагідна, добра, плоха, звичайненька, слухняна, роботяща. Срібні волосся маленький зріст.

- невеличка, прекрасна, повітряна, ніби жовто-фіолетовий бутон квітки, варіює свій відтінок, залежно від місця, де перебуває.

- Хуха-Муховінда добра, весела, дбайлива. Вона маленька, пухнаста, й майже не помітна для людського ока.

- це фантастична істота, вона пухка.

- вона така маленька як пушок, ще дуже добра і забуває усе зле що їй робили та любить допомагати.

- Хуха-Моховинка дуже добра, не злопамятна і дуже мила. Я думаю, що Хуха-Моховинка виглядає так: вона має білу шорстку, очі як небо влітку, думаю має середній хвіст сірого відтінку.

- Хуха була доброю, слухняною, працьовитою. В неї довга вовночка, колір якої такий самий як речі, котрі знаходяться поруч з нею.

- добрий і щирий , слухняний та працьовитий. Лісовими, печерницями, очеретянками, бур'янами, степовичками, байрачними, левадними.

- вона мала довгу вовночку, вовна в хух такого ж кольору речі біля якої вона знаходиця. Вона була доброю,вона не тримала ні на кого зла.

- маленький, красивий, пухкий, схожий на жовто-фіолетовий квіточку, змінює свій колір в залежності від того, де знаходиться. Добра, лагідна, слухняна, працьовита, ніколи не гнівалася, Весела, витривала, спостережлива, терпляча, ввічлива, віддана, не байдужа, гуманна.

- Хуха-Моховинка була доброю та не тримала зла на людей. Вона була пухка і мала колір такий, яким навколо неї були речі.

2. Які яскраві моменти цієї казки тобі запам'яталися? (Два речення).

80% дітей вразив момент епізод, коли дід руйнував хатку Хухи, протиставимоючи тому рятування злого діда-дереворуба від холодної смерті. Хуха-Моховинка забула про свої образи, виявила милосердя.

Відповіді дітей на 2 питання:

- найбільше запам'яталися більш трагічні моменти, але які мали гарне закінчення (ситуація з будиночком Хухи, спасіння Кози Ласки, причини зміни поведінки діда).
- Коли Хуха залишилася без свого дому в холодну та сніжну зиму, вона не захотіла йти до інших Хух тому що, Моховинці було незручно. Вона шукала нову домівку, але всі норки, дупли були зайняті.
- коли він тікав від діда.
- мені сподобалось в казці коли дід захищав Хуху.
- коли дід зрубав сосну дім моховинки.І тоді коли моховинки допомогли діду в лісі.

- коли дід зруйнував хатинку Моховинки,вона все одно його пробачила. Вона ніколи не гнівалась.
- вона запросила лісових родичів, і разом відігріли діда та допомогли йому піднятися.
- побігла Моховинка на край лісу.
- в тому місці вона виявила незвичайні структури, від яких йшло тепло і розповсюджувалося ароматом чогось смачного.
- Хуха-Моховинка не пам’ятала зла. Швидко забувши про заподіяне їй зло, вона врятувала від смерті діда-дереворуба, який зруйнував її хатку та вигнав з батьківщини
- Хуха не тримала зла на діда, тому врятувала його. Це означає, що вона дуже добра та має велике серце.
- мені запам'ятався опис життя хух, які вони на вигляд, як міняють колір, що вони розрізняються. Також було жаль її, коли вона залишилася без дому, а ще сподобалось, що вона змогла врятувати козу і діда.
- коли моховинка підійшла до нього й сказала, що вона не буде мститися за заподіяне їй зло. Та коли вона побачила, що хтось рубає її сосну.
- серед найяскравіших моментів цієї казки було миття, коли Хуху-Моховинка перетворила сірий степ у квітучу альтанку кольорів, а також незабутній момент, коли вона врятувала ліс від спеки, викликавши рясний дощ своєю чарівною паличкою.
- коли Хух-Моховинка змінив свій колір.
- мені запам'ятався момент де хатку Хухі-Муховинки руйнував дід. А також як вона бавилася з діточками.
- Хуха побачила 2 білих великих тварин, схожих на кіз або сарн вони дозволили Муховинці в них по жити.

- запам'ятався той момент, коли дід руйнував її хату. Мені запам'ятався він тим, що вчинок не просто дуже поганий, але нес за собою наслідки, про які дід не думав.
- коли Хуха-Моховинка подружилася з дітьми і коли вона допомогла діду.
- перший момент, коли Хуха допомогла врятувати козу Лиску. Другий момент, коли Хуха допомогла дідові, не зважаючи на те, що він знищив її хатинку.
- коли Коза Лиска заплуталась у сітці.
- Хуха затулила вхід від холоду мохом і знову заснула.

3. Обери героїв у казці, які тобі сподобалися.

1 - місце зайняла Хуха-Моховинка: добра, щира, безмежно милосердна.

2 - місце посіла дівчина: працьовита, чудова подруга для Хухи та турботлива сестра для свого маленького брата.

3 - місце надали діти кізці Лисці: гарна, добра, пригощала молоком дітей.

4 - місце посів дід: він багато лиха заподіяв Хухам у лісі. Після звільнення його з морозного лісу, став всім розповідати про доброту Хух.

Відповіді дітей на 3 питання, див. рисунок 1.13

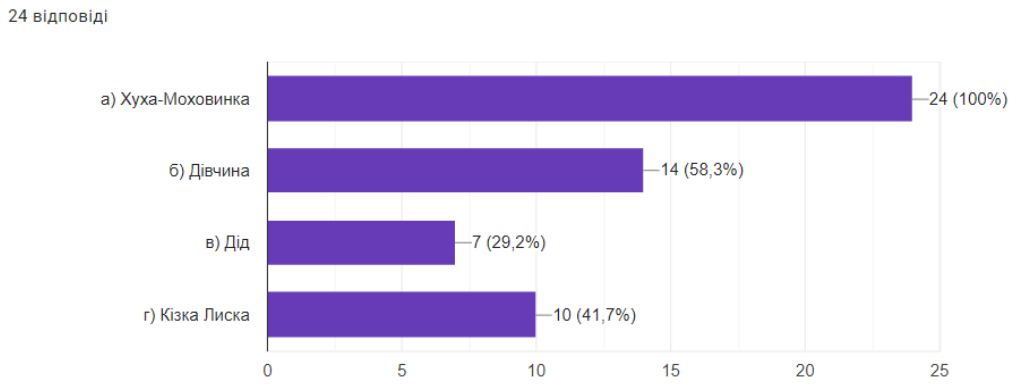


Рисунок 1.13 - Відповіді дітей на 3 питання

4. Передивись ілюстрації цієї міфологічної історії.

   Як ілюстрації вплинули на твоє відношення до героїв казки? (Чи став ти уявляти їх детальніше; чи краще зрозумів їх характер, вчинки?) Напиши два речення.

   - 80% учнів відповіли, що після перегляду ілюстрацій стали уявляти Хуху більш детально, що цей образ схожий з їх уявою.

Відповіді дітей на 4 питання:

- завдяки малюнкам я зміг більш точніше уявити характер кожного героя цієї історії. І Хуха досить миле створіння ,ніж малювало моє уявлення тільки читаючи текст.
- передивившись відео до цієї сказки я стала краще уявляти образ тої чи іншої події, наприклад коли Муховинка разом з дітьми грали, або коли Хуха забралася в хлів до кіз.
- до Хуху-Моховинку в мене зразу почалось добре почуття. а дівчина мені сподобалась тоді когда обняла мило козку.
- так, завдяки ілюстраціям уявляєш більш детальніше героїв.
- так, вона навчила отримувати задоволення від того що я роблю цінувати що маю.
- так, в мене склалося добре враження про них.Вони прекрасні створіння.
- навіть злий дід після того як його врятували став добрішим, і більше не робив зла. Завжди добро перемагає зло.
- так, я уявляла цу казку детальніше. Так дуже зрозуміла характер та вчинки.
- за допомогою ілюстрацій я став детальніше уявляти головних героїв.
- я не дуже здивувався. Після просмотру ілюстрацій, я зрозумів, що я собі їх так і уявляв.

- мені сподобались ілюстрації, але хуху я уявляв не так. Але вона схожа за характером.
- я стала уявляти їх детальніше. Незвичайний від Хухи пояснював її характер.
- так, я став краще розуміти їх характери.
- я уявляла іх іначе, але схоже на ілюстрації. Так, відношення до персонажів у мене трохи змінилось.
- мені дуже сподобалась Хуха та її характер, вона була доброю.
- про Хух, зрозуміти повністю характер було важко, але уявляю їх невинними, та зацікавленими усім створіннями. Самі Моховинки здаються добрими, та тими, що люблять робити щось разом та допомагати людям.
- перша ілюстрація вплинула на моє відношення до Хухи, я її уявляла трохи по іншому, але тепер я уявляю її насправді детальніше. Діда який рубав доміки Хух я зовсім не так уявляла, це дуже змінило моє відношення до нього, як герой цієї казки, він меня не сподобався.
- так, завдяки ілюстраціям образи стали більш детальними та зрозумілими. Дивлячись на ілюстрації можна краще зрозуміти героїв.
- ні, ілюстрація не вплинула, я його таким и уявляв.
- мені дуже сподобались всі герої цієї казки.
- я побачив детальніше образ Хухи-Муховинки, вона виявилась дуже пухнаста та біленька наче пір’ячко. Старий дід мені показався злим, але потім він зрозумів свою помилку.

5. Чи цікаве було б тобі продовження історії про Хуху?
    - 65,2% учнів відповіли, що їм було б цікаве продовження історії про Хуху;
    - 34.8% вважають, що ця історія вже завершена.

Відповіді дітей на 5 питання, див. рисунок 1.14:

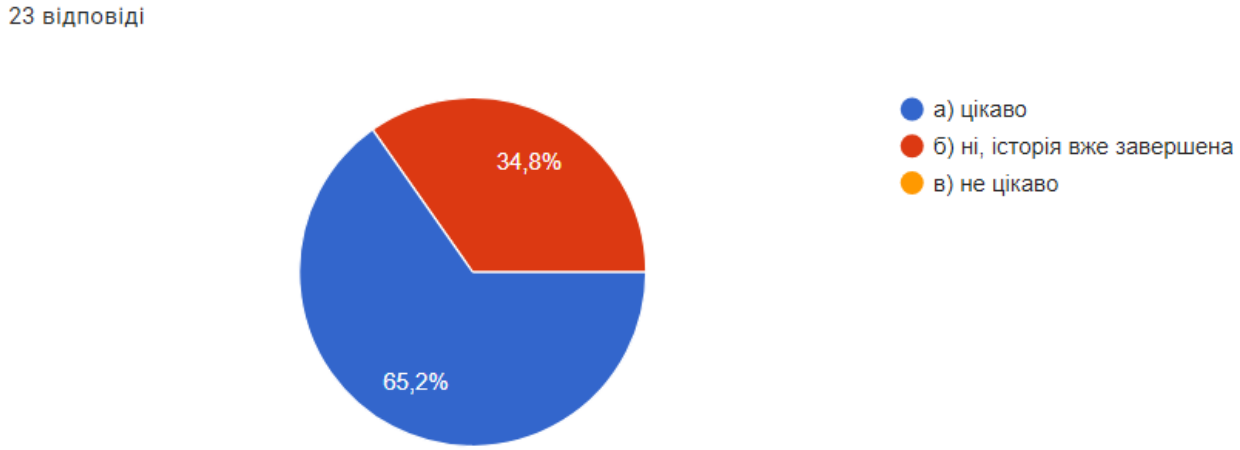


Рисунок 1.14 - Відповіді дітей на 5 питання

6. Чи дивився ти мультфільм про Хуху?
   - 45,8% бажають подивитися мультфільм про Хуху.
   - 29,2% вже подивилися мультфільм.
   - 25% вже подивилися мультфільм.

Відповіді дітей на 6 питання, див. рисунок 1.15:

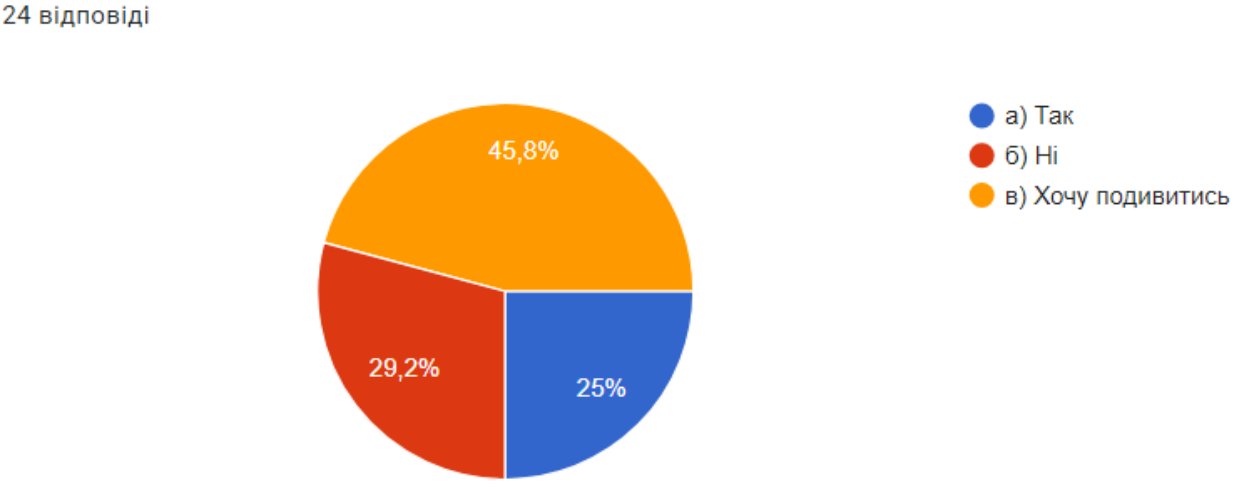


Рисунок 1.15 - Відповіді дітей на 6 питання

7. На твою думку, чи цікавіше стає історія про Хуху, якщо ти бачиш ілюстрації героїв?
   - 95,8% учнів вважають, що твір стає цікавішим, якщо є ілюстрації.
   - 4% учнів сприймають твір однаково з ілюстраціями та без них.

Відповіді дітей на 7 питання, див рисунок 1.16:

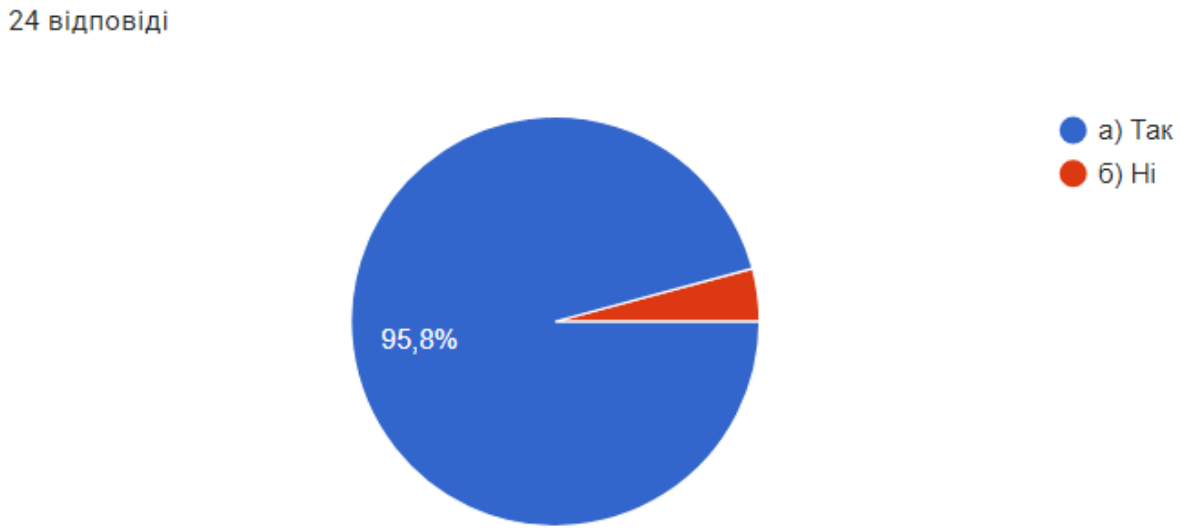


Рисунок 1.16 - Відповіді дітей на 7 питання

Висновок емпіричного педагогічного експерименту:

Для дослідження впливу ілюстрацій на сприйняття твору Королів-Старого «Хуха-Моховинка» учнями, ми провели тестування 24 учнів, віком 10-11 років. Результатом є позитивна динаміка покращення сприйняття змісту твору учнями, завдяки використанню ілюстрованого графічного матеріалу:

80% учнів стали уявляти Хуху краще, деталізовано, після перегляду ілюстрацій;

65,2% учнів було б цікаво продовження міфологічної історії;

95,8% учнів вважають, що твір стає цікавішим, якщо є ілюстрації.

3.2. Формування варіантів авторського композиційного рішення для книги, відповідно сучасним тенденціям дизайну

Дитяча книжкова графіка сьогодні є результатом невтомної праці, творчих експериментів та пошуків багатьох поколінь митців. Цей творчий процес виявляється у великому розмаїтті стилів і підходів до виконання оформлення книг. Тим не менш, книга для дітей легко відрізняється від будь-якої іншої, завдяки унікальним особливостям ілюстрацій та дизайну. Ці особливості зумовлені специфічним сприйняттям інформації дитиною, на яке автор чи художник повинен враховувати, проєктуючи книгу.

Головним детермінантом є вікова категорія дитини, який можна чітко класифікувати на наступні групи:

- дитячий вік (3–7 років)
- молодший шкільний період (6-10 років)
- середній шкільний вік (10-11–15 років)
- старший шкільний вік (14-18 років)

У книгах для малят візуал відіграє ключову роль, виступаючи не лише як супутник тексту, але й як основне джерело інформації, оскільки малеча ще не володіє навичками читання. Це яскраві та стилізовані зображення, спроектовані для передачі загального враження від предмета чи персонажа, обіймаючи основну ідею без надмірних «фотореалістичних» деталей, які можуть бути важкими для сприйняття маленькими читачами.

Композиція. Найскладніший і найголовніший засіб художньої виразності яким необхідно опанувати. Композиція чуйно реагує на дрібні зміни і залежить від контексту.

Передусім, композиція представляє собою майстерне розташування об'єктів щодо один до одного та в межах формату. Ця структура може бути узгоджена з рухом, ритмом і варіюватися в концентрації та розподілі на поверхні. Творче трансформування простору і часу через використання об'ємів, площин і контурів стає можливим завдяки вправній практиці спостереження.

Гармонія та класичність в симетричних композиціях вражає, сучасності притаманна виборча невпорядкованість і підкреслення фону. У вдалій композиції немає потреби в додаткових елементах, переміщеннях чи видаленнях, оскільки досягається ідеальним групуванням об'єктів, мас і напрямків. Загальна гармонія утворюється сумою всіх елементів.

Форма може приймати як чітке, так і розмите вираження, існуючі як з лінією контуру, так і без неї. Вона може мати гладеньку, гнучку та пластичну структуру, або бути дикою, уривчастою та незавершеною.

Мадам з вишуканими формами оживає в легкому та гнучкому русі, завдяки таланту ілюстратора та аніматора Себастьяна Курі. Фотографія відмінно передає якості реальних об'єктів, але у малюнку чи 3D-моделі відчутно вітає особливий елемент спотворення та неправдоподібності, які вирізняють освітленість та виокремлюють головне. Простежується ритмічне повторення текстур та форм, в той же час із-за різниці у розмірах, напрямках і вільному просторі викликають контрасти. Різноманітні форми, аналогічно до кольорів, взаємодіють між собою так, що неможливо змінити одну частину, не впливаючи на загальне зображення.

Портрет та анатомія. Коли спостерігаємо за особою, навіть несвідомо, в нашому внутрішньому світі виникає образ цієї особи, будь то реальна чи уявна. Для мозку немає значення, чи це реальна особа, чи створена або навіть уявна. У зображенні людей (чи подібних до людей) виявляється взаємодія характеру, об'єкта та погляду автора на події. Щоб вдало передати людську постать чи тварину на малюнку, необхідно розуміти пропорції та основи геометрії. Техніку та секрети створення малюнків людей SIMART детально розповідає та показує на своєму каналі. Окрім раси, віку, статі та інших аспектів, людське обличчя виражає різноманітні почуття та вирази. У книзі "На чолі впізнання" від Віктора Меламеда захопливо розглядається тема малювання, впізнавання в дитинстві та дорослому віці, а також ситуації, коли впізнавання не відбувається [68].

Для дошкільного віку дітей рекомендується використовувати площинні ілюстрації, дитина ще не достатньо сприймає просторові композиції. Персонажі

та ключові деталі ілюстрації повинні утримувати свою форму та цілісність, а також бути представленими в повному обсязі зображення.

Можливе використання декоративної стилізації буквиць, орнаментів, рамок.

У ілюстраціях для молодших школярів використовують різноманітні відтінки одного кольорового тону, надають більш реалістичний вигляд світлотіні, зменшують розміри предметів у перспективі за допомогою лінійного скорочення. Ілюстрації придбають більше нюансів та текстур у відображенні предметів, при цьому фон отримує більше ваги. Вони експериментують з формами та пропорціями персонажів і об'єктів, створюючи відчуття "гри". Дитина на цьому етапі починає розвивати свій естетичний смак і вміє розрізняти ілюстрації за їхньою стилістикою.

Роблячи ілюстративний візуал для підлітків проєктують зображення сцен з дрібними деталями та персонажів з використання мінімалізму та візуальної метафори. Основний акцент зміщується з деталей предметів чи героїв на створення загальної атмосфери книги, відображеного світу або конкретного моменту сюжету. Ілюстрації мають мету зацікавити читача і підсилити емоційний відгук на текст, досягаючи цього за допомогою композицій з вираженою динамікою, високої контрастності світлотіні. Емоції персонажів виступають на перший план.

Існують різновиди ілюстрації у книгах за жанром та функціоналом. Для художньої літератури притаманна емоційність та яскраве зображення персонажів. У пізнавальній літературі наголошується на чіткості визначення понять, точності в описі предмета.

Існують книжкові видання, які враховують стать дитини у своєму дизайні. В ілюструванні книжок для дівчат використовують ніжні та пастельні кольорові гами. На ілюстраціях домінують плавні лінії та жіночі образи, квіти, прикраси, орнаменти, птахи.

У книгах для хлопців зустрічаються виразні кольорові схеми, що відрізняються вираженою контрастністю та насиченістю. Зазвичай

використовуються темні відтінки, особливо в синьому спектрі. У стилізації персонажів - чіткі лінії, геометричні форми.

Для розробки власного ілюстративного стилю до книги "Хуха-Моховинка" було ретельно вивчено та проаналізовано композиційні рішення сучасних дизайнерів. Також була розглянута стилізація зображень та вкольорове рішення.

Під час розробки проекту було визначено, що для оформлення обкладинки та окремих сторінок книги слід створити цифрові ілюстрації, що відображають ключові сцени історії. Основною метою проекту є знаходження свого ілюстративного стилю, розробка персонажів, кольорове рішення проєкту. Головний герой – боровик Хуха. Головні аспекти обраного стильового підходу – це виразність, атмосфера радісного та безтурботного дитинства.

Вибір стилізації враховує уподобання читачів середнього шкільного віку, щоб надати розробці ілюстрацій сучасний вигляд, що відповідає їхнім поточним смакам.

Під час пошуку образу персонажа Хухи був зроблений ряд ескізів з пробами різних способів стилізування, обраний метод малювання, за яким створено інших персонажів книги, доречний з урахуванням певного стилістичного напрямку, див. рисунок 2.10.

Рисунок 2.10 - Ескізи різних способів стилізування

Для створення обкладинки книжкового видання було виготовлено ряд ескізів. Обраний той, що відтворює конкретну сцену казки, де Моховинка обговорює деталі з козою Лискою у хліву, радіє, що знайшла собі хатку для того, щоб пережити люті морози. Дана сцена добре відображає характер всієї історії, показуючи товариське відношення Хухи до оточуючих, та що надає власному життю і життю її нових друзів захоплення і робить його наповненим несподіванками (Додаток А).

Ілюстрація демонструє головного персонажа з подружкою Лискою, щасливий вираз обличчя персонажів та їхня поза виражають інформацію про їхні характери, роблячи зовнішній вигляд важливим елементом для читача у розкритті особистостей.

Кольорова гамма контрастна: фіолетові та жовті – протилежні кольори у кольоровому колі. Є також контраст за розміром: Моховинка маленька та схожа на квітку Братки; коза найстаріша у хліву, пухнаста, добре відноситься до всіх.

3.3. Вибір матеріалів, обґрунтування конструктивних та композиційних рішень у створенні дитячої ілюстрації

Створення ілюстрацій для дитячих книжкових видань включає в себе багато художніх матеріалів і технік. Матеріали можна розподілити на три категорії: традиційні матеріали, цифрові та комбіновані техніки. Традиційні художні матеріали включають: гуаш, акрил, темперу, графітовий олівець, кольоровий олівець, олійні фарби, акварель, туш та пастель.

При цьому їх виготовляють з тканини, роблять аплікації, фотографії, паперову пластику, витинанки, колажі, ліногравюри. Для створення цифрових ілюстрацій використовують комп'ютер, планшет, графічний планшет та спеціальні графічні редактори, такі як Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Corel Painter, Krita, Inkscape, Paint Tool SAI, Procreate, Clip Studio Paint Pro та інші. Цифрові роботи можуть бути векторними або растровими, а також поєднанням обох. Для малечі ілюстрації часто виконуються у змішаній техніці, де фізичні

матеріали поєднуються з цифровим редактором для завершення творчого процесу.

На поточному етапі розвитку дитяча література несе в собі різноманітні функції, які визначають її структурні та технологічні особливості. Класифікувати такі видання доречно за категоріями: електронні, друковані, та альтернативні видання. Аудіокниги, мультимедійні та інтерактивні формати відносять до електронних. Навчально-пізнавальні, ігрові, карткової книги, книги-розмальовки - до друкованих.

Дитяча книга фундаментально складається з трьох взаємопов'язаних складових: змістової, образотворчої і архітектонічної. Словесне відтворення концепції твору, на базі якого формується побудова двох наступних елементів - це змістова складова. Передачу змісту твору за допомогою візуалу: шрифтів, ілюстрацій - це образотворча складова. Композиція твору, яка поєднує всі елементи в єдиний комплекс - архітектонічний рівень.

Для візуалізації текстового контенту обирається шрифт залежно від вікової категорії видання та жанру. Є різні типи шрифтів: типографські, акцидентні та декоративні. У друкованих виданнях застосовується статична типографіка, яка включає набір та верстку тексту. Для мультимедійних форматів доречна кінетична типографіка: анімації та трансформація простору.

Типи книжкових ілюстрацій включають предметні, сюжетно-тематичні, шрифтові, орнаментально-декоративні та символічні. За допомогою мультимедійних технологій можна поєднувати візуальне відображення з елементами відео, звуку та анімації, що активно взаємодіють з читачем. Доречно читачеві використовувати як плоскі, так і об'ємні ілюстрації, а також AR-технології (доповнена реальність). Конструктивні рішення для таких книг базуються на створенні гармонійного та естетичного інтерфейсу користувача. У доступі читача імітація перегортання сторінок за допомогою інтерактивного відео зі звуком.

Щодо місця в тексті, ілюстрації класифікують на фронтисписи, заставки, кінцівки та текстові ілюстрації. Папір та картон найчастіше використовують у

книжках. На картоні друкують вироби нестандартної форми, такі як книжки-панорамки, книжки-настільні ігри, книжки-пазли. Зараз поруч з типовими для книговиробництва матеріалами багатий вибір на дизайнерські види картону, натуральних тканин, хутра, дерева, пластику. Світова глобалізація надає українським дизайнерам простір стилістичних та жанрових складових.

В українських творах спостерігається виражений тенденційний рух до імітації сюжетів та візуального стилю, характерних для коміксів, манґи, фентезі та інших жанрів. Часто автори переносять події української реальності, щоб створити аналогію з вже відомими жанрами. В той же час можна помітити рух часу у напрямку спрощення зображень, стандартизації шрифтової складової.

Наш ринок наповнюється виданнями, що мають різні стилістичні рішення. Одні мають багато дрібних деталей фону та текстур, реалістичність.

Є також позичені конструктивні рішення американських, європейських та японських ілюстраторів.

Наша свідомість українця формує національні риси в ілюстраціях дитячих книг. Ці елементи сприяють підтримці національної ідентичності та створенню унікального характеру в ілюстраціях, які відзначаються силою та виразністю.

За допомогою книжкових видань у читача формується зацікавленість у осягненні оточуючого світу, засвоєнню величезної кількості вражень. З іншого боку, вони навчають переймати норми поведінки від позитивних героїв.

З урахуванням того, що зацікавленість дітей у читанні книг є однією з основних проблем наших часів, акцент зміщується на виховання любові до літератури ще з раннього віку [69].

Етнічні практики в системі освіти розширюють межі художньо - естетичної та проєктної діяльності читача, виступають засобом естетичного розвитку особистості, та патріотичного виховання [70].

У виготовленні дитячих книг використовуються різноманітні технології декорування, такі як перфорування, лакування, ламінування, тиснення, висікання та інші. З усіх цих методів, ламінування вважається найбільш

безпечним, відповідаючи високим гігієнічним вимогам для всіх вікових груп читачів. Щодо лакування, особливо глітерного, слід застосовувати його з особливою обережністю, оскільки при використанні таких видань може відбуватися відлущування лаку. Цю технологію не рекомендується для дітей першої вікової групи.

Гігієнічні стандарти для дитячої літератури визначаються Наказом МОЗ від 18.01.2007 р. № 13, який схвалює Державні санітарні норми і правила "Гігієнічні вимоги до друкованої продукції для дітей" [71]. Ці норми охоплюють газети, журнали, книги та інші видання, створені для використання дітьми, які друкують в Україні або імпортуються в країну. Основною метою цих вимог є безпека життєдіяльності у користуванні від негативного впливу. За вимогами пункту 3.1 цих правил, всі видання для дітей, які виготовляються чи імпортуються в Україну, повинні пройти обов'язкову державну санітарно-епідеміологічну експертизу. Крім того, кожне видання повинно чітко вказувати на титульному аркуші інформацію про вік читача, оскільки для кожного з них існують власні гігієнічні вимоги.

Для малечі, дошкільного віку найвищі стандарти безпеки. Тому кожен аспект видання підлягає регулюванню, включаючи розмір і тип шрифту, відстань між рядками, колір букв і фону, спосіб скріплення листків, кількість ілюстрацій у книзі, а також ширину контурних ліній у розмальовках та інші параметри. Обсяг ілюстрацій у виданні для малечі становить 50% від сторінки і 75% від загального обсягу видання. Для молодшого шкільного віку цей показник складає не менше 30% від обсягу видання. Дозволяється використання виключно паперу, призначеного для друку книжкових видань (друкарського, книжково-журнального).

Використання паперу, який створює блики (наприклад, глянцевий крейдований папір і т. д.), не дозволено. Папір повинен бути абсолютно не прозорим. Згідно з ДСТУ 4489:2005 "Видання книжкові та журнальні. Вимоги до форматів", книжки друкують за вимогами цього документу.

Для створення ілюстрацій до книги «Хуха-Моховинка» було вирішено використовувати графічні редактори Adobe Photoshop CC 2019 [72] та Krita [73] і графічний планшет Huion h640p [74].

Krita відрізняється гідним набором пензлів та інструментів для редагування та створення зображень. З цією програмою можно розвиватися нескінченно, поки не впертися в стелю своїх можливостей. Вона безкоштовна, займає мало пам'яті та пропонує не менше функцій ніж Adobe Photoshop CC 2019.

Графічний планшет Huion Inspiroy H640P має пасивне перо з рівнем чутливості в 8192 рівня, максимальною точністю і швидкістю відгуку. Ця модель ідеально підходить для ретуші, малювання та 3D графіки як для початківців, так і для любителів.

Початкові ескізи було створено традиційними художніми матеріалами та на планшеті Huion h640p.

Під час розробки було створено 8 цифрових, растрових, кольорових ілюстрацій, а також обкладинка для книги. Процес малювання ілюстрацій проводився в обох програмах, а робота з шрифтами виконувалася за допомогою Adobe Photoshop CC 2019.

було використано для тексту шрифт Times New Roman, кегль 14. Назва книги на обкладинці виконана Arial, кегль 26 (Додаток Г).

Аналіз характеру.

Багато розмірковуючи про закономірності життя, роблю зауваження: все що відбувається – не випадкове, а закономірне. Людина відчуває себе володарем світу. Це погано. Для того пишуть такі повчальні історії, та вигадують персонажів, які відновлюють добрі почуття у людей.

Це виклик для глибокого вивчення міфології, географії та біології. Ця тема створює плідний грунт для обговорень і творчого розвитку.

Найскладніше для ілюстратора – це зображення живого героя, в якого легко повірити, який визиває емоції та співчуття.

Важливо вкласити більше зусиль у створення образу героя, ніж просто вигадати його зовнішність, треба подарувати герою душу та характер.

На етапі пошуку стилю виконуємо наступні завдання:

1 Збір мудборду, або дошки натхнення.

У Pinterest багато цікавого матеріалу. Збираємо все необхідне у папку 10-15 малюнків ілюстраторів, чия стилістика мене надихає. Шукаю малюнки, які за якимось загальними рисами нагадують те, що зпроєктовано в голові (Додаток Б).

Розроблюємо рефборд. Референси - це картинки, фотографії або відео, які відображають ідею автора (Додаток В).

2 Розміщую всі картинки на одному аркуші паперу. Ці малюнки повинно щось об’єднувати, щоб у голові склався єдиний образ.

3 Аналізую, що мене чіпляє в цих малюнках. Текстура? Кольорова гамма? Якість ліній? Деталізація? Або навпаки - простота та лаконічність.

- прості лаконічні форми, експресивність персонажу Лиски,
- свіжі кольори (жовтий, рожевий, фіолетовий, охра).

4 Аналізуємо, техніку зображення та як ми можемо відтворити подібне своїми матеріалами. Збираємо ці матеріали для апробації.

5 Відокремлюю 5 спостережень, які мені запали в душу найбільше та спробую їх використати для зображення Хухи.

- «повітряність» малюнка, є об’єм, задній план майже плаский.
- тип деталізації, односкладний задній план.
- є обводка предметів, іноді не чітка (лінії). Робота на контрасті кольорових плям.

Що використала?

- Прості лаконічні форми
- Свіжі кольори (жовтий, рожевий, фіолетовий, охра)
- «повітряність», односкладний задній план
- Мінімум деталей
- Додала трохи контурів.

Розробку персонажів розпочинаємо з простих форм-кіл, овалів, груш та циліндрів. Їх малюємо червоними кольором, щоб початкова форма добре читалася. Простим олівцем зверху цих форм додаю об'єм та силует персонажа.

Малюємо схематично без деталізації. На цій стадії головне – знайти вдалу форму та пропорції.

Форма та пропорції персонажу тісно пов'язані між собою. Наприклад, у Хухи є маленькі вушка, блискучі оченята, пухнаста вовночка.

Хуха маленька, тому і пропорції такі: велика голова, маленьке тільце, тендітні лапки та вушка. Такі плавні органічні лінії передають добру натуру, яка вміє радіти життю та допомагати всім, хто потребує цього. У антагоніста цьому образу – діда, лінії гострі, для зображення обрано монохромну гамму. Передаються риси злодія.

Набросок розпочинаю із загальних форм, а потім переходжу до деталізації.

Всіх персонажів порівнюю з простими геометричними тілами: прямокутником, колом, квадратом, трикутником.

У казці «Хуха-моховинка» персонажі мають прості, динамічні, плавні загальні форми.

Добре продумані пропорції та форми допомагають зчитувати образ персонажів, тому що у своїй підсвідомості ми вже маємо стереотипи зовнішнього вигляду діда, діточок, звірів, тощо.

Для розробки персонажів ілюстратори рекомендують не малювати «істуканчиків», які стоять пряменько. По-перше, симетрія робить героя «слабким» візуально та скучним. Щоб уникнути цього, переносимо вагу персонажу на одну ногу (або лапку), нахиляємо або повертаємо йому голову, змінюємо поставу рук (лапок). По-друге, навіть якщо персонаж просто стоїть, то він все одно щось робить, кудись дивиться, про щось думає. Треба не забувати, що він живий.

Ще рекомендують ілюстратори поміркувати над центром тяжіння. Що у персонажа важке? Голова, живіт, руки?

Це залежить від його характеру та місії. Це можна передати у малюнку.

Ще є таке питання, як центр сили або цент енергії.

Що в персонажах головне? Що відразу привертає увагу.

3.4. Розробка і виготовлення оригінал-макету ілюстрованої книги «Хуха-Моховинка»

Створення дизайн-проєкту ілюстрацій для книги здійснювалося шляхом вивчення та аналізу теми, детального розгляду книги "Хуха-Моховинка" та пошуку власного художнього рішення на основі отриманих дослідів. Проведено ретельний аналіз інформації щодо:

- еволюція дитячої ілюстрації в історичному розгляді в Україні та за кордоном,
- різноманітні підходи до оформлення та ілюстрування даної книги як в Україні, так і за межами країни,
- актуальні тенденції у розвитку дитячої ілюстрації в сучасному контексті як в Україні, так і в світі.

Після глибокого аналізу твору "Хуха-Моховинка", визначено, що ця історія вражає своєю розважальністю, динамікою, позитивом. Центральний образ твору – міфічний боровик Хуха, завжди знаходячи вихід з труднощів та залишаючись позитивно налаштованим, навіть у найскладніших ситуаціях. Для відображення характеру Хухи та її відношення до надприродного світу, ми використали нечіткі образи, легкі та повітряні кольори, а також експресивне перебільшення окремих частин тіла (збільшена голова), зберігаючи при цьому гармонійний вигляд персонажа. Аналогічний підхід застосований і до інших персонажів твору. Під час ілюстрування ми використали яскравий колірний спектр, щоб відтворити фантастичні пригоди персонажів у казковому світі.

У процесі творчого знаходження стилю ілюстрації було належним чином враховано вікові характеристики аудиторії, зосереджуючись на читачах середнього шкільного віку.

У програмі Krita створюємо новий файл. Обрали його параметри: 3500x2500 пікселів на дюйм. Обираємо формат: вертикальний і горизонтальний. Натиснули кнопку - “створити”. Спочатку є два шари: задній фон, він закріплений від змін; другий - зручний для малювання. На цьому шарі, обраним інструментом - олівцем, наносимо ескіз. Створюємо наступний новий шар, заповнюємо його середнім тоном всього колориту роботи. Я обирала для заливки охристі кольори, а для декількох робіт - темно бузковий. Перетягуємо цей шар на одну позицію вниз. Створюємо шар новий для колориту. Перетягуємо його на верхню позицію. Використовуючи кольорову панель, добираємо потрібні відтінки. Обираємо інструменти: пензлі, м`який аерограф, пастель. Поступово працюємо над об`ємом персонажів. Переходимо на деталізацію, збільшуючи суттєво зображення. Працюємо над рефлексами, полисками. Зберігаємо ілюстрацію у форматі .kra, потім експортуємо файл у png. Зберігаємо готові ілюстрації у папці.

Щоб зберегти начерки у програмі Krita, відключаємо всі інші шари, залишаючи шар білого заднього тла та шар з начерком. Зберігаємо далі, як в попередньому варіанті у .kra та png.

Для втілення дизайн-проекту книги "Хуха-Моховинка" ми використали передове програмне забезпечення: найсучасніший графічний редактор Adobe Photoshop CC 2019, потужний інструмент Krita та високоефективний графічний планшет Huion h640p. Початкові ескізи було створено традиційними художніми матеріалами та на планшеті Huion h640p. Здійснено цифрове створення растрових, колірних ілюстрацій, а також оформлення обкладинки, які не лише точно відтворюють події сюжету твору, але і передають емоційну атмосферу повісті в найвиразніший спосіб.

Ретельно розглянуто чинники, що формують особливості ілюстрацій у дитячій літературі, включаючи вік та стать читача, жанр твору, його зміст і призначення. Здійснено глибокий аналіз використовуваних матеріалів для створення дитячих ілюстрацій та вивчено законодавче регулювання, спрямоване

на забезпечення якості цих матеріалів. Зафіксовано вплив глобальних тенденцій на мистецтво дитячої книги в Україні.

Дизайн-проект було втілено шляхом друку в розмірі 205 х 290 мм, обкладинка - напівкартон, сторінки – некрейдований папір.

Колірність: CMYK панель.

Шрифт: Arial 14 кегль 14. Назва книги на обкладинці - Arial, кегль 26.

Тип друку: офсетний.

Створення дизайн-проекту включає в себе комплексний підхід, що передбачав збір та аналіз інформації про еволюцію дитячої книжкової ілюстрації в Україні та за кордоном, вивчення сучасних тенденцій у цій галузі, ретельний аналіз наявних варіантів художнього оформлення книг та детальний аналіз твору "Хуха-Моховинка". На підставі здобутих знань було створено унікальний дизайн ілюстрацій для книги, з особливим наголосом на виразне відтворення характеру головного героя та передачу емоційної атмосфери казкових пригод.

ВИСНОВКИ

Проаналізувавши еволюцію історії ілюстрації, можна визначити, що її призначення і форма відображають стрімко змінюючихся вимог суспільства. Ілюстрації фіксують моральні та ціннісні погляди нашого часу, репрезентують модні тенденції, ставлення до людини в суспільства, і неодмінно виступають інструментом пропаганди чи реклами.

Аналіз прототипів та аналогів здійснено на основі творчості відомих українських ілюстраторів: Владислава Єрка, Максима Паленко, та Катерини Штанко. Спільне у роботах: професійна композиція, чітка деталізація переднього плану, багато дрібних елементів, контрастна колористика, використання українського етно стилю.

Проведено структурний аналіз книги Василя Королів-Старого «Хуха-Моховинка», проаналізовані різні підходи до ілюстрування цієї книги, від перших видань до сучасних пропозицій на українському ринку. В результаті вивчення виявлені загальні особливості, які властиві ілюстраціям до цього твору. Процес розробки унікального стилю для ілюстрування книги "Хуха-Моховинка" включав в себе використання спеціалізованого програмного забезпечення та різноманітних матеріалів для його втілення. Проведено дослідження вікової категорії читача, розроблено картки споживача.

Для реалізації дизайн-проекту книги «Хуха-Моховинка» в процесі розробки ілюстрацій для книги "Хуха-Моховинка" використовувалося передове програмне забезпечення, зокрема графічні редактори Adobe Photoshop CC 2019 та Krita. Також в процесі творчого процесу застосовувався графічний планшет Huion h640p, що забезпечивав високу точність та чутливість під час створення деталізованих та виразних ілюстрацій для відображення характеру твору. Було зібрано мудборд (дошку натхнення) та рефборд (референси) до проєкту. Було розроблено пошукові ескізи.

Створено цифрові, растрові, кольорові ілюстрації та оформлення обкладинки, які не лише відповідають подіям сюжету твору, але й передають

емоційну атмосферу казки в найвиразніший засіб. Також в рамках дизайн-проекту було розроблено макет сторінок книги.

Апробація результатів дослідження була здійснена шляхом проведення уроків образотворчого мистецтва нової української школи у 5-х класах за темою “Мистецтво ілюстрації” на базі Ліцею No 4 ММР ЗО.

Це дало підвищити мотивацію учнів читати повчальні казки українських письменників, зацікавленість на уроці у виконанні практичного завдання: створення ілюстрації до одного з найяскравіших епізодів твору.

Дизайн-проєкт був розроблений шляхом ретельного збору та аналізу інформації щодо історії розвитку дитячої книжкової ілюстрації в Україні та світі, вивчення сучасних тенденцій у цій галузі, дослідження наявних варіантів художнього оформлення книги та проведення аналізу книги «Хуха-Моховинка».

Враховуючи всю зібрану інформацію, вдалося створити унікальний варіант ілюстрацій для книги, де головний наголос зроблено на живому відтворенні характеру головного героя та передачі виразної емоційної атмосфери твору.

Були ретельно досліджені впливові чинники, які формують унікальні особливості дитячої книжкової ілюстрації, такі як вік та стать читача, жанр літератури, зміст книги та її призначення. Проведено дослідження матеріалів, використовуваних при створенні дитячих ілюстрацій та друку видань, а також вивчено законодавчі аспекти, які регулюють якість цих матеріалів. Встановлено вплив глобальних тенденцій глобалізації на художню сферу дитячої книги в Україні.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Ілюстрація. Енциклопедія Сучасної України ЕСУ. URL: https://esu.com.ua/article-13244 (дата звернення: 18.11.2023).
2. Визначення та типи ілюстрацій. lepiejwidoczni. URL: https://uk.lepiejwidoczni.com/103-definition-and-types-of-illustration (дата звернення: 18.11.2023).
3. 1826 – народився Костянтин Трутовський, художник. Український інститут національної пам'яті - офіційний веб-сайт. URL: https://uinp.gov.ua/istorychnyy-kalendar/lyutyy/9/1826-narodyvsya-kostyantyn-trutovskyy-hudozhnyk (дата звернення: 18.11.2023).
4. Ukrinform. Іван Їжакевич. Нестор-живописець від української ідеї. Укрінформ - актуальні новини України та світу. URL: https://www.ukrinform.ua/rubric-culture/2858069-ivan-izakevic-2-nestorzivopisec-vid-ukrainskoi-idei.html (дата звернення: 18.11.2023).
5. Історія виникнення книжкової ілюстрації. | Комунальний Заклад "Запорізька спеціалізована школа-інтернат II-III ступенів "Січовий колегіум" Запорізької Обласної Ради - Офіційний сайт. Комунальний Заклад "Запорізька спеціалізована школа-інтернат II-III ступенів "Січовий колегіум" Запорізької Обласної Ради – Офіційний сайт. URL: https://zski.com.ua/?s=Історія+виникнення+книжкової+ілюстрації.+ (дата звернення: 18.11.2023).
6. Приймаченко Марія – Бібліотека українського мистецтва. Бібліотека українського мистецтва. URL: https://uartlib.org/ukrayinski-hudozhniki/mariya-priymachenko/ (дата звернення: 18.11.2023).
7. Тема 1. Матеріальна культура українців | Навчальний портал НУБіП. Головна | Навчальний портал НУБіП. URL: https://elearn.nubip.edu.ua/mod/book/tool/print/index.php?id=88474 (дата звернення: 18.11.2023).

8. Дитяча література: навчально-методичний посібник (для студентів спеціальності 013 «Початкова освіта») / укладач Н. Ф. Попович. Мукачево: МДУ, 2018. 138 с. URL: http://dspace-s.msu.edu.ua:8080/bitstream/123456789/2646/1/Попович%20Н.%20Ф.%20Посібник.pdf (дата звернення: 18.11.2023).
9. Книжкова ілюстрація. www.wikidata.uk-ua.nina.az. URL: https://www.wikidata.uk-ua.nina.az/Книжкова_ілюстрація.html (дата звернення: 18.11.2023).
10. Що таке розкладка для відео і як її створити | Full-cycle video production studio – Cinema Friends. URL: https://cinema-friends.com/ua/blog/what-is-a-storyboard-for-a-video-and-how-to-create-it/ (дата звернення: 30.11.2023).
11. Vand. 10 жанрів ілюстрації та приклади | VAND - Медіа про ілюстрацію, дизайн, візуальне мистецтво та культуру. Vand. URL: https://vand.com.ua/illustration/10-zhanriv-ilyustratsiyi-ta-pryklady/ (дата звернення: 18.11.2023).
12. Грецький М. Інтерпретація міфологічних образів в ілюстрації засобами комп'ютерної графіки : Кваліфікаційна робота (проєкт) на здобуття ступеня вищої освіти "бакалавр", наук.кер доцент Курак С.П.. Херсон, Херсонський державний університет 2020. URL: http://ekhsuir.kspu.edu/bitstream/handle/123456789/11147/Gretskiy_fkm_2020.pd (дата звернення: 18.11.2023).
13. Бізнес ідеї: огляд ринку: видавнича справа. Огляд ринку: видавнича справа. URL: https://uk.inventeursdaventures.com/oglyad-rinku-vidavnicha-sprava (дата звернення: 18.11.2023).
14. Чому в еру гаджетів необхідно читати книги - Інститут Просвіти. Інститут Просвіти. URL: https://iprosvita.com/chomu-v-eru-hadzhetiv-neobkhidno-chytaty-knyhy/ (дата звернення: 18.11.2023).

15. Видавництво ArtHuss. ArtHuss - інтернет-магазин книг видавництва. Замовити кращі книги українською / ArtHuss. URL: https://www.arthuss.com.ua/books-blog/animatsiya-tryvymirni-kompyuterni-zobrazhennya (дата звернення: 18.11.2023).
16. Книжкова ілюстрація online | Курси 2D графіки в Art Craft CG School. ArtCraft CG School. URL: https://artcraft.net.ua/courses/book-illustration (дата звернення: 18.11.2023).
17. Колір та ілюстрації в рекламі - бібліотека buklib.net. Головна - Бібліотека BukLib.net. URL: https://buklib.net/books/30425/ (дата звернення: 18.11.2023).
18. Весьолов В. Що таке брендинг і навіщо він потрібний. Блог про email та інтернет-маркетинг. URL: https://sendpulse.ua/blog/what-is-branding (дата звернення: 18.11.2023).
19. Логотип – вікіпедія. Вікіпедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Логотип (дата звернення: 18.11.2023).
20. Хведчик В. Л. Сєдак О. І. Концептуальна ілюстрація як напрям сучасної книжкової графіки. *Технології та дизайн.* 2020. № 3. С. 3-4 URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/td_2020_3_5 .
21. Анімація. Вікіпедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Анімація (дата звернення: 18.11.2023).
22. Фешн-ілюстрація: від малюнку до обкладинки та подіумів. Великі історії Вікенду. URL: https://project.weekend.today/fashion-illustrator (дата звернення: 18.11.2023).
23. Хто такий дизайнер інтер'єрів і як ним стати: гід по професії. Онлайн навчання IT спеціальностям | IT курси онлайн | IT STEP. URL: https://cloud.itstep.org/blog_3/what-you-need-to-know-to-become-an-interior-designer (дата звернення: 18.11.2023).
24. Татуювання – спосіб самовираження чи візуалізація біографії?. Про|стір. URL: https://www.prostranstvo.media/uk/tatuyuvannya-sposib-samovyrazhennya-chy-vizualizacziya-biografiyi/ (дата звернення: 18.11.2023).

25. Lily : стилі і напрямки векторної ілюстрації. Lily – Design, Illustration, Art. URL: https://lilyandcat.com/microstocks/937-style-of-vector-art/ (дата звернення: 18.11.2023).
26. Ілюстративний матеріал читанок і проблема формування читача. Актуальні проблеми навчання та виховання людей з особливими потребами. *Збірник наукових праць № 12(14),* 2015. С. 260-261 URL: https://ap.uu.edu.ua/article/333 (дата звернення: 22.11.2023).
27. Ілюстрація: стилі, види, техніки та можливості. URL: https://videoinfographica.com/illustration-types/#use01 (дата звернення: 01.10.2023).
28. Міфологія | це... Що таке Міфологія? Словники та енциклопедії на Академіці. URL: https://dic.academic.ua/dic.nsf/enc_philosophy/735/МІФОЛОГІЯ (дата звернення: 18.11.2023).
29. Міфи народів світу на сайті Mythology. Міфологія давнини та сучасності. - міфологія древніх народів світу. Міфи народів світу на сайті Mythology. Міфологія давнини та сучасності. - міфологія древніх народів світу. URL: http://www.mythology.ua/ (дата звернення: 18.11.2023).
30. Міжнародний день фольклору. Північно-Бессарабський інформаційний портал. URL: https://nordbess-news.cv.ua/mizhnarodnyj-den-folkloru (дата звернення: 30.11.2023).
31. Кононенко Н. Фольклор - це спосіб осмислення травматичного досвіду, перетворення жахів в мистецтво / Україна Модерна. Україна Модерна. URL: https://uamoderna.com/jittepis-istory/natalka-kononenko (дата звернення: 18.11.2023).
32. Основні тенденції сучасного традиційного народного і аматорського декоративно-ужиткового мистецтва - Туризм Гуцульщини. URL: http://surl.li/nzity (дата звернення: 06.12.2023).
33. Слов'янська міфологія – Вікіпедія. Вікіпедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Слов'янська_міфологія (дата звернення: 18.11.2023).

34. Українська міфологія. Поділля. Хмельницький - Ukraine. URL: http://podillya.info/traditions.php?id=1 (дата звернення: 18.11.2023).
35. Формування та розвиток культури Київської Русі. Освіта.UA. URL: https://osvita.ua/vnz/reports/culture/11329/ (дата звернення: 18.11.2023).
36. Запорожець Олександр Володимирович – Вікіпедія. Вікіпедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Запорожець_Олександр_Володимирович (дата звернення: 22.11.2023).
37. Розвиток психіки в дошкільному віці. Головна. URL: https://mymagickey.com/index.php/batki-ta-diti/119-batki-ta-diti-zagalni/batki-ta-diti/igri-z-ditmi/300-rozvitok-psikhiki-v-doshkilnomu-vitsi-3-roki-6-7-rokiv-3-rozvitok-psikhichnikh-funktsij-v-doshkilnomu-vitsi (дата звернення: 18.11.2023).
38. Психофізіологія 4-5 року (розвиток психічних процесів). Ключик до дитячого серця. URL: http://keytochildrenhearts.blogspot.com/2017/03/4-5.html (дата звернення: 22.11.2023).
39. Міфологія – вікіпедія. Вікіпедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Міфологія (дата звернення: 18.11.2023).
40. «Історія мистецтва» 1 курс посібник Розділи V - VI (для опрацювання під час карантину) КДПУ. URL: https://kdpu.edu.ua/press-centre/blogs/416-kafedry/obrazotvorchoho-mystetstva/navchalno-metodychni-materialy/10540-istoriya-mystetsyva-1-kurs-posibnyk-rozdily-v-vi-dlia-opratsiuvannia-pid-chas-karantnu.html (дата звернення: 22.11.2023).
41. Тематична виставка Універсального підсобного фонду Відділу комплексного бібліотечного обслуговування. Національна бібліотека України імені В. І. Вернадського. URL: http://www.nbuv.gov.ua/node/6239 (дата звернення: 22.11.2023).
42. Токар М. Художньо-естетичні особливості дитячої книжкової ілюстрації. *Вісник Львівської національної академії мистецтв.* Вип. 35. С. 220-233
43. Федіна Ю. Освітньо-виховний потенціал ілюстрації дитячої книги. *Вісник інституту розвитку дитини.* 2014. Вип. 35. С. 119-124.

44. Огар Е. Культура сучасної дитячої книжки. *Видавнича галузь і кадри: досягнення, проблеми, перспективи: наук.-практ. зб.* Львів: Аз-Арт, 2002. С. 138-147.
45. Новік Г. В., Зємцова П. О. Сучасна ілюстрація. Видавництво «А-ба-ба-га-ла-ма-га». *Теорія та практика дизайну: зб. наук. праць.* Дизайн. Київ : НАУ, 2021. Вип. 24. С. 88-96.
46. Шульська Н., Манюхіна А. Ілюстративна культура сучасної дитячої книги: видавничі норми й читацькі вимоги. *Scripta manent: молодіжний науковий вісник інституту філології та журналістики*. 2016. С. 152-154
47. Кадоркіна Ю.О. Сучасна українська книжкова ілюстрація. Оформлення прози та віршованих збірок. URL: http://molodyvcheny.in.ua/files/journal/2018/12/5.pdf (дата звернення: 22.11.2023).
48. Мельник О. Комп'ютерна графіка у сучасній книжковій ілюстрації: проблеми техніки та стилю. *Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка. Сер. Мистецтвознавство*. 2015. № 1 (Вип. 33). С. 157-161.
49. Литвиненко О. Дитяча книга в мультимедійному середовищі: сучасний стан та перспективи розвитку: автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. наук зі соц. комунікацій: 27.00.03 / О. О. Литвиненко; Харк. держ. акад. культури. Харків, 2011. 22 с.
50. Scripta manent. Ілюстративна культура сучасної дитячої книги: видавничі норми й читацькі вимоги. URL: https://core.ac.uk/download/pdf/153585109.pdf (дата звернення: 30.11.2023).
51. Олійник В. А. Сучасний погляд українського художника-ілюстратора на оформлення дитячої книги (на прикладі творчості Костя Лавра). *Вісник ХДАДМ*. 2011. № 4. С. 63– 66.
52. Давиденко Л. Засоби художньої виразності у книжковій графіці: традиції та інновації. *Науковий вісник Мелітопольського державного педагогічного університету.* Вип. 1 (12). 2014. С. 115-118.

53. Історія - Видавництво "А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА". Main Page - Array. URL: http://ababahalamaha.com.ua/uk/Історія (дата звернення: 18.11.2023).
54. Дитяче видавництво «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА». Дитяче видавництво «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА». URL: https://store.ababahalamaha.com.ua/ (дата звернення: 18.11.2023).
55. Світ дитячої творчості. П’ятірка найкращих українських дитячих ілюстраторів. URL: https://worldkidsart.wordpress.com/page/7/ (дата звернення: 30.11.2023).
56. Майовець А. Ілюстрування дитячих книг художниками-випускниками Української академії друкарства останньої чверті ХХ ст.: досвід художньо-технічного виконання. *Народознавчі зошити*. 2013. № 4. С. 750-755.
57. Білан М. Бренд «Абабагаламага» на ринку видавничої справи. *Економічні проблеми сталого розвитку : матеріали Міжнародної науково-практичної конференції імені проф. Балацького О.Ф.*, м. Суми, 27 травня 2015 р. / За заг. ред.: О.В. Прокопенко, М.М. Петрушенко. Суми : СумДУ, 2015. С. 283-284.
58. Єрко Владислав - Видавництво "А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА". Main Page - Array. URL: http://ababahalamaha.com.ua/uk/Єрко_Владислав (дата звернення: 18.11.2023).
59. Максим Паленко, художник-графік. Ukrinform - актуальні новини України та світу. URL: https://www.ukrinform.ua/rubric-culture/3654843-maksim-palenko-hudoznikgrafik.html (дата звернення: 18.11.2023).
60. Штанко Катерина - Видавництво "А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА". Main Page - Array. URL: http://ababahalamaha.com.ua/uk/Штанко_Катерина (дата звернення: 18.11.2023).
61. Маленький принц: українською, і з новим візуальним супроводом. Читомо. URL: https://archive.chytomo.com/uncategorized/malenkij-princ-ukraiinskoyu-i-z-novim-vizualnim-suprovodom (дата звернення: 18.11.2023).

62. Пригоди їжачка Колька Колючки... – Всеволод Нестайко, повний текст твору. Бібліотека української літератури УкрЛіб. URL: https://www.ukrlib.com.ua/books/printit.php?tid=2770 (дата звернення: 18.11.2023).
63. Соколова В. Видавництво "А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА". Main Page - Array. URL: http://ababahalamaha.com.ua/uk/Соколова_Валерія (дата звернення: 18.11.2023).
64. Ukrinform. Максим Паленко, художник-графік. Укрінформ - актуальні новини України та світу. URL: https://www.ukrinform.ua/rubric-culture/3654843-maksim-palenko-hudoznikgrafik.html (дата звернення: 18.11.2023).
65. Щербак А. Простір української дитячої книги. URL: https://www.barabooka.com.ua/shherbak-andrij/ (дата звернення: 18.11.2023).
66. День, 2010-04-22, Казкар. Графічні містерії Костя Лавро та його внесок у сучасну літературу - Видавництво "А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА". Main Page - Array. URL: http://ababahalamaha.com.ua/uk/День,_2010-04-22,_Казкар._Графічні_містерії_Костя_Лавро_та_його_внесок_у_сучасну_літературу (дата звернення: 18.11.2023).
67. Авраменко О. Українська література. 5 кл. : підруч. для закл. загальн. середн. освіти. Вид. 2-е, доопрацьоване відповідно до чинної навчальної програми. Київ : Грамота, 2018. 256 с.
68. Ілюстрація: стилі, види, техніки та можливості. URL: https://videoinfographica.com/illustration-types/#use01 (дата звернення: 01.10.2023).
69. Чемерис Г. Ю. Проблема розробки інтерактивної дитячої книжки-іграшки для формування пізнавальної та комунікативної активності дитини. *Педагогіка. Сучасні фундаментальні і прикладні дослідження: материали наук. конф*. 30.07. 2016-31.07. 2016. Сопот, 2016. С. 72-78.

70. Єремєєв В., Чемерис Г. “Проблема якісної підготовки фахівців з книжкового дизайну та основи створення інтерактивного навчального комплексу з дисципліни Макетування”. *Молодь і ринок*. 2015. №. 12. С. 27-30.
71. Про затвердження Державних санітарних норм і правил "Гігієнічні вимоги до друкованої продукції для дітей" : Наказ МОЗ України від 18.01.2007 р. № 13. URL: https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z0077-07#Text (дата звернення: 18.11.2023).
72. Adobe Photoshop. Програми для компьютера. URL: https://adobe-photoshop.download-windows.org/adobe-photoshop-2019 (date of access: 18.11.2023).
73. Krita Desktop | Krita. Krita. URL: https://krita.org/en/download/krita-desktop/ (date of access: 18.11.2023).
74. Графічний планшет Huion H640P в Україні. Графічні планшети в Україні. URL: https://huion.com.ua/ua/huion-inspiroy-h640P (дата звернення: 18.11.2023).

ДОДАТОК А

Пошукові ескізи

Рисунок А.1 – Хуха

Рисунок А.2 – Коза Лиска у біді

Рисунок А.3 – Нові друзі

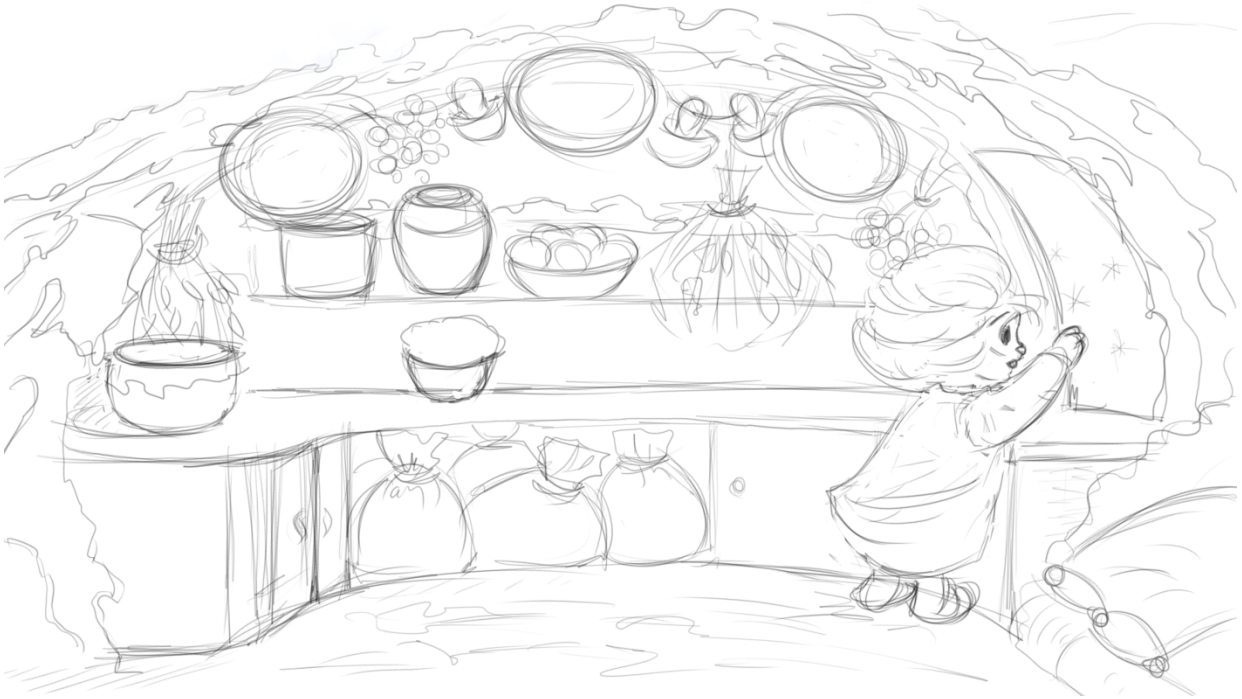


Рисунок А.4 – Затишна хатка

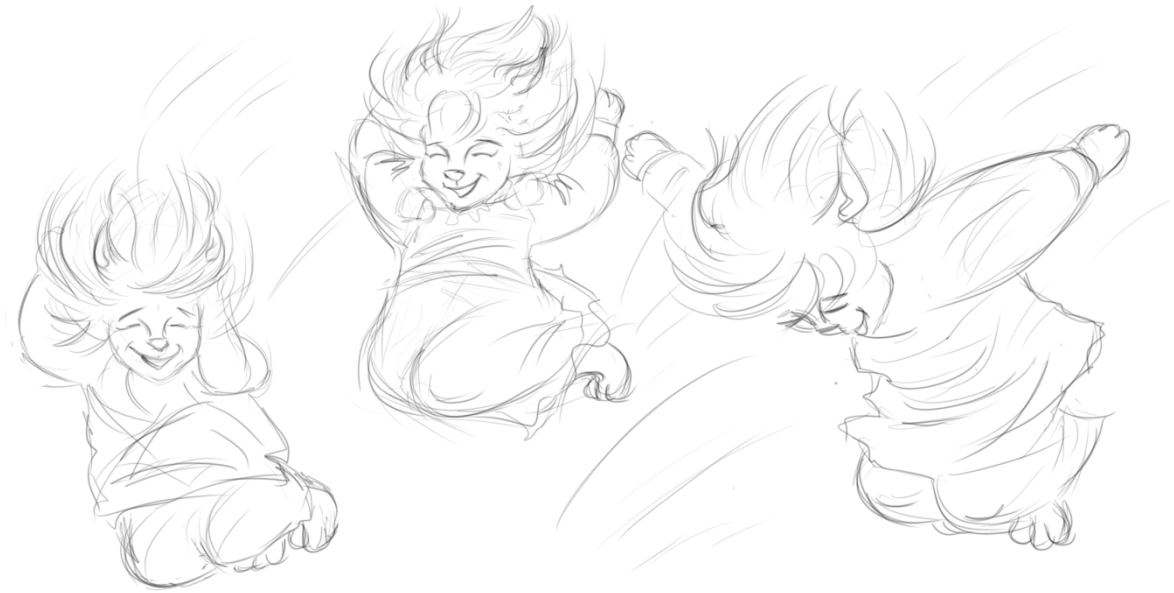


Рисунок А.5 – Народилися Хухи навесні

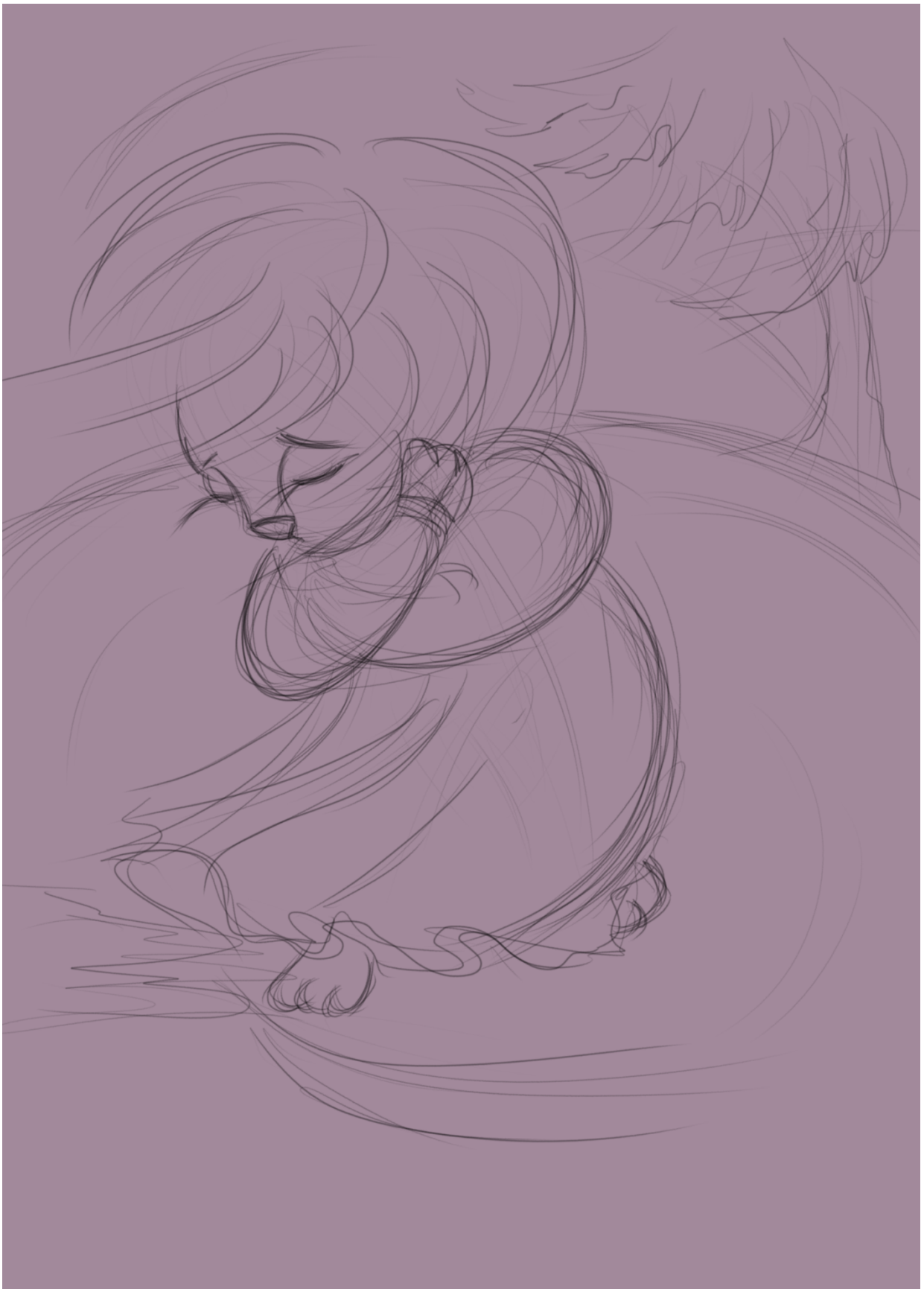


Рисунок А.6 – Хуха шукає житло

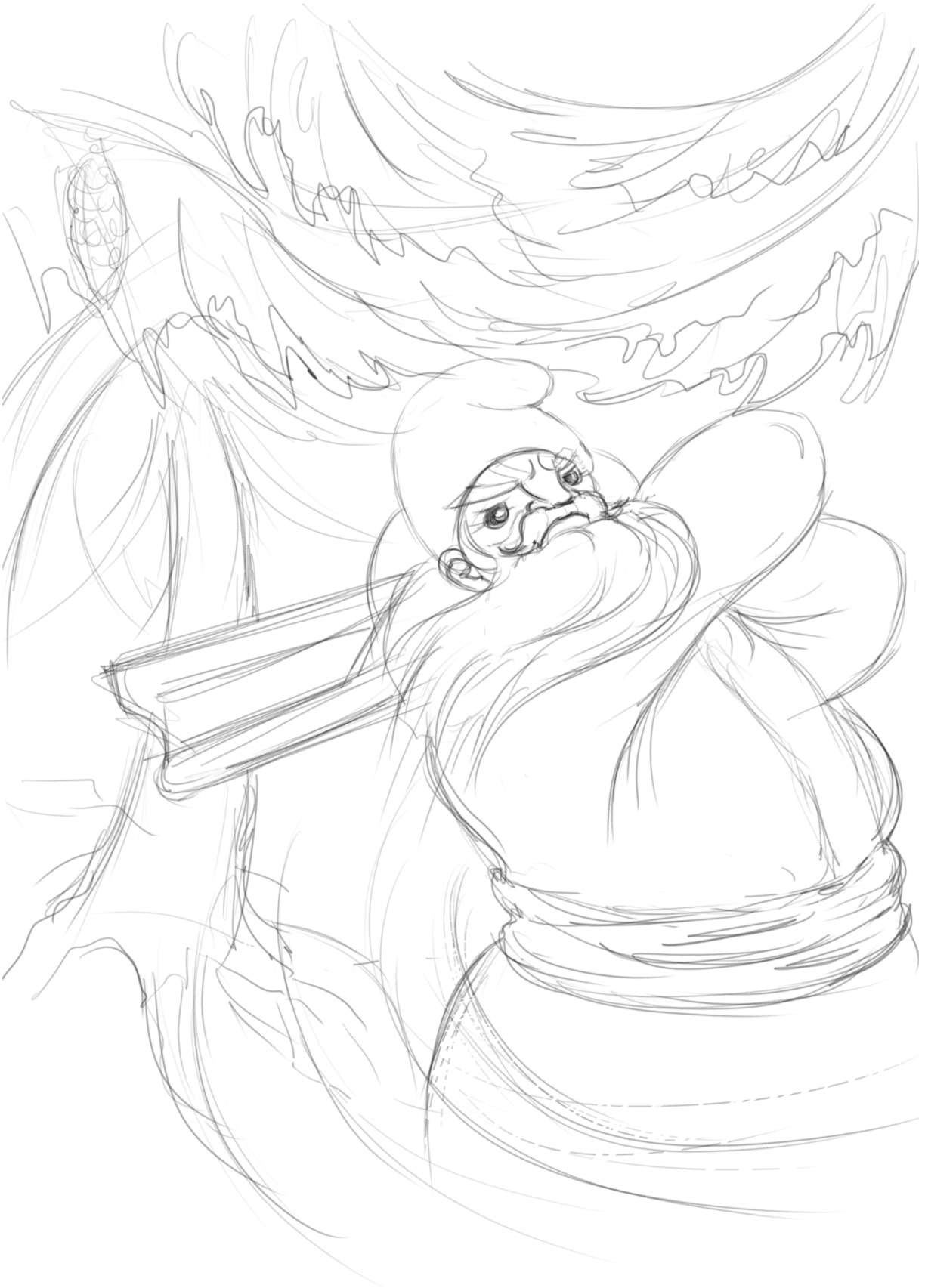


Рисунок А.7 - Дід

Рисунок А.8 – Доросла Хуха

ДОДАТОК Б

Мудборд

Рисунок Б.1 - Мудборд

ДОДАТОК В

Рефборд

Рисунок В.1 - Рефборд

ДОДАТОК Г

Серія ілюстрацій

Рисунок Г.1 – Нові друзі

Рисунок Г.2 – Хуха

Рисунок Г.3 – Коза Лиска у біді

Рисунок Г.4 – Затишна хатка

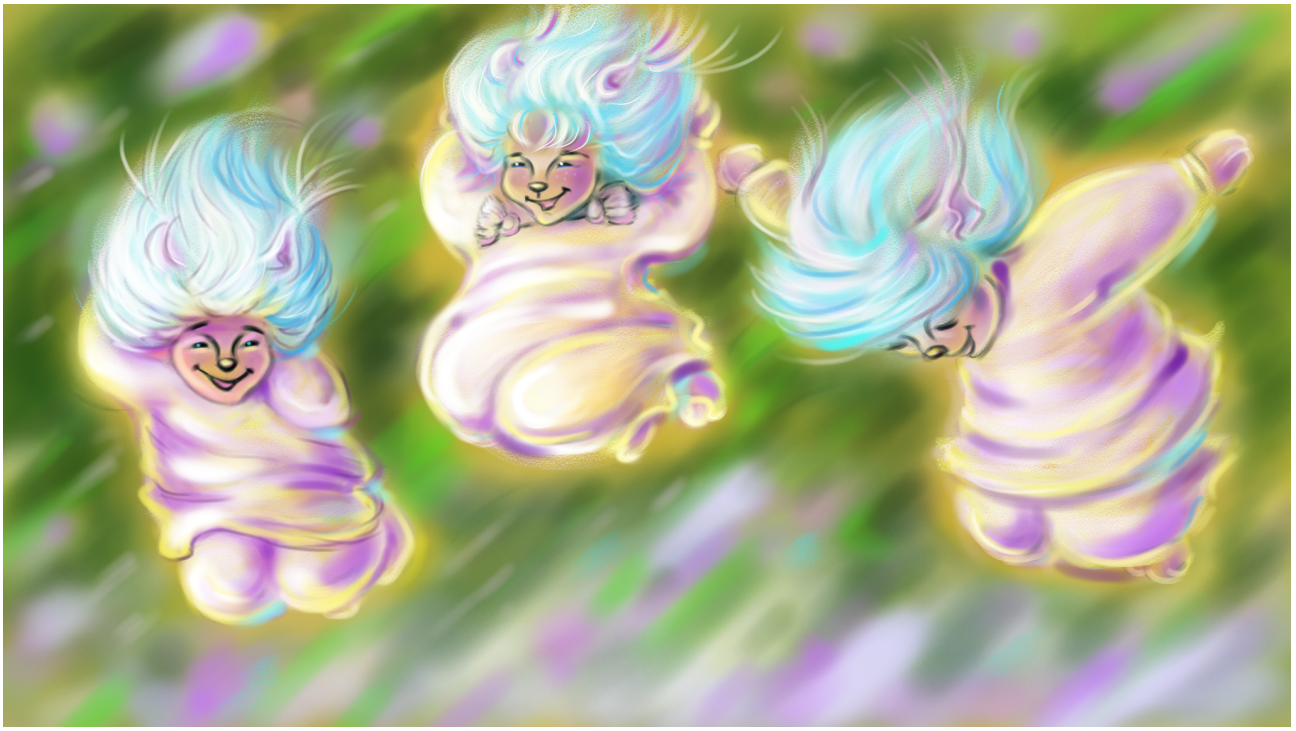


Рисунок Г.5 – Народилися Хухи навесні

Рисунок Г.6 – Хуха шукає житло

Рисунок Г.7 – Дід

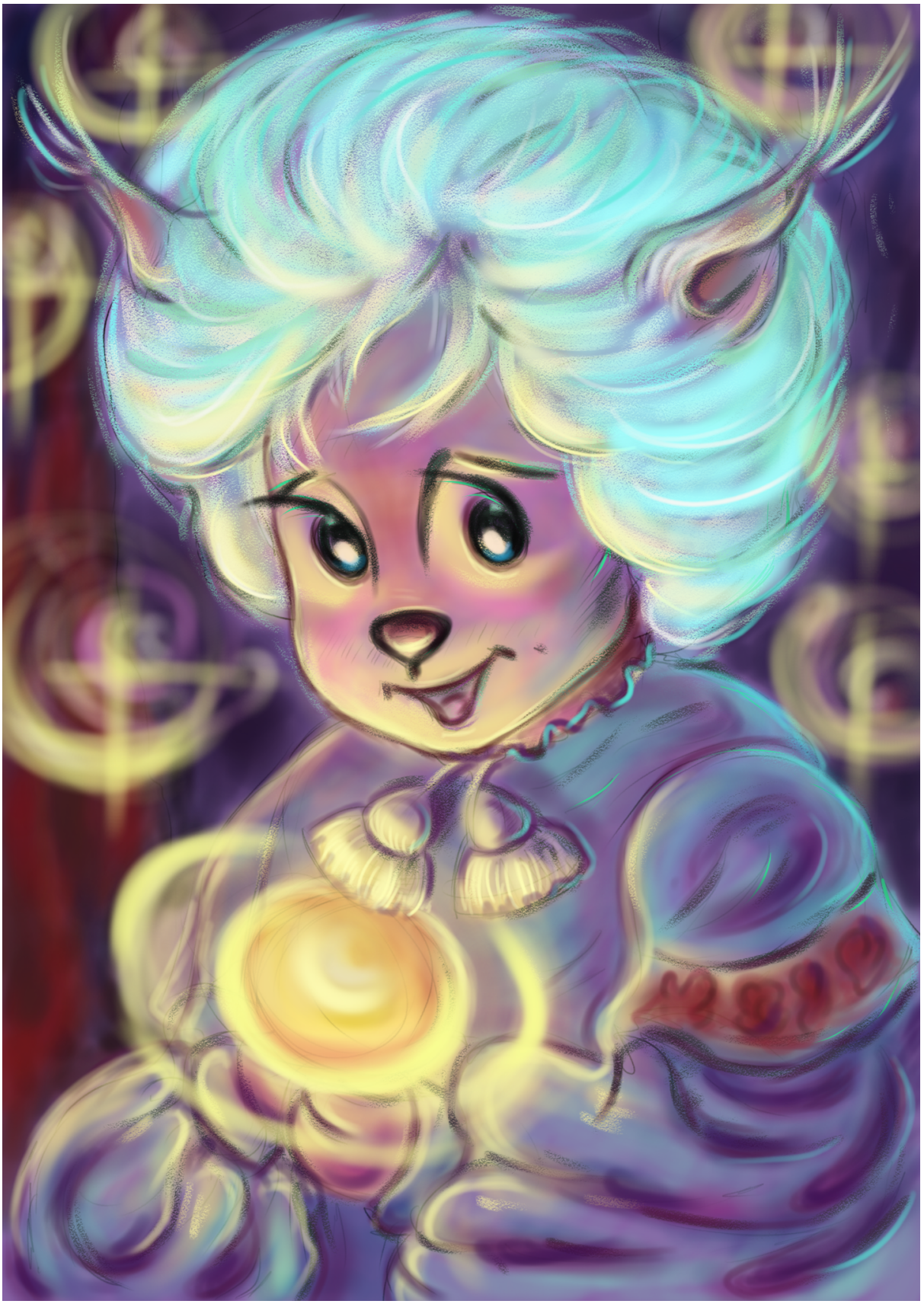


Рисунок Г.8 – Доросла Хуха

Рисунок Г.9 – Обкладинка книги 1

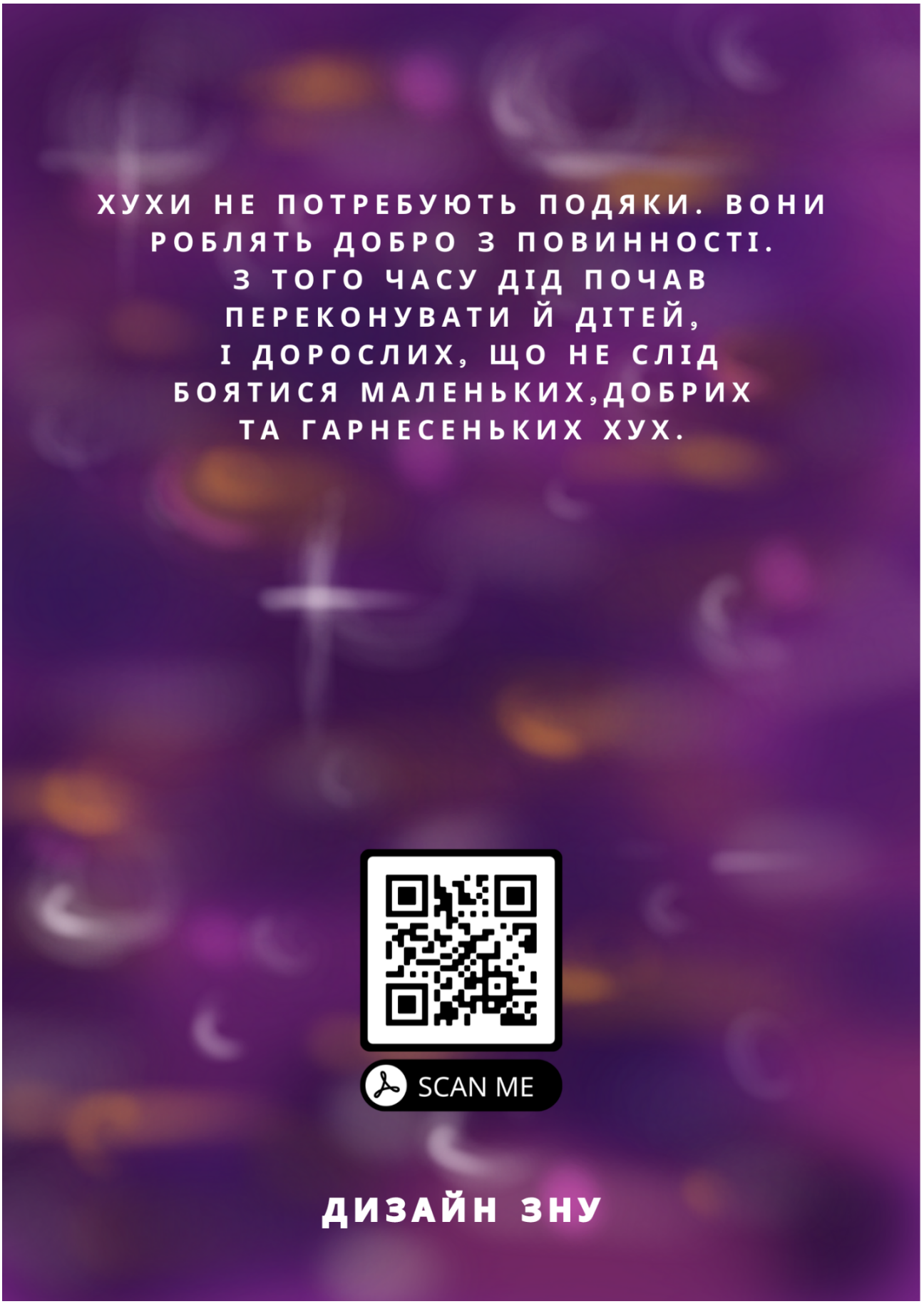
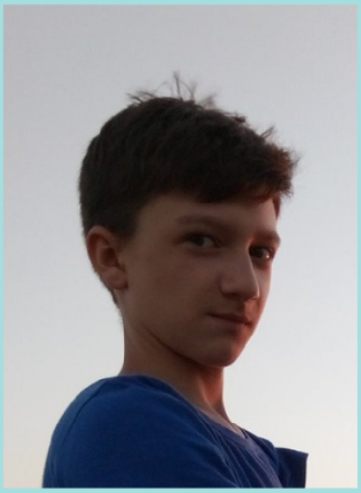


Рисунок Г.10 – Обкладинка книги 2

ДОДАТОК Д

Картка споживача

Ім’я: Михайло. Вік: 10 років. Уподобання: Фентезі, пригодницькі романи, комікси, книги про фантастичні світи чи тварин Улюблений автор/серія: Гаррі Поттер із серії Дж. К. Роулінг. Остання прочитана книга: «Персі Джексон і викрадач блискавок» Ріка Ріордана Наступна книга або цікавий жанр: “Мені цікаво читати більше фантастичних пригод або, можливо, серіал про міфічних істот.”



Ім’я: Олег. Вік: 11 років. Уподобання: особливо цікаві фантастичні історії. Збірки з ілюстраціями є найцікавішими книгами. Улюблений автор/серія: Нестайко Всеволод Зіновійович “Тореадори з Васюківки”.Остання прочитана книга: «Анна Ярославна: Київська князівна — королева Франції» Івана Малковича. Наступна книга або цікавий жанр: “Казки Туманного Альбіону” Івана Фисюка.

Рисунок Д.1 - Картка споживача