

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ
Факультет дизайну
Кафедра графічного дизайну

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на тему:

Розробка дизайну авторського твору для дітей
«Люмко та загублена мрія»

Рівень вищої освіти Перший (бакалаврський)

Спеціальність 022 Дизайн

Освітня програма Графічний дизайн

Виконала: студентка групи БДГ1-22

Козленко А.М.

Науковий керівник доц. Мазніченко О.В.

Рецензент к.іст.н., доц. Подлевський С.В.

Київ 2026

КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ

Факультет дизайну

Кафедра графічного дизайну

Рівень вищої освіти

перший(бакалаврський)

Спеціальність 022 Дизайн

Освітня програма Графічний дизайн

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри ГД

д.філос. Лілія ЖУРАВЕЛЬ-ЗМЄСВА

(підпис)

«_____» _____ 2026 р.

ЗАВДАННЯ НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТУ

Козленко Аліні Миколаївні

1. Тема кваліфікаційної роботи Розробка дизайну авторського твору для дітей «Люмко та загублена мрія» : особливості, концепція ілюстрацій, впровадження

Науковий керівник роботи Мазніченко Оксана Володимирівна, доцент, затверджені наказом КНУТД від «17» березня 2026 р. № 62-уч.

2. Вихідні дані до кваліфікаційної роботи: наукові публікації та джерела за темою та дослідження процесу еволюції дизайну ілюстрованої дитячої книги

3 Зміст кваліфікаційної роботи (перелік питань, які потрібно розробити): Вступ, Розділ 1. Зародження та розвиток дитячої ілюстрації у світовому та Українському контексті, Розділ 2. Комплексний аналіз та розробка художньо композиційної концепції та методології дизайн - проєкту, Розділ 3. Розробка та технічне виконання та матеріальне втілення дизайн – проєкту , Загальні висновки, Список використаних джерел, Додатки

4. Дата видачі завдання лютий 2026

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапу кваліфікаційної роботи (проєкту)	Орієнтовний термін виконання	Примітка про виконання
1	Вступ	лютий 2026	
2	Розділ 1. Зародження та розвиток дитячої ілюстрації у світовому та Українському контексті	лютий 2026	
3	Розділ 2. Комплексний аналіз та розробка художньо композиційної концепції та методології дизайн - проєкту	березень 2026	
4	Розділ 3. Розробка та технічне виконання та матеріальне втілення дизайн – проєкту	квітень 2026	
5	Висновки	травень 2026	
6	Оформлення (чистовий варіант)	травень 2026	
7	Подача кваліфікаційної роботи (проєкту) науковому керівнику для відгуку (за 14 днів до захисту)	червень 2026	
8	Подача кваліфікаційної роботи (проєкту) для рецензування (за 12 днів до захисту)	червень 2026	
9	Перевірка кваліфікаційної роботи (проєкту) на наявність ознак плагіату (за 10 днів до захисту)	червень 2026	Коефіцієнт подібності ____% Коефіцієнт цитування ____%
10	Подання кваліфікаційної роботи (проєкту) на завідувачу кафедри (за 7 днів до захисту)	червень 2026	

З завданням ознайомлений:

Студент _____

Аліна КОЗЛЕНКО

Науковий керівник _____

Оксана МАЗНІЧЕНКО

АНОТАЦІЯ

Козленко А. М. Розробка дизайну авторського твору для дітей «Люмко та загублена мрія». – Рукопис.

Кваліфікаційна робота на здобуття освітнього ступеня бакалавра за спеціальністю 022 Дизайн, освітня програма «Графічний дизайн» – Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, 2026 рік.

У кваліфікаційній роботі досліджено історичний розвиток дитячої ілюстрації та концептуальні підходи до створення книг для дітей 4–9 років. Розроблено авторський дизайн-проект ілюстрацій та обкладинки книги «Люмко та загублена мрія» у стилі soft digital art з використанням гібридної техніки (Procreate, Adobe Photoshop).

Ключові слова: авторська ілюстрована дитяча книга, цифрове мультяшне фентезі, soft digital art, дитяча ілюстрація, дизайн-проект.

SUMMARY

Kozlenko, A. M. Design Development for the Original Children's Work "Lumko and the Lost Dream." – Manuscript.

Qualification work for the degree of Bachelor of Arts in the specialty 022 Design, educational program "Graphic Design" – Kyiv National University of Technologies and Design, Kyiv, 2026.

This thesis examines the historical development of children's illustration and conceptual approaches to creating books for children aged 4–9. The author has developed an original design project for the illustrations and cover of the book «Lumko and the Lost Dream» in the soft digital art style, using a hybrid technique (Procreate, Adobe Photoshop).

Keywords: original illustrated children's book, digital cartoon fantasy, soft digital art, children's illustration, design project.

ЗМІСТ

ВСТУП	6
РОЗДІЛ 1 ЗАРОДЖЕННЯ ТА РОЗВИТОК ДИТЯЧОЇ ІЛЮСТРАЦІЇ У	8
СВІТОВОМУ ТА УКРАЇНСЬКОМУ КОНТЕКСТІ	8
1.1. Історія і еволюція ілюстрованих книжок та ілюстрацій, від рукописів до друкованих видань	8
1.2. Дослідження українських ілюстраторів та дитячих ілюстрацій в Україні	14
Висновок до розділу 1	21
РОЗДІЛ 2 КОМПЛЕКСНИЙ АНАЛІЗ ТА РОЗРОБКА ХУДОЖНЬО КОМПОЗИЦІЙНОЇ КОНЦЕПЦІЇ ТА МЕТОДОЛОГІЇ ДИЗАЙН-ПРОЄКТУ	23
2.1. Основи створення дитячої ілюстрації.....	23
2.2. Аналіз аналогів дитячих книг вікової категорії від 4 до 9 років, сучасних ілюстраторів у стилі цифрового мистецтва мультяшного фентезі	29
2.3. Методи та композиційні засоби реалізації проєктної ідеї	35
2.4. Підготовка та верстка до друку	42
Висновки до розділу 2	44
РОЗДІЛ 3 РОЗРОБКА ТА ТЕХНІЧНЕ ВИКОНАННЯ ТА МАТЕРІАЛЬНЕ ВТІЛЕННЯ ДИЗАЙН-ПРОЄКТУ	46
3.1. Вибір матеріалів та технологій для друку книги.....	46
3.2. Вибір обладнання та/або програмного забезпечення для реалізації дизайн-проєкту	50
3.3. Розробка і виготовлення в матеріалі ілюстрованої книги «Люмко та загублена мрія»	53
Висновок до розділу 3	57
ВИСНОВКИ.....	59
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	61
ДОДАТКИ	66

ВСТУП

Актуальність теми. Сучасна дитяча книга переживає активну трансформацію під впливом цифрових технологій та змін у психоемоційному стані дітей, особливо в умовах військового стану в реаліях України. Ілюстративне оформлення вже не лише доповнює текст, а стає ключовим фактором емоційного залучення, розвитку емоційної грамотності та формування світосприйняття дитини. Актуальність роботи зумовлена необхідністю створення якісного авторського контенту для дітей 4–9 років у стилі мультяшного фентезі з урахуванням контексту книги та сучасних цифрових технологій.

Мета дослідження — розробити дизайн авторського ілюстрованого твору для дітей «Люмко та загублена мрія» у стилі мультяшного фентезі з використанням сучасних цифрових технологій.

Завдання дослідження:

- проаналізувати історичний розвиток і сучасні тенденції дизайну ілюстрованої дитячої книги;
- дослідити концептуальні та методичні підходи до створення ілюстрацій для дітей 4–9 років;
- провести аналіз аналогів сучасних дитячих книг у стилі цифрового мультяшного фентезі;
- розробити концепцію, персонажів, сторіборд та фінальні ілюстрації авторської книги «Люмко та загублена мрія»;
- обґрунтувати композиційні, колористичні рішення та підготувати проєкт до друку.

Об'єкт дослідження — процес дизайн-проєктування авторської ілюстрованої дитячої книги.

Предметом дослідження є художньо-композиційні та технічні засоби створення ілюстрацій у стилі мультяшного фентезі.

Методи дослідження: теоретичний аналіз джерел, порівняльний метод, візуальний аналіз, узагальнення, метод аналогій, моделювання та методи цифрового моделювання.

Елементи наукової новизни одержаних результатів полягають у створенні оригінального авторського дизайну ілюстрованої книги «Люмко та загублена мрія», розробці гібридної техніки ілюстрації та обґрунтуванні емоційного впливу колірної гами та світлових ефектів на сприйняття дітей.

Практичне значення одержаних результатів: готовий дизайн-проект (ілюстрації, обкладинка, макети) може бути використаний для видання книги.

Апробація результатів: участь у всеукраїнському конкурсі творчих робіт «Дизайн у світі глобальних змін», що проводився в рамках II Всеукраїнської студентської науково-практичної конференції «Дизайн і глобалізація», яка відбулася 12-13 березня 2026 року та написання тез на VI Міжнародній науково-практичній конференції «Science in Motion» (20 березня 2026 р.), на тему «Емоційний вплив ілюстративного оформлення на сприйняття сучасної дитячої книги» опубліковано в журналі «GRAIL OF SCIENCE» № 64 (Додаток А).

Структура та обсяг роботи. Кваліфікаційна робота викладена на 65 сторінках комп'ютерного тексту (без додатків), складається зі вступу, трьох розділів, загальних висновків, списку використаних джерел (46 найменувань).

РОЗДІЛ 1

ЗАРОДЖЕННЯ ТА РОЗВИТОК ДИТЯЧОЇ ІЛЮСТРАЦІЇ У СВІТОВОМУ ТА УКРАЇНСЬКОМУ КОНТЕКСТІ

1.1. Історія і еволюція ілюстрованих книжок та ілюстрацій, від рукописів до друкованих видань

Ілюстровані дитячі книги виникли як відповідь на потребу в доступних освітніх матеріалах, де візуальні елементи доповнювали текст, роблячи його зрозумілим для молодшої аудиторії. Корені ілюстрацій сягають середньовічних ілюмінованих манускриптів, де малюнки слугували декоративним доповненням до релігійних чи навчальних текстів, але справжній розвиток дитячих ілюстрованих видань розпочався в XVII столітті [24, 40]. Тоді з'явилися книги, створені спеціально для дітей, з урахуванням їхнього віку та сприйняття світу. Першим вагомим кроком стала публікація "Orbis Sensualium Pictus" Я. А. Коменського 1658 року, де ілюстрації не просто прикрашали сторінки, а структурували знання про природу та повсякденне життя, перетворюючи навчання на інтерактивний процес (рис 1.1) [2, 11, 34]. Ця робота вважається першим справжнім ілюстрованим підручником для дітей, де дереворити зображували повсякденні об'єкти поруч з їхніми назвами латиною та рідною мовою, сприяючи візуальному запам'ятовуванню. Ця книга започаткувала традицію, в якій зображення ставали рівноправним елементом оповіді, дозволяючи дітям візуально освоювати абстрактні поняття [34].



Рис. 1.1 Ілюстрації з книги "Orbis Sensualium Pictus" Я. А. Коменський [34].

Перехід від рукописних видань до друкованих забезпечив масове поширення таких матеріалів завдяки винаходу друкарського верстата Й. Гутенберга в середині XV століття, який уможливив поєднання тексту з дереворитами. Ранні друковані дитячі книги, такі як псалтирі Е. Ратдольта кінця XV століття, ще зберігали релігійний характер, з ілюстраціями, що візуалізували біблійні сюжети для початкової освіти [30, 40]. Такі видання, часто в латинській мові, використовувалися для релігійного навчання, але поступово еволюціонували до світських тем, роблячи акцент на моральних уроках через прості гравюри. [40].

У XVIII столітті ілюстрації в дитячих книгах набули виразного розважального відтінку, що відображало зміну суспільних уявлень про дитинство як окрему й самоцінну стадію життя. Значну роль у цьому процесі відіграв Джон Ньюбері — англійський книговидавець, який започаткував спеціалізовану дитячу літературу. У 1744 році він видав книгу «A Little Pretty Pocket-Book», де гравюри органічно поєднувалися з віршами та іграми, перетворюючи читання на приємний і водночас виховний процес (рис. 1.2) [2, 24].

Книга складалася з простих віршів для кожної літери алфавіту та вважалася однією з перших справжніх дитячих книг в Англії. Для підвищення продажів Ньюбері додав до неї невеликі подарунки: м'ячик для хлопчиків або подушечку для голок для дівчаток. Завдяки цьому твір швидко набув популярності й приніс автору значне визнання [24].

Такі видання продемонстрували, як ілюстрації можуть ефективно посилювати етичні та моральні послання, роблячи їх привабливими й зрозумілими для дітей. Вони започаткували комерційний ринок дитячої літератури в Англії. Подібні тенденції спостерігалися й в Європі, де ілюстратори експериментували з техніками акватинти та мідної гравюри, створюючи більш динамічні зображення, здатні передавати рух і емоції [2, 24, 30].

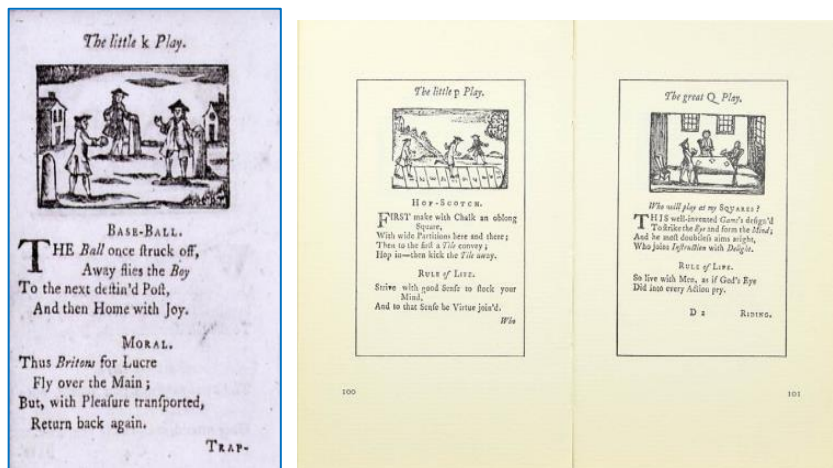


Рис. 1.2 Ілюстрації з книги "A Little Pretty Pocket-Book"
Д. Ньюбері [2].

Еволюція продовжилася в XIX столітті з появою літографії, яка дозволила вводити кольорові ілюстрації, роблячи книги яскравішими та доступнішими. Р. Калдекотт, К. Грінуей та В. Крейн перетворили ілюстрацію на самостійний наративний елемент: у книгах Р. Калдекотта малюнки не дублювали текст, а доповнювали його гумором та рухом [2, 24, 38, с. 28-33 ; 39, с. 56-62]. Саме ці, художники ілюстратори вивели книжки з картинками на захоплюючу нову графічну територію. Це підкреслювало роль ілюстратора як співавтора історії, де візуальний стиль впливав на сприйняття сюжету, а кольорові літографії робили видання привабливими для масового ринку [24, 30]. Промислова революція сприяла масовому виробництву, роблячи ілюстровані книги частиною повсякденного життя дітей з різних соціальних верств, і перетворила ілюстрацію на інструмент соціальної мобільності через освіту. [2, 24].

Перехід до друкованих видань також вплинув на тематику: від релігійних мотивів до казкових та пригодницьких, як у "Аліса в Країні Див" Л. Керролла 1865 року з ілюстраціями Д. Теннієла, де гравюри створювали фантастичний світ, посилюючи абсурдність оповіді (рис 1.3). Такі видання показували, як ілюстрації можуть розширювати уяву, роблячи текст

багатошаровим, і започаткували золотий вік дитячих ілюстрацій, де художники експериментували з перспективою та деталями для створення захопливого досвіду [1, 24].



Рис. 1.3 Ілюстрація Джона Теннієла "Аліса в Країні Див" Л. Керрола, видання 1865 року [1].

В українському контексті зародження дитячих ілюстрованих книг пов'язане з фольклорною традицією та національним відродженням XIX століття. Ранні приклади з'являються в рукописних збірках казок, де малюнки, натхненні народним мистецтвом, як-от вишивкою чи писанкарством, супроводжували текст. Системний розвиток припадає на кінець XIX – початок XX століття, коли письменники на кшталт Івана Франка та Лесі Українки видавали дитячі твори з ілюстраціями, що відображали етнічні мотиви, поєднуючи традиційні орнаменти з європейськими техніками гравюри [6, 7].

Г. Нарбут, видатний графік, став ключовою фігурою: його ілюстрації до "Української абетки" 1917 року поєднували барокові елементи з модерном, роблячи літери живими персонажами (рис 1.4). Це не лише візуалізувало текст, а й зберігало культурну ідентичність, перетворюючи книгу на інструмент національного виховання в період політичних змін [17, 37]. У 1920-х роках, під впливом радянської політики, ілюстрації набули авангардного характеру: супрематистський стиль з яскравими кольорами та геометричними формами

робив дитячі книги динамічними та доступними для масової аудиторії, як у виданнях, що пропагували колективізм через абстрактні форми. [20, 36, 42].



Рис. 1.4 Українська абетка, авторства Г. Нарбута, 1917 року [17].

О. Судомора, відомий як "український Обрі Бердслі", ілюстрував дитячі видання в 1920-1930-х роках, використовуючи стилізовані лінії для казок, що підкреслювало драматичність оповіді. Його роботи, натхненні українським фольклором, показували, як ілюстрації можуть передавати емоції без зайвих деталей, роблячи історії запам'ятовуваними, і поєднували арт-нуво з локальними мотивами, попри цензуру (рис 1.5) [37]. Радянський період приніс стандартизацію, де ілюстрації слугували ідеологічним цілям, але водночас стимулювали технічні інновації, як кольоровий друк, дозволяючи художникам експериментувати в рамках дозволеного. [20, 42].



Рис. 1.5 Ілюстрації О. Судомора [37].

Порівняно зі світовими тенденціями, українська дитяча ілюстрація розвивалася в умовах культурних обмежень, але зберігала унікальність через інтеграцію народних елементів. Це створювало основу для подальшого еволюційного шляху, де візуальний компонент ставав мостом між традицією та сучасністю, адаптуючись до політичних реалій і зберігаючи етнічну автентичність [20, 36, 42].

Теоретичні основи дитячої ілюстрації ґрунтуються на ідеї візуального оповідання, де зображення не просто ілюструє текст, а створює самостійний наратив. Я. А. Коменський наголошував на відмінностях сприйняття дітей і дорослих, пропонуючи ілюстрації як інструмент сенсорного навчання, що робить абстрактне конкретним [34]. Р. Калдекотт розвивав цю ідею, підкреслюючи, що ілюстрації повинні передавати рух і емоції, перетворюючи книгу на динамічний досвід, де візуали стимулюють уяву незалежно від тексту [30, 39, с. 56-59]. Сучасні дослідники розглядають picturebook як гібридну форму, де взаємодія тексту та зображення стимулює уяву. Вони аргументують, що ілюстрації сприяють візуальній грамотності, дозволяючи дітям інтерпретувати історії незалежно від читання, і відображають еволюцію від статичних малюнків до інтерактивних елементів [38, с. 23–28; 39, с. 60–65]. Акцент робиться на культурній ролі ілюстраторів, які через стиль впливають на сприйняття світу, роблячи книги інструментом соціалізації та емпатії. [2, 39 с. 66–70].

Різні точки зору фахівців стосуються балансу між текстом та зображенням: деякі бачать ілюстрацію як поетичний елемент, що розкриває внутрішній світ, тоді як інші фокусуються на точній візуалізації сюжету для посилення оповіді [39, с. 65–72]. Аналіз джерел показує, що пріоритетними питаннями є інтеграція традиційних технік з цифровими, забезпечення різноманітності в представленні культур та гендерів, а також роль ілюстрацій у розвитку емпатії [26, 27]. Ці аспекти формують теоретичну базу для вивчення еволюції від графіки до цифрових технологій, підкреслюючи необхідність

адаптації до сучасних потреб дітей. Теоретичні положення підкреслюють, що еволюція ілюстрацій – це не лише технічний прогрес, а й відображення змін у педагогіці та культурі. Пріоритетним є розв'язання питань доступності та інклюзивності, аби ілюстрації слугували універсальним засобом комунікації, дозволяючи дітям з різних фонів знаходити себе в книгах [27, 38, с. 40–45; 45].

1.2. Дослідження українських ілюстраторів та дитячих ілюстрацій в Україні

Дослідження українського контексту дитячої ілюстрації розкриває її як синтез національної фольклорної спадщини та впливів радянської ідеології, що формувало візуальний дискурс у 1920-1930-х роках. У цей період ілюстратори, такі як Г. Нарбут та О. Судомора, інтегрували модерністські прийоми з етнічними мотивами, створюючи образи, які не лише ілюстрували текст, а й передавали культурну ідентичність через стилізовані форми та орнаменти. Цей підхід відображав теоретичні положення про роль ілюстрації як носія національної пам'яті, де візуальний наратив слугував інструментом ідентифікації для молодого покоління в умовах українізації. [17, 37].

Теоретичні основи української дитячої ілюстрації того часу базувалися на ідеї "культурного синтезу", де традиційні елементи, як вишивка чи петриківський розпис, поєднувалися з авангардними техніками, такими як супрематизм чи конструктивізм. Дослідники, як П. Попова, докторантка з історії в Університеті Іллінойсу в Чикаго, підкреслюють, що ілюстрації в книгах Ditydav 1930-х років, наприклад, "Два світи" з ілюстраціями Д. Шавикіна, використовували контрастні кольори та геометрію для пропаганди, але водночас зберігали експериментальність 1920-х, роблячи візуальний елемент динамічним інструментом ідеологічного виховання (рис 1.2.1). [4, 42]. Цей синтез визначав сутність предмету проєктування, де ілюстрація ставала не лише декоративним, а й педагогічним елементом, адаптованим до сприйняття дітей.

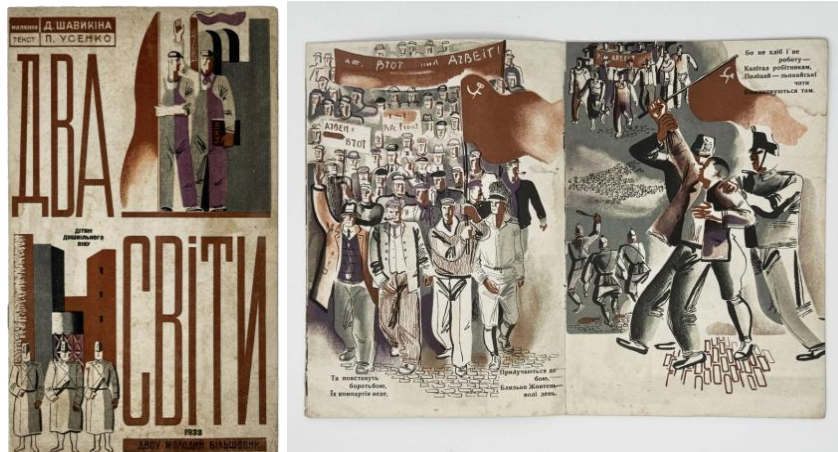


Рис. 1.2.1 Рання радянська пропагандистська дитяча книжка "Два світи" , дизайн створив український художник Д. Шавикін [4].

У 1920-1930-х роках українські ілюстратори, як С. Налепінська-Бойчук з групи Бойчукістів, застосовували монументальні форми, натхненні візантійським мистецтвом, для зображення селянських сцен у дитячих книгах, що підкреслювало зв'язок з народною культурою. Її гравюри, як "Пастух" (кінець 1920-х), з яскравими кольорами та фольклорними мотивами, ілюстрували твори Т. Шевченка, перетворюючи книги на візуальні енциклопедії етнічної спадщини (рис. 1.2.2) [36]. Аналогічно, В.Т. Седляр та А.Г. Петрицький у своїх роботах для дитячих видань використовували ліногравюру для створення динамічних образів, що відображали урбаністичні трансформації радянської України, роблячи ілюстрацію мостом між традицією та модернізмом. [6, 36].



Рис. 1.2.2 Пастух , гравюра Софії Налепінської-Бойчук, Україна, кінець 1920-х років [36].

Сучасні дослідження, як у працях М. Скрипук-Форчук, акцентують на еволюції від радянської стандартизації до пост незалежної свободи, де ілюстрація слугує інструментом травма-терапії. У книгах про Голодомор, як "The Lost Years" (2023), візуальний наратив поєднує історичні факти з фантазією, дозволяючи дітям осмислити травму через метафоричні образи. [45]. Провідні фахівці, як А. Сарвіра, у своїх роботах для соціальних проєктів, розглядають ілюстрацію як засіб культурної репрезентації, де фольклорні мотиви адаптуються до глобального контексту, стимулюючи емпатію та ідентичність. [10, 41].

Різні точки зору на українську дитячу ілюстрацію відображають напругу між ідеологічним контролем і творчою свободою. П. Попова зазначає, що в 1930-х роках авангардні стилі, як у Д. Шавикіна, поступово витіснялися соціалістичним реалізмом, обмежуючи експерименти, але зберігаючи національні елементи в орнаментиці. [4, 42]. На противагу, сучасні дослідники, як у World Illustration Awards 2025, підкреслюють роль ілюстраторів на кшталт Ю. Гвілім та Д. Полосіна, чії роботи для книг "Кряк!" та "Країна сліпих" інтегрують цифрові техніки з фольклором, роблячи візуальний наратив інклюзивним і терапевтичним (рис 1.2.3, 1.2.4). [31, 44]. К.Т. Лавро, у серіях про тварин, акцентує на гумористичному підході, де стилізовані форми стимулюють уяву, відображаючи педагогічні теорії про роль гумору в розвитку (рис 1.2.5). [7, 8].



Рис. 1.2.3 Ілюстрації Ю. Гвілім до дитячої книги, «Кряк!»

(видавництво «Старий Лев») [31].



Рис. 1.2.4 Ілюстрація Д. Полосіної до обкладинки збірки оповідань Г. Дж. Веллса «Країна сліпих» (видавництво One more page) [32].



Рис. 1.2.5 Ілюстрації К. Лавра [8].

Пріоритетними питаннями для розв'язання в українській дитячій ілюстрації є інтеграція цифрових технологій з традиційними мотивами, забезпечення репрезентації регіональних культур (наприклад, карпатських чи кримськотатарських) та використання ілюстрацій для обробки колективної травми, як у книгах про війну. Дослідження М. Гайдук, переможниці Bologna 2025, демонструє, як баланс сміливості та чутливості в ілюстраціях сприяє емоційному розвитку, формуючи основу для проектування інклюзивних видань. [44]. Ці аспекти підкреслюють необхідність адаптації візуального нарративу до

сучасних викликів, де ілюстрація стає інструментом культурної стійкості та глобального діалогу.

Характерні риси української дитячої ілюстрації еволюціонували від авангардних експериментів 1920-х до гібридних форм сьогодення, де фольклорні орнаменти поєднуються з цифровими текстурами. У працях В. Е. Єрка, як ілюстраціях до "Снігової королеви", домінують багатошарові кольорові композиції, що розширюють наратив, роблячи книгу захопливим досвідом. Сучасні ілюстратори, як О. Була в серії про туконів, використовують м'які акварельні тони для створення затишного мікросвіту, де природні мотиви слугують метафорою гармонії, відповідаючи теоретичним положенням про екологічну освіту через візуал (рис 1.2.6). [10, 42].



Рис. 1.2.6 Ілюстрації О. Була, до книги « Ведмідь не хоче спати » (0+) [10].

Аналіз робіт А. Іваненко та С. Купріянової, номінанток Bologna 2025, показує тенденцію до мінімалізму з елементами сюрреалізму, де прості форми передають складні емоції, як у ілюстраціях до казок про війну, сприяючи психологічній стійкості. [18, 26]. Це відображає ширший культурний зсув у сучасній українській ілюстрації, де зображення не лише доповнює текст, а стає

самостійним інструментом, здатним працювати з травматичним досвідом. Після завершення радянської стандартизації ілюстратори отримали свободу звертатися до складних історичних тем, створюючи візуальні метафори, які допомагають дітям осмислювати травму. У сучасних виданнях ілюстрація часто формує альтернативну реальність, поєднуючи історичну пам'ять з елементами фантазії, що сприяє терапевтичному ефекту та культурній рефлексії. [20, 45]. Провідні дослідники, такі як М. Салісбері та М. Стайлз (Salisbury & Styles, 2012), а також М. Ніколаєва та К. Скотт, підкреслюють, що така еволюція значно посилює роль ілюстратора як культурного медіатора [38, с. 23–30; 39, с. 56–62]. Саме баланс між національною традицією (фольклор, орнаментика, етнічні мотиви) та сучасними інноваційними техніками визначає ефективність дитячої ілюстрації як потужного інструменту культурної комунікації та ідентифікації [40, 39].

Пріоритетне розв'язання цих питань передбачає розвиток програмної підтримки для гібридних технік, як у роботах В. Кієнко для "Гаррі Поттера", де цифрові ефекти посилюють фольклорні мотиви, та акцент на різноманітності, аби ілюстрації репрезентували регіональні наративи. [26, 27]. Такий підхід формує теоретичну основу для подальших розділів, де еволюція до цифрових технологій ґрунтується на збереженні національної візуальної ідентичності.

Українська дитяча ілюстрація в радянські часи, зокрема в 1960–1980-х роках, стала осередком творчої свободи для художників, які уникали цензури соціалістичного реалізму. Видавництво "Веселка" дозволяло експерименти, запрошуючи монументалістів та графіків, де вплив мала народна картина та декоративний живопис. Стилi включали ліногравюру, офорти, кольорову гравюру та елементи футуризму. М. А. Примаченко переносила декоративний живопис у дитячі книги, натхненна народним мистецтвом (рис 1.2.7). Н. Денисова, використовуючи акварель і гуаш, ілюструвала поезію П. Тичини, створюючи насичені мальовничі роботи. Н. Лопухова працювала в техніках кольорової гравюри з впливом балтійської школи. С. Ф., Конончук у

перевиданнях "Колобка" застосовував футуристичний стиль з динамічними композиціями. Ці ілюстрації формували унікальну школу, відмінну від радянських, з елементами народної творчості. [6, 9, 20].



Рис. 1.2.7 ілюстрації М. Примаченко до книги «Що посієш, те й пожнеш» (1972) [9].

Історія української ілюстрації для дитячих книг сягає Київської Русі з релігійними мініатюрами в рукописах, як "Остромирове Євангеліє". У XVI–XVIII століттях домінує бароко з гравюрами Олександра Тарасевича. У XIX–початку XX століття Т. Шевченко ілюстрував дитячі твори, а Г. Нарбут створив унікальний стиль для казок Андерсена та української абетки. Школа М. Бойчука зверталася до візантійських традицій. У 1920-ті роки розвивається дитяча ілюстрація з появою книг, ілюстрованих М. Алексєєвим, Л. Капланом. У 1930-х обмежується репресіями, але в 1960-х відроджується з шістдесятництвом, представленим В. Голозубовим, В. Легкобитом. У незалежній Україні "А-ба-ба-га-ла-ма-га" та "Видавництво Старого Лева" співпрацюють з В. Єрком, К. Лавром, "Аграфкою". Досягнення включають нагороди в Літературній премії Андерсена та BIB PLAQUE. [7, 17, 20, 36].

А. Джанікян, один із провідних сучасних українських ілюстраторів, відомий своїми роботами до класичних творів А. Ліндгрена, зокрема «Малий та Карлсон, що живе на даху» та «Пеппі Довгапанчоха». Його стиль характеризується реалістичними, емоційно насиченими образами, що поєднують уважне прочитання тексту з глибоким розумінням психології

персонажів. Джанікян продовжує традицію класичної ілюстрації, створюючи виразні та живі персонажі, які стали впізнаваними для цілого покоління українських читачів. [10, 42].

Висновок до розділу 1

У першому розділі кваліфікаційної роботи проведено комплексний історико-теоретичний аналіз еволюції дизайну ілюстрованої дитячої книги у світовому та українському контексті. Було встановлено, що ілюстрація пройшла довгий шлях від декоративного елемента середньовічних манускриптів і перших друкованих видань Я. А. Коменського («*Orbis Sensualium Pictus*», 1658) до самостійного компонента сучасної дитячої книги. Зокрема, у XIX–XX століттях ілюстратори (Р. Калдекотт, Д. Тенніел, Г. Нарбут, О. Судомора) перетворили ілюстрацію на рівноправного співтворця історії, здатного передавати емоції, атмосферу та культурні коди.

Аналіз українського досвіду показав особливий шлях розвитку дитячої ілюстрації: від національно-романтичних пошуків початку XX століття (Г. Нарбут, Бойчукісти) через радянський період з його ідеологічними обмеженнями до сучасного етапу, позначеного активним поєднанням традиційних мотивів з цифровими технологіями. Сучасні українські ілюстратори, представлені на Bologna Children's Book Fair 2025 та World Illustration Awards, демонструють високий рівень професіоналізму та здатність створювати емоційно насичені, культурно ідентичні твори.

Отримані в розділі результати дозволяють зробити важливий теоретичний висновок: ефективна дитяча ілюстрація завжди є синтезом художньої виразності, психологічної доцільності та технічної якості. Історичний досвід підтверджує, що найвпливовіші книги поєднують у собі теплоту традиційних технік з інноваційними підходами до композиції, колористики та наративу.

Проведений аналіз став теоретичною основою для подальшої роботи. Він дозволив сформулювати концептуальні засади власного авторського проєкту

«Люмко та загублена мрія», визначити пріоритетні художні прийоми та обґрунтувати вибір стилю soft digital art як сучасної форми, що органічно поєднує традиційну текстурність з цифровими можливостями. Результати розділу 1 безпосередньо вплинули на розробку методичних підходів, композиційних і колористичних рішень, які будуть детально розглянуті в наступних розділах.

РОЗДІЛ 2

КОМПЛЕКСНИЙ АНАЛІЗ ТА РОЗРОБКА ХУДОЖНЬО КОМПОЗИЦІЙНОЇ КОНЦЕПЦІЇ ТА МЕТОДОЛОГІЇ ДИЗАЙН- ПРОЄКТУ

2.1. Основи створення дитячої ілюстрації

Створення ілюстрацій для дитячих книг – це складний процес, що поєднує художню творчість із розумінням дитячого сприйняття, технічними навичками та методичним підходом. Ілюстрація в дитячій книзі не лише доповнює текст, але й створює візуальний розповідь, який допомагає дітям зрозуміти історію, викликає емоції та стимулює уяву. Вона має бути доступною, виразною та відповідати віковим особливостям аудиторії: для дошкільнят (3–5 років) важливі прості форми, яскраві кольори та чіткі контури, тоді як старші діти (6–10 років) здатні сприймати складніші композиції, символи та деталі. Ілюстратор повинен урахувати дитячу психологію, щоб зображення були не лише естетично привабливими, але й функціональними, сприяючи розвитку емпатії, уяви та розуміння сюжету. Дитяче сприйняття залежить від віку та когнітивного розвитку. Дошкільнята реагують на яскраві кольори й прості форми, тоді як старші діти сприймають складніші сцени. Дослідження показують, що емоційно насичені ілюстрації покращують запам'ятовування історії. Наприклад, персонажі з великими очима чи виразними позами викликають емпатію, а діагональні лінії передають рух. Основною умовою успішного підбору ілюстративного матеріалу для дитячої літератури є врахування вікових особливостей, оскільки з віком змінюються вимоги читача до змісту, структури, розташування елементів і колористики. Відповідно до вікової категорії читачів, видання для дітей поділяють на чотири основні групи, кожна з яких має свої особливості змісту, структури, композиції та колористики.

Для дітей 0–3 років (малюків) характерні найпростіші образи та знайомі об'єкти повсякденного життя. Ілюстрації виконуються великого розміру з мінімальною кількістю тексту. Композиція зазвичай центрована, з великими простими формами, що полегшує сприйняття. Колористика яскрава та контрастна, оскільки саме такі кольори найкраще привертають увагу малюків і сприяють розвитку зорового сприйняття [2, 24].

Для дітей 4–6 років (дошкільнят) пріоритетними стають казкові сюжети та яскраві, запам'ятовувані персонажі. Ілюстрації залишаються великими, але вже тісніше поєднуються з текстом. Композиції прості, з чітким акцентом на головних героях. Використовуються теплі тони та м'які контури, які створюють доброзичливу та безпечну атмосферу [2, 38, с. 56–62].

У книгах для дітей 7–10 років (молодших школярів) переважають пригодницькі історії з деталізованими образами. Тут спостерігається збалансоване співвідношення тексту та ілюстрацій. Композиції стають динамічнішими, з великою кількістю деталей, які стимулюють самостійний пошук і розглядання. Колористика різноманітна, з активним використанням контрасту для передачі драматизму та емоційного наповнення [2, 39, с. 65–72].

Для підлітків 11–14 років характерні складніші та глибші теми. Ілюстрації переходять у роль доповнення до тексту. Композиції стають складними, часто містять символічні елементи. Колористика стає нюансною, з можливим переважанням темних тонів, що допомагає передавати емоційну глибину та внутрішні переживання персонажів [27, 39].

Першим етапом створення ілюстрацій є до проєктний аналіз аналогів і прототипів, що передбачає критичне вивчення вже існуючих дитячих книг. Це дозволяє оцінити художні, композиційні та технічні рішення, які відповідають сучасним вимогам. Наприклад, у книзі «*Orbis Sensualium Pictus*» Я. А. Коменський (1658) прості гравюри слугували освітнім цілям, поєднуючи чіткі зображення з текстом, що допомагало дітям запам'ятовувати інформацію. Сьогодні аналіз включає оцінку ергономіки книги (формат, розмір ілюстрацій),

культурного контексту та здатності зображень викликати емоційний відгук. Такий підхід стимулює появу власних творчих ідей, дозволяючи уникати шаблонів і створювати унікальні рішення [34].

На основі аналізу формується оригінальна проєктна ідея, яка відображає суть тексту та його атмосферу. Концепція має бути тісно пов'язаною з темою книги, її персонажами та цільовою аудиторією. Наприклад, у казці про чарівний ліс, де маленькі істоти борються з темрявою, ілюстрації можуть будуватися на контрасті світла й тіні, використовуючи теплі кольори для героїв і холодні – для антагоністів. Така ідея не лише підкреслює ключову тему – боротьбу добра зі злом, – але й резонує з дитячим сприйняттям через прості, але сильні образи. Важливо, щоб концепція була гнучкою, дозволяючи експериментувати з різними стилями та техніками на етапі розробки.

Дитяче сприйняття візуальних образів значною мірою залежить від віку та рівня когнітивного розвитку. Дошкільнята краще реагують на яскраві, високо-контрастні кольори (червоний, жовтий, синій) та прості, легко розпізнавані форми. Персонажі з великими очима та перебільшеними рисами викликають сильнішу емпатію, оскільки діти асоціюють їх із собою. Старші діти вже здатні сприймати складніші композиції, сцени з численними персонажами та приховані деталі, що стимулює аналітичне мислення та уяву. Дослідження показують, що ілюстрації, які емоційно підсилюють текст, сприяють кращому запам'ятовуванню історії та формуванню глибокого емоційного зв'язку з героями. При цьому динамічні композиції (наприклад, діагональні лінії) передають рух і додають енергії, тоді як м'які контури та пастельні тони допомагають знизити рівень тривожності в напружених моментах сюжету. [40, ст. 56–78, 39, ст. 23-45].

Колірна психологія відіграє ключову роль: червоний символізує енергію, синій – спокій, жовтий – радість. Наприклад, у книзі про магічний ліс теплі відтінки можуть підкреслити дружелюбність головних героїв, тоді як темні тони – таємничість антагоністів. Важливо уникати перевантаження деталями,

особливо для молодших читачів, щоб не відволікати їх від основного сюжету. Ілюстрації також можуть включати інтерактивні елементи, як-от приховані об'єкти, що заохочують дітей до активної участі в читанні [39, ст. 23–45].

Вибір техніки залежить від концепції та атмосфери книги. Традиційні методи, як акварель, гуаш чи олівець, додають зображенням теплоти й автентичності, що особливо цінується в дитячих книгах за їхню органічність. Наприклад, акварельні фони можуть передати м'яку атмосферу лісу, тоді як цифрові інструменти, як Adobe Photoshop чи Procreate, дозволяють створювати складні ефекти, такі як мерехтіння чи градієнти. Поєднання традиційних і цифрових технік є популярним: ручні ескізи забезпечують спонтанність, а цифрова обробка – точність і гнучкість у редагуванні. Цей підхід дозволяє швидко тестувати різні варіанти композицій і кольорових рішень.

Графічна фіксація ідей є невід'ємною частиною процесу. Чорно-білі замальовки допомагають структурувати композицію, а кольорові ескізи дозволяють експериментувати з палітрою. Наприклад, для книги про ліс можна створити начерки фантастичних рослин чи персонажів, використовуючи фотографії реальної природи як референси. Це допомагає передати унікальність світу історії, зберігаючи зв'язок із реальними образами. Емоції персонажів – сміливість, радість чи цікавість – фіксуються через виразні жести та міміку, що робить їх зрозумілими для дітей.

Передпроектні пропозиції включають створення форескізів — чорнових ескізів, які дозволяють дослідити різні стилістичні та композиційні рішення. Один варіант може бути виконаний у деталізованому реалістичному стилі, інший — у лаконічному мінімалістичному з акцентом на кольорові плями. Композиція за правилом третин допомагає гармонійно збалансувати кадр і акцентувати увагу на головному герої чи ключовій дії. Форескізи дають можливість протестувати ідеї, порівняти емоційний ефект різних підходів і значно зменшити кількість помилок на фінальному етапі. Наприклад, при ілюструванні книги про магичний ліс ілюстратор може експериментувати зі

світлом — від м'яких акварельних градієнтів і теплого денного освітлення до драматичних цифрових контрастів і місячного сяйва [23].

Цей етап також передбачає аналіз сучасних вимог до ілюстрацій, таких як інклюзивність і різноманітність. Наприклад, персонажі можуть відображати різні етноси чи гендери, щоб зробити історію близькою для широкої аудиторії. У контексті української ілюстрації важливо враховувати культурні елементи: сучасні ілюстратори, як ті, що номіновані на Bologna Children's Book Fair 2025, часто інтегрують національні мотиви, такі як орнаменти чи фольклорні образи, адаптовані до цифрових форматів. Це додає автентичності, роблячи ілюстрації не лише візуально привабливими, але й культурно значущими [26, 44].

Процес створення ілюстрацій є ітеративним: від маленьких thumbnail sketches для планування розворотів до деталізованих фінальних композицій. Наприклад, чергування повних ілюстрацій із текстовими сторінками створює ритм, що утримує увагу дитини. Сцена з героєм у центрі динамічної композиції може займати повний розворот, щоб підкреслити важливість моменту. Thumbnail sketches економлять час, дозволяючи швидко відкинути невдалі ідеї та зосередитися на найкращих варіантах [23].

Еволюція від традиційної графіки до цифрових технологій не змінює основних принципів: ілюстрація має розповідати історію та надихати. У радянський період українські ілюстратори, як О. І. Судомора, використовували дитячі книги як простір для творчої свободи, створюючи яскраві, фантазійні світи попри цензуру. Сучасні цифрові інструменти відкривають нові можливості, як-от створення анімацій чи інтерактивних елементів для е-книг, що робить ілюстрації більш динамічними.

Українська ілюстрація має унікальний характер завдяки інтеграції національних мотивів. Наприклад, стилізовані елементи природи чи орнаменти, натхненні традиціями Бойчуків, можуть бути адаптовані до сучасних стилів, створюючи гармонійне поєднання минулого й сьогодення. Це особливо важливо

для книг, які прагнуть передати культурну ідентичність, роблячи їх близькими для місцевої аудиторії [36].

Об'єктом проектування в цьому контексті є ілюстрації до дитячої книги Долина світлячків – авторська казка про Нічний Ліс, де маленький світлячок Люмко вирушає в подорож, щоб врятувати Загублену Мрію та відновити сяйво свого Королівства. Образні властивості ілюстрацій мають відображати магічну атмосферу лісу через контраст світла й тіні, використання теплих кольорів (жовтий, золотавий) для світлячків і холодних (синій, фіолетовий) для темних сил. Персонажі, як Люмко, повинні мати виразні риси – великі очі, динамічні пози, – щоб викликати емпатію та передавати їхню сміливість і доброту. Химерні істоти та рослини мають поєднувати фантазійні елементи з деталями, натхненними українською природою, як-от стилізовані папороті чи квіти, що додають автентичності.

Функціональні властивості ілюстрацій включають їхню здатність підтримувати наратив і сприяти розвитку дитини. Зображення мають бути чіткими для дошкільнят, з обмеженою палітрою та простими формами, щоб полегшити сприйняття. Для старших дітей можна додати складніші сцени з прихованими деталями, що заохочують до аналізу та пошуку. Ілюстрації повинні створювати ритм книги через чергування повних розворотів і текстових сторінок, а також забезпечувати інтерактивність, наприклад, через приховані елементи, які діти можуть шукати. Технічно ілюстрації мають бути адаптованими до друку (висока роздільна здатність, СМΥК-палітра) та, за можливості, до цифрових форматів (анімація чи інтерактивність для е-книг).

Для досягнення зазначених властивостей використовується комбінація традиційних і цифрових технік. Початкові ескізи створюються в цифрових програмах для зручності, такі як Procreate чи Photoshop. Аналіз аналогів, таких як роботи сучасних українських ілюстраторів, допомагає інтегрувати національні мотиви, наприклад орнаменти чи стилізовані природні елементи. Тестування на фокус-групах дітей дозволяє перевірити, чи викликають

ілюстрації потрібні емоції та чи зрозумілі вони. Ітеративний процес – від thumbnail sketches до фінальних композицій – забезпечує відбір найкращих рішень, а використання композиційних принципів, як правило третин, гарантує баланс і привабливість зображень.

Загалом, створення дитячої ілюстрації – це поєднання творчості, методичності та розуміння дитячої аудиторії. Ілюстрації до “Люмко та загублена мрія” мають не лише передавати магію історії, але й надихати дітей вірити в силу маленького світла, роблячи книгу незабутньою пригодою.

2.2. Аналіз аналогів дитячих книг вікової категорії від 4 до 9 років, сучасних ілюстраторів у стилі цифрового мистецтва мультяшного фентезі

Аналіз аналогів у проектуванні ілюстрацій для дитячих книг є фундаментальним кроком, який дозволяє не лише вивчити існуючі рішення, але й генерувати власні творчі ідеї. Для книг, орієнтованих на дітей 4–9 років, де уява розвивається стрімко, ілюстрації стають мостом між текстом і емоціями, роблячи історію живою. У стилі мультяшного фентезі, що поєднує цифрові інструменти з імітацією традиційних текстур, сучасні ілюстратори створюють світи, наповнені магією, як чарівні ліси чи летючі істоти, що надихають на пригоди. Цей аналіз фокусується на критичній оцінці художніх і технічних аспектів, з акцентом на психологію сприйняття, щоб окреслити напрямки для оригінальних проєктних пропозицій, таких як ескізи з варіаціями текстур і композицій.

Основи створення ілюстрацій для дітей починаються з розуміння їхнього когнітивного розвитку: у 4–6 років діти сприймають світ через прості, округлі форми та яскраві кольори, які викликають відчуття безпеки, тоді як у 7–9 років додаються деталі для стимуляції логіки та емоцій. Цифрове мистецтво дозволяє імітувати традиційні текстури, як мазки акварелі чи зернистість олівця, роблячи зображення теплішими та ближчими до класичних книг. У мультяшному фентезі ключовими є виразні персонажі з великими очима, динамічні пози та гра світла,

що передають теми дружби й подолання страхів, без перевантаження деталями, аби не розсіювати увагу. [40, ст. 56–78, 39, ст. 23–45].

Переходячи до технік, цифрові програми як Procreate чи Photoshop дають змогу шар за шаром будувати ілюстрацію: спочатку контури, потім кольори з текстурями, що нагадують папір чи тканину, для додання тактильності. Це робить фентезійні елементи, як мерехтливі квіти чи химерні істоти, доступними, стимулюючи уяву. Критичний аналіз аналогів включає оцінку балансу: надто реалістичні текстури можуть лякати, а мультяшні — спрощувати емоції. Власні ідеї народжуються тут, наприклад, через чорно-білі замальовки, що еволюціонують у кольорові форескізи з різними стилями — один м'який, інший динамічний — для тестування на дитячій аудиторії.

Сучасні тренди 2025 року в цифровому ілюструванні дитячих книг підкреслюють гібридність: поєднання AI-елементів з ручними текстурями для створення фантазійних світів, де мінімалізм ліній акцентує емоції. У мультяшному фентезі популярні яскраві палітри та символіка, як світло проти темряви, що вчить дітей стійкості. [26, 27].

Аналізуючи конкретних ілюстраторів, почнемо з А. Ломакіної, української художниці, яка спеціалізується на цифрових ілюстраціях для дитячих книг. Її стиль — це мультяшне фентезі з імітацією традиційних текстур, як м'які акварельні мазки на зернистому папері, створені в Procreate. У книзі про рідкісне генетичне захворювання AADC персонажі набувають дружнього вигляду з великими очима та теплими кольорами, роблячи складні теми доступними для 4–9-річних (рис 2.2.1; 2.2.2). Ломакіна використовує шари для глибини, додаючи магічні елементи, як сяючі істоти, що резонують з темами світла в фентезі. Критично, її роботи сильні в емоційній теплоті, але іноді бракує динаміки в композиціях — це надихає на власні ескізи з більшим рухом, як летючі фігури проти темного фону. [25].



Рис. 2.2.1 Ілюстрації А. Ломакіної до книги про рідкісне генетичне захворювання AADC Джерело: [25].



Рис. 2.2.2 Ілюстрації А. Ломакіної до книги про ельфів які живуть у Львові [25].

М. Гайдук, молода українська ілюстраторка, яка перемогла на Bologna Children's Book Fair 2025, працює в цифровому мультяшному фентезі з текстурами олівцевих штрихів. Її ілюстрації для дитячих історій наповнені яскравими кольорами та динамічними персонажами, як чарівні тварини в магічних лісах, що розвивають емпатію в дітей 4–9 років (рис 2.2.3). Техніка включає цифрові шари для імітації традиційного малюнка, роблячи сцени живими [26, 44, 18].



Рис. 2.2.3 Ілюстрації М. Гайдук до проєкту «Вбиваючи богів». Це мистецьке дослідження ставлення до дикої природи та реальності. [18].

М. Фоя — львівська ілюстраторка, яка працює в цифровому мультяшному фентезі для дитячих книг віку 4–9 років, поєднуючи теплі ностальгійні кольори з текстурами, що імітують традиційні мазки та візерунки. Її стиль робить магичні світи затишними, з акцентом на теми дружби та відкриттів через виразні персонажі та гру об'ємів (рис 2.2.4). У інтерв'ю М. Фоя каже: "Я малюю, щоб розповісти історію одній дитині – собі", підкреслюючи емоційний зв'язок ілюстрації з текстом. Ключові проєкти, як "Майя та її мами" (толерантність через фентезійні сні) чи "Маленька книжка про любов" (магія кохання з динамічними композиціями), додають освітній шар, але ризикують перевантаженням деталями. Переваги: теплота та уява; недоліки: м'які контури послаблюють драму. Це надихає на загальні ескізи з балансом простоти та контрасту для оригінальних ідей. [23]



Рис. 2.2.4 Ілюстрації М. Фоя [23]

М. Кошулінська, київська ілюстраторка, створює цифрові мультяшні фентезі для дитячих книг віку 4–9 років, накладаючи на яскраві образи текстури акварелі та олівця для затишних магічних світів. У інтерв'ю для "Будні" Кошулінська ділиться: "Я малюю, тому що хочу розповісти історію одній дитині – собі", наголошуючи на тому, як ілюстрації стають "другим голосом" тексту, розкриваючи емоційний підтекст через гумор і фантазію, що допомагає дітям впізнавати себе в героях. Її стиль вирізняється динамічними композиціями з великими виразними очима персонажів і грою кольорів — теплі тони для безпеки молодших читачів, контрастні акценти для пригод старших, — де цифрові інструменти (як Procreate) дозволяють наносити шари текстур для "живості", роблячи фентезійні елементи, як чарівні істоти чи ліси, доступними та стимулюючими уяву (рис 2.2.5). Ключові проекти, як ілюстрації до книг про дружбу та відкриття (наприклад, казки з магічними тваринами), додають освітній шар через культурні мотиви, але ризикують перевантаженням деталями; перевага — емоційне залучення та теплота, недолік — іноді м'яка драма в сценах конфлікту. [23, 32, 10]



Рис. 2.2.5 Ілюстрації М. Кошулінської [23]

Для міжнародного контексту розглянемо К. Райзор (Katie Risor), чії роботи в "There's an Alligator in the Elevator!" використовують цифровий живопис з текстурами гуаші, акварелі, а особливо олівців, створюючи мультяшне фентезі з гумором і теплотою, ідеальне для 4–6-річних через яскраві кольори (рис 2.2.6) Використовуючи химерні образи, чудернацькі істоти,

текстури традиційного живопису ілюстрації набувають певного таємничого та дуже привабливого характеру, що надає неймовірно сильну атмосферу і захоує в себе з першого погляду. [28]



Рис. 2.2.6 Ілюстрації К. Райзор [28]

Е. Вілер (Eliza Wheeler) у "Miss Maple's Seeds" імітує акварельні текстури в цифровому форматі, де осінні палітри та м'які форми передають затишок і теми зростання, сильні для молодшої аудиторії, але з м'якими контурами, що послаблюють драму (рис 2.2.7) . [29].

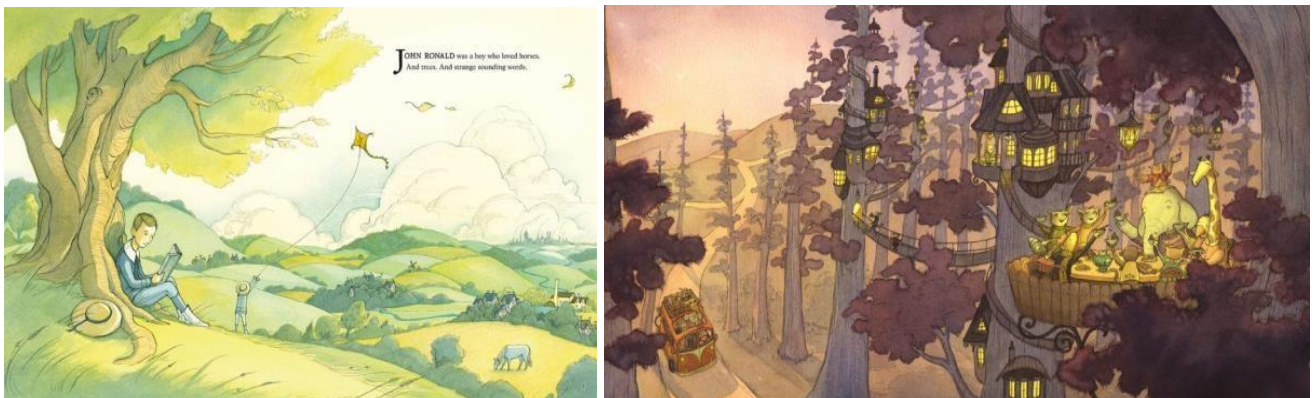


Рис. 2.2.7 Ілюстрації Е. Вілер [29]

І. Арсено (Isabelle Arsenault) у "Jane, the Fox and Me" застосовує мінімалістичний стиль з текстурами олівців та акварелі, створюючи сюрреалістичні сцени, що розкривають емоції для 7–9 років (рис 2.2.8) [35].



Рис. 2.2.8 Ілюстрації Е. Вілер [35]

У методології аналізу графічна фіксація є ключовою: чорно-білі замальовки окреслюють форми, кольорові — настрій, а фото-референси допомагають відтворити текстури для магії, як у чарівних лісах.

Аналіз прототипів, як "Where the Wild Things Are" М. Сендака, адаптованого до цифрового формату, показує використання мультяшних форм для передачі емоцій через поділ кольорів — теплих для безпеки, контрастних для напруги, що ідеально для фентезі [39, ст. 23–45, 40, ст. 56-78].

Тренди Bologna 2025 підкреслюють зростання гібридних стилів, де традиційні текстури в цифровому фентезі, зокрема від українських ілюстраторів, лідирують, надихаючи на різноманітні ескізи з акцентом на світлові ефекти [26, 44].

У мультяшному фентезі текстури забезпечують баланс магії та реальності, роблячи книгу "живою"; сильні сторони — емоційне залучення, що викликає емоції і залишає враження.

2.3. Методи та композиційні засоби реалізації проєктної ідеї

У рамках реалізації проєктної ідеї для дитячої книги "Люмко та загублена мрія" концепція проєктування базується на синтезі традиційних графічних технік і сучасних цифрових технологій. Авторська ідея полягає в створенні

чарівного фентезійного світу, де маленький світлячок Люмко стає символом надії та сміливості, навчаючи дітей віком 4-9 років про важливість мрій і дружби. Цільова аудиторія — дошкільнята та молодші школярі, для яких ілюстрації мають бути яскравими, емоційними та доступними, з акцентом на милі форми та динамічні композиції, що стимулюють уяву. Стиль ілюстрацій поєднує мультяшне фентезі з елементами традиційного живопису, інтегруючи натуральні текстури для створення відчуття глибини та реалізму в цифровому середовищі. Це дозволяє передати магію Нічного Лісу через округлі, дружні форми персонажів і химерні дизайни рослин, роблячи книгу не просто оповіддю, а візуальною подорожжю.

Процес реалізації починається з фіксації оригінальної ідеї через передпроектні пропозиції. Спочатку зосередившись на пошуку образу головного персонажа — Люмка. Натхнення черпалося з спостереження за реальними світлячками в природі, їхнім мерехтінням і рухом, що трансформувалося в милу, округлу форму з прозорими крилами, подібними до крил метелика, але з м'яким саявом. Люмко зображується як теплий, дружній герой з великими виразними очима, що передають емоції від радості до рішучості. Для візуалізації цієї ідеї було створено серію чорно-білих замальовок, де експериментувала з пропорціями: голова більша за тіло для милості, крила злегка асиметричні для динаміки. Ці скетчі виконувалися в цифровому вигляді.

Розробка сторіборду для дитячої книги "Люмко та загублена мрія" стала ключовим етапом реалізації проєктної ідеї, дозволяючи структурувати візуальну оповідь і забезпечити логічний потік сюжету. Сторіборд створювався як послідовність мініатюрних кадрів, що відображають ключові сцени книги — від вступу в чарівний Нічний Ліс до кульмінаційної боротьби з Сутінковими Плутанцями. Процес розпочався з ескізів в цифровому варіанті, що забезпечило швидке фіксування композицій, застосовуючи правило третин для балансу та діагональні лінії для динаміки. Наприклад, у сцені першої подорожі Люмка

центральне розміщення героя підкреслювало його значущість, а химерні рослини в тлі створювали ритм. Всі ескізи були розроблені в Procreate. Сторіборд включає 20 панелей, для кожної з сторінок на яких розвиток образу Люмка, показує його емоційну трансформацію через зміни в позах і виразах обличчя. Цей метод дозволив не лише візуалізувати сюжет, а й протестувати ідеї, відкинувши надто статичні композиції на користь більш динамічних, що посилюють магію історії (див. Додаток Б).

Образи персонажів і локацій розроблялися з акцентом на створення чарівної атмосфери, що резонує з темами книги: дружба, сміливість і сила мрії. Головний герой Люмко зображений як маленький світлячок із округлою формою, великими виразними очима та прозорими крилами з м'яким сяйвом (див. рис. 2.3.1). Його дизайн натхненний реальними світлячками, але адаптований до мультяшного стилю: цікаві пропорції та форма тіла, великі очі, все це надає персонажу милості та емпатії. Емоції Люмка варіюються залежно від сюжету: радість передається через підняті крила й усмішку, а рішучість — через зосереджений погляд і спрямовану вперед позу.



Рис. 2.3.1 Головний герой Люмко

Після завершення сторіборду ескізи для кожної сторінки книги переносяться в цифровому середовищі для деталізації, що дозволяє перетворити чорнові ідеї на завершені ілюстрації. Кожен кадр сторіборду, виконаний у

Procreate на iPad зі стилусом Apple Pencil, слугує основою для створення повноцінної композиції (див рис. 2.3.3). Ескізи для кожної сторінки збережено в додатку A На цьому етапі все зосередження йде на уточненні форм, додаванні спершу всіх основних деталей, а після вже й текстур і кольорів, що підкреслюють чарівну атмосферу Нічного Лісу. Наприклад, для сцени, де Люмко зустрічає мерехтливі квіти, базовий ескіз доповнюється деталями: пелюстки отримують цікаву текстуру, а сяйво створюється м'якими світловими ефектами з використанням спеціальних пензлів. Фон збагачується химерними формами дерев і листя, які повторюють органічні лінії для єдності стилю. Кожна сторінка обробляється в шарах: спочатку контури, потім кольорове заповнення, деталізація текстур (наприклад, зернистість кори чи прозорість крил Люмко) і фінальне освітлення. Цей процес забезпечує глибину ілюстрацій, зберігаючи мультяшний фентезійний стиль, і робить кожну сторінку емоційно насиченою, щоб зацікавити юного читача.

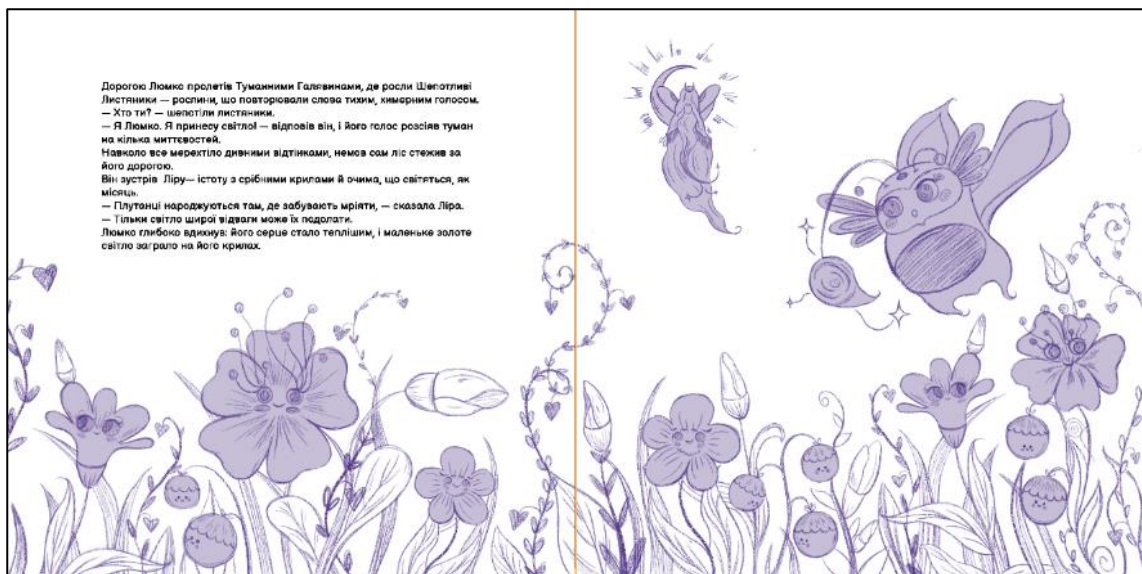


Рис. 2.3.3 Ескіз сторінка 7-8 (Люмко пролітає над Туманними Галлявинами де рослини з ним говорили)

Засоби реалізації фокусуються на цифрових технологіях з елементами традиційного мистецтва. Усі ілюстрації створюються на iPad за допомогою стилуса Apple Pencil у програмі Procreate, яка дозволяє імітувати натуральні

текстури, як-от акварельні мазки чи олійний живопис, або текстури кольорових олівців, для гібридного стилю. Procreate обрано за його інтуїтивний інтерфейс, шари для редагування та бібліотеку пензлів, що відтворюють традиційні матеріали: м'які пастелі для фону, текстурні пензлі для листя та крил. Процес включає створення шарів: базовий скетч, колірний блокінг, деталізація текстур (наприклад, додавання зернистості для кори дерев) і фінальне освітлення з ефектами сяйва для світлячків. Це скорочує час порівняно з традиційними методами, дозволяючи швидко тестувати варіанти, але зберігає художню глибину. Для натхнення використовувалися фотографії реальних лісів і комах, скановані та інтегровані як референси в Procreate, щоб уникнути пласкості й додати автентичності формам. Щоб систематизувати процес створення авторської ілюстрованої книги «Люмко та загублена мрія», було розроблено п'яти етапну модель реалізації проєктної ідеї. Такий підхід дозволив забезпечити послідовність, контроль якості на кожному етапі та ефективне використання робочого часу.

На першому етапі — пошуку натхнення — здійснювався комплексний аналіз референсів. Було опрацьовано велику кількість реальних світлин, текстур природи, дитячих ілюстрацій, пісень та літературних джерел. Збір референсів допоміг сформуванню візуальну концепцію персонажів, локацій та загальної атмосфери книги в стилі *soft digital art*. Цей етап є критично важливим, оскільки саме якісні референси визначає художню цілісність майбутнього твору [2, 23].

Другий етап був присвячений дизайну головного персонажа. На цьому етапі створювалося декілька варіантів зовнішнього вигляду, пропорцій тіла, виразів обличчя та емоційного характеру Люмко. Робота розпочиналася з численних чорно-білих скетчів, після чого відбувався перехід до цифрового моделювання. У результаті було затверджено фінальний милий, виразний та емоційно привабливий образ головного героя, який відповідає віковій категорії читачів 4–7 років.

Третій етап — створення сторіборду — включав розробку послідовності всіх кадрів книги, включаючи обкладинку та розворот. За допомогою

інструментів Procreate (шари, мініатюрні панелі) було побудовано логічний візуальний потік оповіді, визначено ритм сторінок, ключові сцени та композиційні акценти. Сторіборд став своєрідним «скелетом» книги, який забезпечує цілісність історії та емоційний вплив на читача.

Четвертий етап — деталізація ілюстрацій — був найбільш трудомістким. На основі затвердженого сторіборду створювалися повноцінні ескізи кожної сторінки. Особлива увага приділялася роботі з текстурами, світловими ефектами, сяйвом, глибиною та атмосферою. Використовувалася гібридна техніка: поєднання текстурних розливів, цифрових пензлів та ручного моделювання в Procreate з подальшою обробкою в Adobe Photoshop. Саме на цьому етапі ілюстрації набували остаточного художнього вигляду та емоційного наповнення.

П'ятий, фінальний етап — комплексна корекція та підготовка до друку. На цьому етапі проводилася перевірка балансу композиції, колористичного рішення, контрастності, читабельності тексту та візуальної ієрархії. Вносилися фінальні правки, оптимізувалися шари та кольорові профілі. Результатом етапу стали готові файли високої якості, придатні для поліграфічного друку.

Ця таблиця показує, як методи переходять від концептуального до практичного, з акцентом на ітерації для вдосконалення. Наприклад, на етапі форескізів я відкинула варіанти з надто реалістичними формами, обравши мультяшні для кращої адаптації до дитячої сприйняття, де милість переважає над деталями.

У процесі реалізації особлива увага приділялася емоційній виразності, щоб ілюстрації не просто ілюстрували текст, а розширювали його. Для сцени порятунку Загубленої Мрії Люмко зображується з піднятими крилами, сяйвом навколо, що створює ауру надії; форескізи тут включали варіанти з різними кутами освітлення, від м'якого місячного до інтенсивного внутрішнього сяйва. Це робить книгу живою, де дитина може "відчути" магію через візуали. Перехід від скетчів до цифрових текстур у Procreate дозволяє досягти ефекту, подібного до класичних ілюстрацій, але з сучасною гнучкістю, як у роботах сучасних ілюстраторів, що використовують цифрові інструменти для дитячих книг.

Композиційні рішення будувалися на принципах правил третин і діагональної динаміки. Головний герой розміщується у ключових точках композиції, а діагональні лінії (траєкторії польоту, стебла рослин, світлові потоки) передають рух і розвиток дії. Вертикальна композиційна вісь символізує основну ідею твору - шлях від темряви до світла та від втрати мрії до її віднайдження.

Колористична драматургія проєкту ґрунтується на емоційному контрасті: теплі жовто-помаранчеві та золотаві тони для Люмко і позитивних персонажів проти холодних фіолетово-синіх відтінків Нічного Лісу та Сутінкових Плутанців. Світлові ефекти (мерехтіння, сяйво, світлові траєкторії) виконують важливу наративну функцію, підкреслюючи теми надії та внутрішньої сили.

Загальна кольорова палітра книги складається з двох основних груп: теплої (жовтий, золотавий, м'який помаранчевий, рожевий) та холодної (глибокий синій, фіолетовий, індиго). Таке поєднання створює емоційний контраст і підсилює драматургію сюжету (див. рис. 2.3.4). Для текстової частини обрано сучасні, легко читабельні шрифти: заголовки — декоративний казковий шрифт з м'якими округлими формами, основний текст — комфортний для дитячого читання зі збільшеним трекінгом. На момент завершення роботи створено 14 основних кольорових ілюстрацій (включаючи розвороти) та кілька варіантів обкладинки, які повністю готові до подальшої верстки та друку (див. рис. 2.3.5).Всі готові ілюстрації в кольорі збережені в додатку В (рис. В. 1-7).



Рис. 2.3.4 Кольорова палітра до книги «Люмко та загублена мрія»



Рис. 2.3.5 Кольорова сторінка 7-8 (Люмко пролітає над Туманними Галявинами де рослини з ним говорили)

Таким чином, поєднання методів сторібордингу, ітеративного ескізування, гібридної техніки та продуманого композиційно-колористичного рішення дозволило створити художньо цілісний і емоційно виразний візуальний ряд книги.

2.4. Підготовка та верстка до друку

Підготовка макету до друку є завершальним технічним етапом реалізації дизайн-проєкту, на якому створені художні ілюстрації перетворюються на готовий поліграфічний продукт, придатний для тиражування. На цьому етапі відбувається синтез художніх і технічних рішень, що забезпечує збереження емоційного впливу ілюстрацій та їх якісне відтворення в друкованому вигляді [13, с. 45–48; 22, с. 135–142].

Для книги «Люмко та загублена мрія» було обрано квадратний формат 205 × 205 мм. Таке рішення є сучасним і доволі популярним у дитячій літературі, оскільки дозволяє максимально ефективно використовувати площу сторінки для розміщення великих ілюстрацій. Квадратний формат сприяє візуальній гармонії,

створює відчуття стабільності та затишку, що особливо важливо для дитячого сприйняття. Крім того, він добре підходить для динамічних розворотів, де ілюстрації можуть розгортатися на всю ширину [2, 12, с. 88–91].

Верстка книги здійснювалася в програмі Adobe InDesign CC. Вибір цієї програми обумовлений її потужними функціональними можливостями для роботи з багатосторінковими виданнями: точним контролем типографіки, автоматичною нумерацією сторінок, використанням майстер-сторінок, потужними інструментами для роботи зі зображеннями та підготовкою файлів для професійного друку [3, с. 12–20]. Adobe InDesign дозволив ефективно поєднати складні цифрові ілюстрації з текстовим наповненням, забезпечуючи єдиний стиль і цілісність усього видання.

Під час створення макету були ретельно враховані всі необхідні технічні параметри. Формат сторінки становить 205×205 мм, а розмір повного розвороту — 410×205 мм. Для забезпечення якісного обрізання після друку було закладено додаткові поля під обріз (bleed) по 3 мм з кожного боку. Безпекова зона (margin) визначена в межах 8–10 мм від краю обрізу. Це гарантує, що важливі елементи ілюстрацій та текст не постраждають під час обрізання аркушів [13, с. 50–55; 19, с. 34–38].

Усі ілюстрації імпортувалися в Adobe InDesign у форматі TIFF з роздільною здатністю 300 dpi у колірному режимі CMYK. Такий підхід забезпечує високу якість друку, точне відтворення кольорів і м'яких переходів, характерних для стилю soft digital art. Особлива увага приділялася правильному розміщенню зображень на розворотах, щоб ключові композиційні елементи — персонажі, світлові ефекти, слайдо та ключові деталі — не потрапляли в зону обрізу [15].

Для текстової частини була підібрана гармонійна шрифтова пара: декоративний шрифт з м'якими округлими формами для заголовків та зручний, добре читабельний шрифт з відкритим накресленням для основного тексту. Розмір шрифту та міжрядковий інтервал були обрані з урахуванням вікової категорії читачів 4–9 років, відповідно до технічних та санітарно-гігієнічних

вимог до видань для дітей. Це забезпечує комфортне читання та зменшує зорове навантаження [5, с. 7–12].

На етапі верстки проводилася комплексна технічна перевірка макету, яка включала контроль виносів елементів за формат, перевірку на «випадання» важливих деталей у зону обрізу, узгодження кольорового балансу між ілюстраціями та фоном, оптимізацію розміщення тексту відносно зображень, а також загальну візуальну цілісність книги. Після завершення верстки було створено фінальний PDF-файл відповідно до стандартів PDF/X-1a або PDF/X-4, з урахуванням впроваджених шрифтів, правильного колірного профілю, міток обрізу та bleed [13, с. 122–130; 22, с. 145–150].

Таким чином, розроблений макет книги повністю відповідає сучасним поліграфічним вимогам і готовий до тиражування. Вибраний формат, професійна верстка в Adobe InDesign та ретельне дотримання всіх технічних стандартів дозволили максимально ефективно презентувати авторські ілюстрації, зберегти їхню художню цінність та забезпечити високу естетичну якість кінцевого видання [3, 12, 13, 22].

Висновки до розділу 2

У другому розділі кваліфікаційної роботи проведено комплексне дослідження концептуальних і методичних підходів до створення сучасної ілюстрованої дитячої книги. Аналіз теоретичних основ (підрозділ 2.1.) дозволив визначити ключові вимоги до ілюстрацій для дітей віком 4–9 років: прості форми, виразні персонажі, емоційна насиченість, врахування особливостей дитячого сприйняття та психологічного розвитку.

Порівняльний аналіз сучасних аналогів (підрозділ 2.2.) у стилі цифрового мультяшного фентезі виявив основні тенденції галузі: використання гібридних технік, емоційно насичену колористику, поєднання традиційних текстур з цифровими ефектами, а також активне застосування світлових акцентів для

посилення наративу. Критичне осмислення сильних і слабких сторін аналогів стало основою для формування власної художньої концепції.

У підрозділах 2.3. та 2.4. детально описано процес практичної реалізації проектної ідеї. Було застосовано гібридний метод ілюстрування, що поєднає текстурні можливості традиційного живопису з сучасними цифровими технологіями (Procreate та Adobe Photoshop). Композиційні рішення базувалися на правилах третин, діагональній динаміці та вертикальній осі як символі шляху героя. Колористична драматургія побудована на емоційному контрасті теплої та холодної гами, що підсилює наративний розвиток історії.

Завершальним етапом стала підготовка макету книги до друку в Adobe InDesign. Для видання обрано квадратний формат 205 × 205 мм з урахуванням bleed 3 мм, що забезпечило технічну готовність проєкту до поліграфічного тиражування. Розроблені ілюстрації, обкладинка та верстка повністю відповідають вимогам сучасного дитячого книговидавання.

Таким чином, у другому розділі теоретично обґрунтовано та практично реалізовано авторський підхід до створення ілюстрованої дитячої книги. Розроблені методи, композиційні та технічні рішення заклали міцну основу для третього розділу, в якому буде представлено фінальну реалізацію дизайн-проєкту «Люмко та загублена мрія».

РОЗДІЛ 3

РОЗРОБКА ТА ТЕХНІЧНЕ ВИКОНАННЯ ТА МАТЕРІАЛЬНЕ ВТІЛЕННЯ ДИЗАЙН-ПРОЄКТУ

3.1. Вибір матеріалів та технологій для друку книги

У третьому розділі кваліфікаційної роботи розглядається практична реалізація дизайн-проєкту авторської дитячої книги «Люмко та загублена мрія». Видання має квадратний формат 205×205 мм, обсяг внутрішнього блоку становить 16 сторінок (4 аркуші, кратно 4), виконане у твердій палітурці зі скріпленням на скобу. Вибір матеріалів і технологій здійснено з урахуванням вікових особливостей цільової аудиторії — дітей 4–9 років, для яких важливими є висока художня якість яскравих ілюстрацій, механічна міцність і довговічність видання при інтенсивному використанні, безпека матеріалів, зручність утримання книги маленькими руками, а також економічна доцільність виготовлення тиражу в один примірник.

Для внутрішнього блоку книги було обрано крейдований папір (coated paper) щільністю 130 г/м^2 з двостороннім повнокольоровим друком без додаткового ламінування. Крейдований папір характеризується гладкою, рівною поверхнею, яка утворюється завдяки нанесеному шару покриття на основі каоліну (clay coating). Це покриття суттєво покращує якість поліграфічного відтворення, забезпечуючи високу роздільну здатність, максимальну насиченість кольорів, відмінний контраст, чіткість деталей і точну передачу складних художніх ефектів, таких як м'які градієнти, напівтони, світлові переходи та ефекти саява [13, с. 45–52; 22, с. 112–118].

Для книги «Люмко та загублена мрія», де переважає магічна атмосфера Нічного Лісу з домінуванням холодних фіолетово-блакитних тонів, численними елементами світіння та деталізованими персонажами, крейдований папір став оптимальним рішенням. Гладка поверхня паперу дозволяє максимально точно передати ніжні світлові ефекти, атмосферні розливи та м'яку колористику стилю

soft digital art, що створює глибину та емоційну виразність ілюстрацій. Крім того, папір забезпечує відсутність просвічування (show-through) при двосторонньому друку, що є критично важливим для видання, де ілюстрації займають значну частину площі сторінок і розворотів [5, с. 7–9].

Щільність 130 г/м² є продуманим компромісом. Вона забезпечує достатню жорсткість аркушів і хорошу опаківість, водночас зберігає прийнятну вагу та гнучкість внутрішнього блоку, завдяки чому книга комфортно розгортається і лежить рівно. Це особливо важливо для дитячої аудиторії 4–9 років, оскільки надто тонкий папір (80–100 г/м²) часто призводить до просвічування і зниження якості ілюстрацій, а надто щільний (170 г/м² і вище) робить книгу важкою, менш зручною для маленьких рук і менш придатною для тривалого використання дитиною [22, с. 112–118].

Порівняно з офсетним папером, який традиційно використовується в текстових виданнях, крейдований папір забезпечує значно вищу якість відтворення кольорових ілюстрацій, що є пріоритетом для сучасної дитячої літератури. Таким чином, обрана щільність 130 г/м² є золотою серединою для ілюстрованих дитячих видань, дозволяючи досягти високої художньої якості при збереженні ергономічних і функціональних характеристик книги [5, с. 7–9; 13, с. 45–52; 22, с. 112–118].

Обкладинка виконується одностороннім кольоровим друком на самоклеїмому папері з подальшим глянцевою ламінуванням. Самоклеїкий матеріал дає можливість якісно нанести друк на лицьову сторону та акуратно приклеїти його на картонну основу твердої палітурки, що особливо зручно при одиничному тиражі. Глянцеве ламінування товщиною плівки 25–35 мкм забезпечує максимальну яскравість і «глибину» кольорів ілюстрацій на обкладинці, а також створює надійний захисний бар'єр від механічних пошкоджень, вологи, забруднень, жиру та частого контакту з дитячими руками. Таке покриття суттєво підвищує термін експлуатації видання та зберігає привабливий зовнішній вигляд протягом тривалого часу. Крім того, глянцеве

ламінування посилює емоційний вплив на дитину, роблячи обкладинку більш чарівною та помітною на полиці [13, с. 78–82].

Основа твердої палітурки виготовляється з книжкового картону (greyboard) щільністю 2–2,5 мм. Така товщина забезпечує достатню жорсткість конструкції, приємну вагу книги та стійкість до деформацій навіть при квадратному форматі 205 × 205 мм, який сам по собі вимагає міцнішої основи порівняно з прямокутними виданнями. Тверда обкладинка в поєднанні зі скобним скріпленням блоку створює гібридну конструкцію, яка поєднує естетику преміального видання з функціональністю та доступністю [19, с. 25–28].

Для тиражу в один примірник найбільш доцільною та ефективною є цифрова друкарська технологія (digital printing). На відміну від класичного офсетного друку, який вимагає виготовлення друкарських форм, значних підготовчих робіт і є економічно виправданим лише при великих тиражах (від 500–1000 примірників), цифрова технологія дозволяє швидко, якісно та з мінімальними витратами виконати друк навіть одного екземпляра. Це особливо важливо для авторських дизайн-проектів і кваліфікаційних робіт, де тираж обмежений одним-двома примірниками [13, с. 65–70; 15; 22, с. 145–150].

Сучасні цифрові друкарські машини забезпечують високу якість кольоровідтворення в колірному просторі СМΥК, відмінну стабільність кольору по всьому тиражу, високу роздільну здатність (від 300 до 1200 dpi) та точну передачу складних художніх ефектів — м'яких градієнтів, атмосферного сяйва, напівтонів і тонких текстур. Це дозволяє максимально зберегти художню виразність ілюстрацій, створених у стилі soft digital art, і передати авторську колористику без суттєвих втрат при переході від екрана до паперу.

Підготовка файлів до цифрового друку здійснювалася в програмі Adobe InDesign з обов'язковим урахуванням усіх технічних вимог: створення припусків на обріз (bleed) 3–5 мм, додавання міток різку, правильного спуску смуг, використання відповідних кольорових профілів та перевірки через модуль Preflight. Такий комплексний підхід гарантує точну передачу авторських

ілюстрацій, відсутність зсувів кольорів і високоякісний кінцевий результат навіть при невеликому тиражі [13, с. 65–70; 19, с. 40–45].

Використання цифрової технології для виготовлення книги «Люмко та загублена мрія» дозволило не лише значно скоротити терміни виробництва, але й забезпечити високу художню якість видання, що є особливо важливим для дитячої книги, де візуальна привабливість і емоційний вплив ілюстрацій відіграють провідну роль. Крім того, цифрова друкарська технологія є більш екологічною при малих тиражах, оскільки зменшує кількість відходів порівняно з офсетним способом [15; 22, с. 145–150].

Скріплення на скобу (saddle stitching) у поєднанні з твердою обкладинкою є ефективним і перевіреним рішенням для книг малого обсягу. Технологія передбачає вкладання аркушів один в один (nested), згин по центру та скріплення двома-трьома металевими скобами. Для 16 сторінок це ідеальний варіант, оскільки книга повністю розгортається та лежить рівно (lay-flat effect), що надзвичайно важливо для комфортного сприйняття двосторінкових ілюстрацій дитиною. Максимальна рекомендована кількість сторінок для якісного saddle stitch становить 60–64, тому 16 сторінок знаходиться в оптимальному діапазоні та гарантує надійність з'єднання. Гібридна реалізація виглядає таким чином: внутрішній блок спочатку зшивається на скобу, після чого вставляється в тверду палітурку (case), а друкована самоклеїтка обкладинка наклеюється на картон. Це дозволяє поєднати міцність і естетику твердої обкладинки з економічністю, швидкістю виготовлення та відмінними функціональними характеристиками скобного з'єднання [22, с. 210–215; 47].

Вибрані матеріали повністю відповідають вимогам ДСТУ 29-620-2002 щодо поліграфічного виконання видань для дітей, зокрема щодо відсутності токсичних речовин у папері, фарбах, клеях та ламінуючих плівках [5, с. 14–16]. Орієнтовна загальна вага книги становить 200–280 г, що є комфортним для дитини молодшого та середнього дошкільного та молодшого шкільного віку. Квадратний формат 205 × 205 мм зручний для утримання маленькими руками та найкраще розкриває симетричну композицію ілюстрацій. Такий підхід

забезпечує не тільки високу художню якість і функціональність, але й довговічність видання, що особливо важливо для авторської книги, яка може використовуватися протягом кількох років.

Реалізація проєкту можлива як у професійній друкарні, яка працює з короткими тиражами, так і в умовах мало-серійного або ручного виробництва з використанням цифрового обладнання, гільйотини, ламінатора та спеціального довгого степлера для центру. Загалом обрані матеріали та технології повністю відповідають художнім, функціональним, ергономічним та економічним вимогам дизайн-проєкту.

3.2. Вибір обладнання та/або програмного забезпечення для реалізації дизайн-проєкту

Реалізація дизайн-проєкту авторської дитячої книги «Люмко та загублена мрія» вимагає комплексного підходу до вибору програмного забезпечення та обладнання, що забезпечує високу художню якість ілюстрацій, точну верстку, професійну підготовку файлів до друку та якісне фізичне втілення видання тиражем в один примірник. Вибір інструментів здійснювався з урахуванням специфіки ілюстрованого дитячого видання — потреби в роботі зі складними колірними градієнтами, м'якими світловими ефектами, атмосферними текстурами, деталізацією персонажів та необхідності точного контролю над композицією на квадратному форматі 205 × 205 мм.

На етапі створення ілюстрацій основним інструментом став планшет iPad Pro у поєднанні з Apple Pencil та програмним забезпеченням Procreate. Procreate є потужним професійним растровим редактором, спеціально розробленим для цифрового малювання, який забезпечує надзвичайно природну чутливість до тиску, нахилу та швидкості пера Apple Pencil. Програма пропонує великий вибір реалістичних пензлів, текстур, динамічних кистей, можливостей роботи з шарами, масками, кольоровими палітрами та спеціальними інструментами для

створення світлових ефектів, саява, градієнтів і м'яких переходів. Саме завдяки Procreate вдалося відтворити теплу, казкову та органічну художню манеру ілюстрацій книги, що ідеально відповідає естетиці дитячої літератури для дітей 4–9 років. Порівняно з десктопними програмами, поєднання iPad Pro та Procreate забезпечує високу мобільність, інтуїтивність інтерфейсу, швидкість роботи та комфорт тривалого малювання, що особливо важливо при створенні 16-сторінкового повнокольорового видання. Крім того, програма підтримує високий рівень деталізації та дозволяє працювати з великими файлами без втрати продуктивності та якості. [13, с. 70–75; 3, с. 45–62].

Для верстки внутрішнього блоку та підготовки книги до друку було обрано Adobe InDesign — провідне професійне програмне забезпечення для багатосторінкової поліграфічної верстки. InDesign забезпечує точне позиціонування ілюстрацій і тексту, роботу зі стилями абзаців і символів, створення єдиної системи типографіки, автоматичну нумерацію сторінок, використання мастер-сторінок та ефективне керування великими розворотами. Для квадратного формату 205 × 205 мм особливо корисними виявилися гнучкі інструменти роботи з композицією, вирівнюванням елементів та контролем балансу на розворотах. Програма також містить вбудований модуль Preflight, який перевіряє файл на типові помилки перед друком (роздільність, колірний простір, bleed, перехоплення кольорів тощо), що суттєво зменшує ризики при цифровому друці. Експорт ілюстрацій з Procreate здійснювався у форматах PSD або TIFF з збереженням максимальної якості та прозорості шарів, після чого файли імпортувалися в InDesign для фінального компонування [13, с. 85–95; 3].

Підготовка файлів до друку проводилася з обов'язковим урахуванням кольорового профілю CMYK, роздільної здатності 300 dpi для всіх ілюстрацій, припусків на обріз (bleed) 3–5 мм та міток різку. Такий підхід гарантує точну передачу авторських кольорів і високоякісний результат при цифровому друку на крейдованому папері.

Для створення ілюстрацій ключовим обладнанням став iPad Pro (з екраном Liquid Retina XDR) та Apple Pencil 2, що забезпечують високу точність,

мінімальну затримку та природне відчуття малювання. Фінальна перевірка кольорів та верстки здійснювалася на професійному каліброваному моніторі з IPS-матрицею та широким колірним охопленням (не менше 99% sRGB), що дозволяє уникнути колірних спотворень між екраном і друкованим відбитком. Комп'ютер з потужним процесором, відеокартою та обсягом оперативної пам'яті не менше 32 ГБ забезпечував комфортну роботу з великими багат шаровими файлами [13, с. 70–75].

На етапі друку та післядрукарської обробки використовувалося цифрове друкарське обладнання промислового класу — машини типу HP Indigo, Xerox Versant або Konica Minolta, які забезпечують стабільну якість СМΥК-друку, точну колірну відповідність і відмінну передачу градієнтів на крейдованому папері 130 г/м². Для тиражу в один примірник цифрова технологія є найбільш економічною, швидкою та гнучкою. Післядрукарська обробка включала точне обрізання на гільйотині, глянцеve ламінування обкладинки на ламіна́торі, скріплення внутрішнього блоку на спеціальному довгому степлері (saddle stitch stapler) та ручну збірку твердої палітурки з наклеюванням обкладинки на картон greyboard 2–2,5 мм [19, с. 50–58; 15].

Вибране програмне забезпечення та обладнання дозволяють реалізувати повний цикл створення книги — від концептуальних ескізів і малювання ілюстрацій до професійної верстки та отримання готового друкованого примірника — з високим рівнем контролю якості на кожному етапі. Таке поєднання є оптимальним для сучасного авторського проєкту в умовах обмеженого тиражу, поєднує творчу свободу, технічну точність та економічну ефективність, повністю відповідає сучасним стандартам цифрового дизайну та поліграфії і забезпечує професійний результат, який максимально розкриває художню цінність ілюстрацій та композиційних рішень книги «Люмко та загублена мрія».

3.3. Розробка і виготовлення в матеріалі ілюстрованої книги «Люмко та загублена мрія»

Заключним етапом кваліфікаційної роботи стала практична розробка та виготовлення в матеріалі авторської ілюстрованої книги «Люмко та загублена мрія». Книга виконана у форматі 205 × 205 мм, обсягом 16 сторінок, у твердій палітурці зі скріпленням на скобу (saddle stitching). Цей етап дозволив комплексно перевірити ефективність усіх попередніх теоретичних і практичних рішень, поєднавши художню складову з технічними вимогами сучасної поліграфії [13, с. 45–48; 22, с. 135–142].

Процес реалізації дизайн-проекту включав кілька взаємопов'язаних етапів: створення цифрових ілюстрацій, верстку макету, підготовку файлів до друку та безпосереднє фізичне виготовлення видання тиражем в один авторський примірник.

Розробка ілюстрацій здійснювалася на планшеті iPad Pro з використанням стилуса Apple Pencil та програми Procreate. Цей сучасний цифровий інструментарій дозволив повною мірою реалізувати художнє бачення книги в стилі soft digital art, поєднуючи високу технічну якість з творчою свободою.

Робота проводилася поетапно. На першому етапі створювалося велика кількість чорнових ескізів, відбувався пошук композиційних рішень, пропорцій персонажів, ракурсів та загальної візуальної стилістики. Особлива увага приділялася адаптації зображень до квадратного формату 205 × 205 мм, щоб кожна ілюстрація ефективно заповнювала площу сторінки та розвороту, без втрати важливих елементів композиції. Далі відбувалося детальне промальовування кожної сторінки: проробка персонажів (Люмко, Мімі, Ліра та інших), створення магічного середовища Нічного Лісу, робота зі світлом, атмосферними ефектами сяйва, м'якими градієнтами та текстурними розливами.

Використання Procreate дозволило швидко вносити зміни, експериментувати з кольоровою палітрою, прозорістю шарів і різними пензлями, що особливо важливо при створенні емоційно насичених ілюстрацій для дитячої аудиторії. Природна чутливість Apple Pencil до тиску та нахилу забезпечувала органічність ліній і мазків, наближаючи цифрову ілюстрацію до традиційної техніки малювання. Завдяки високій продуктивності програми та великому набору художніх інструментів вдалося досягти м'якої, теплої та казкової атмосфери, характерної для стилю soft digital art, яка добре сприймається дітьми 4–9 років [13, с. 70–75].

Особлива увага приділялася колористиці — домінуванню фіолетово-блакитних та пастельних тонів, теплим акцентам світла від персонажа Люмко, а також ефектам сяйва, м'яким градієнтам і текстурним розливам. Такі художні прийоми сприяють створенню казкової атмосфери, зануренню дитини в історію та посиленню емоційного впливу видання [2, 23]. Використання цифрових технологій дозволило швидко вносити правки, експериментувати з освітленням і досягти високої художньої виразності, характерної для сучасної дитячої ілюстрації.

Верстка книги виконувалася в програмі Adobe InDesign CC — провідному професійному інструменті для поліграфічної верстки багатосторінкових видань. У програмі було створено документ з точними технічними параметрами: розмір сторінки 205 × 205 мм, розмір розвороту 410 × 205 мм та припуски на обріз (bleed) 5 мм. Це дозволило забезпечити точне позиціонування елементів і уникнути помилок при подальшому друку та обрізанні.

Під час верстки була розроблена єдина система типографіки, яка включала гармонійну шрифтову пару: декоративний шрифт з м'якими округлими формами для заголовків та зручний, добре читабельний шрифт з відкритим накресленням і оптимальним кеглем для основного тексту. Особлива увага приділялася міжрядковим інтервалам, вирівнюванню та візуальній ієрархії тексту, щоб забезпечити максимальну комфортність читання для дітей 4–9 років.

Ілюстрації розміщувалися на розворотах таким чином, щоб максимально ефективно використовувати площу квадратного формату 205 × 205 мм. Квадратний формат виявився особливо вдалим рішенням для дитячої книги, оскільки дозволяє великим ілюстраціям розгортатися на всю ширину розвороту, створюючи ефект занурення в історію. Під час верстки ретельно контролювався баланс між візуальним і текстовим наповненням: текст розміщувався так, щоб не перевантажувати ілюстрації, а органічно доповнювати їх, спрямовуючи увагу дитини на ключові елементи композиції. Також перевірявся ритм розворотів, композиційна цілісність та відповідність віковим особливостям сприйняття.

Використання Adobe InDesign дозволило точно контролювати всі параметри макету, застосовувати майстер-сторінки, стилі абзаців і автоматичну нумерацію, а також проводити фінальну перевірку через модуль Preflight, що значно зменшило ризик технічних помилок перед виведенням на друк [3, с. 12–20; 13, с. 85–95]. Квадратний формат у поєднанні з професійною версткою став одним із ключових факторів успішного сприйняття дитячої книги, оскільки забезпечує гармонійне поєднання яскравих ілюстрацій та тексту, сприяє кращому візуальному сприйняттю та емоційному зануренню дитини в казковий світ [2, 12, с. 88–91].

Під час верстки забезпечувався композиційний баланс між текстом і зображенням, перевірявся ритм розворотів, візуальна ієрархія та відповідність віковим психофізіологічним особливостям дітей 4–9 років. Фінальна перевірка макету за допомогою модуля Preflight дозволила виявити та усунути можливі технічні помилки ще до виведення на друк [3, с. 70–85].

Підготовка файлів до друку включала переведення всіх елементів у колірний простір СМҮК, встановлення роздільної здатності 300 dpi, коректне налаштування спуску смуг та експорт у формат PDF/X-4. Дотримання цих стандартів гарантує точну передачу кольорів, м'яких тональних переходів і дрібних деталей ілюстрацій при друці [13, с. 85–95; 15].

Безпосереднє фізичне виготовлення книги в матеріалі стало важливим практичним етапом, який дозволив оцінити якість проєкту в реальному вигляді. Внутрішній блок надруковано двостороннім повнокольоровим цифровим друком на крейдованому папері щільністю 130 г/м². Така щільність забезпечує оптимальне поєднання жорсткості аркушів, високої якості зображення та приємних тактильних відчуттів, що важливо для дитячої книги [5, 19, с. 50–58].

Обкладинка виконана одностороннім цифровим друком на щільному самоклеїмому матеріалі з наступним нанесенням глянцевого ламінування товщиною 30 мкм. Ламінування не лише значно підвищило яскравість і насиченість кольорів, але й забезпечило надійний захист обкладинки від забруднень, механічних пошкоджень і вологи, що суттєво збільшує термін служби видання [22, с. 210–215].

Після друку аркуші були точно обрізані на гільйотинному різаку. Внутрішній блок складався вкладкою (nested) і скріплювався двома металевими скобами по центру (saddle stitching). Такий спосіб скріплення є оптимальним для видань такого обсягу, забезпечує хорошу розкриваність і довговічність. Готовий блок було вставлено в тверду палітурку, основу якої становить міцний книжковий картон greyboard товщиною 2–2,5 мм. Самоклеїка обкладинка акуратно наклеєна на картон, кути заокруглені, а краї ретельно оброблені для акуратного вигляду та безпеки використання [19, с. 50–58; 22, с. 210–220].

Виготовлення одного авторського примірника дозволило здійснити повний контроль на всіх етапах виробництва, оперативно внести фінальні коригування та отримати реальне уявлення про кінцевий продукт. Загальна вага книги склала приблизно 230–260 г, що є зручним для дитячої аудиторії.

У результаті практичної реалізації проєкту «Люмко та загублена мрія» було створено цілісне, високохудожнє ілюстроване видання, яке успішно поєднує сучасні цифрові технології створення ілюстрацій, професійну поліграфічну підготовку та якісні традиційні елементи палітурки. Виготовлений примірник підтверджує ефективність обраних методів, матеріалів і програмного

забезпечення та може слугувати практичним зразком для подальшого розвитку авторських дитячих книг.

Висновок до розділу 3

У третьому розділі кваліфікаційної роботи здійснено комплексну практичну реалізацію дизайн-проєкту авторської ілюстрованої дитячої книги «Люмко та загублена мрія». Було розроблено та обґрунтовано вибір матеріалів, технологій, обладнання та програмного забезпечення, а також проведено повний цикл виготовлення видання в матеріалі тиражем один примірник.

У результаті проведеного аналізу для внутрішнього блоку оптимальним визнано крейдований папір щільністю 130 г/м², який забезпечує високу якість відтворення складних художніх ілюстрацій, відсутність просвічування та комфортну вагу книги. Обкладинка виконана на самоклеїмому матеріалі з глянцеvim ламінуванням, що гарантує яскравість, захист і преміальний зовнішній вигляд. Вибрана технологія твердої палітурки зі скріпленням на скобу (saddle stitching) виявилася найбільш доцільною для книги малого обсягу (16 сторінок), оскільки поєднує функціональність, lay-flat ефект та естетику твердої обкладинки.

Для створення ілюстрацій ефективно використано сучасний цифровий інструментарій — планшет iPad Pro з Apple Pencil та програму Procreate, що дозволило реалізувати авторську художню концепцію з високим рівнем деталізації та емоційності. Верстка книги виконана в Adobe InDesign, що забезпечило професійну підготовку макету з урахуванням усіх поліграфічних вимог (СМУК, bleed, Preflight). Цифровий друк у поєднанні з післядрукарською обробкою дав змогу якісно втілити проєкт навіть при одиничному тиражі.

Виготовлений примірник книги повністю відповідає поставленим завданням: має високу художню якість, зручний для дитячої аудиторії формат 205 × 205 мм, комфортну вагу, довговічність та безпеку матеріалів відповідно

до ДСТУ 29-620-2002. Загальна вага видання (орієнтовно 230–260 г) та ергономіка сприяють легкому сприйняттю книги дітьми 4–9 років.

Таким чином, у розділі 3 підтверджено практичну здійсненність обраного дизайн-проекту. Вибрані матеріали, технології та інструменти виявилися оптимальними для реалізації авторської ілюстрованої книги в сучасних умовах. Отриманий результат демонструє ефективне поєднання цифрових технологій створення контенту з традиційними поліграфічними методами виготовлення, що може слугувати основою для подальших авторських проектів у галузі дитячого книговидавання.

ВИСНОВКИ

У кваліфікаційній роботі успішно досягнуто поставленої мети — розроблено цілісний дизайн-проект авторської ілюстрованої дитячої книги «Люмко та загублена мрія» для дітей віком 4–9 років. У результаті проведеного дослідження проаналізовано історичний розвиток дитячої ілюстрації у світовому та українському контексті, вивчено сучасні тенденції цифрового мультяшного фентезі, обґрунтовано художньо-композиційну концепцію та здійснено повний цикл матеріального втілення проекту.

Виявлено, що ефективна дитяча ілюстрація сьогодні є синтезом емоційної виразності, вікової психології та сучасних технологій. Розроблений авторський стиль *soft digital art* з активним використанням світлових ефектів, текстур та емоційно-контрастної колористики (теплі золотаві тони проти холодних фіолетово-блакитних) дозволяє створити магічну атмосферу, яка сприяє розвитку уяви, емоційної грамотності та почуття надії в дитини. Практична реалізація підтвердила оптимальність обраних матеріалів (крейдований папір 130 г/м², глянцеve ламінування обкладинки, тверда палітурка зі скріпленням на скобу) та інструментів (iPad Pro, Procreate, Adobe InDesign), що дозволило якісно виготовити примірник книги формату 205 × 205 мм тиражем в один екземпляр.

Разом з тим, у ході роботи виявилися певні обмеження. Через одиничний тираж не було проведено широкого тестування сприйняття книги цільовою аудиторією. Використання виключно цифрових технологій створення ілюстрацій, хоча й забезпечило високу якість і швидкість, обмежило можливості експериментів з традиційними матеріалами. Крім того, книга залишилася статичним виданням, хоча її світлові ефекти та магічна атмосфера мають значний потенціал для розвитку в інтерактивному або цифровому форматі.

На основі проведеного дослідження можна рекомендувати подальше тиражування книги з обов'язковим тестуванням на фокус-групах дітей 4–9 років для уточнення емоційного та візуального сприйняття. Перспективним є створення серії продовжень, розробка інтерактивної електронної версії з

анімацією світлових ефектів, а також розширення проєкту на супутні продукти (розмальовки, набори для творчості). У майбутніх роботах доцільно поєднувати цифрові технології з елементами традиційного малювання для підвищення тактильної привабливості видань.

Виконана кваліфікаційна робота демонструє практичну готовність автора до професійної діяльності в галузі графічного дизайну та книговидавання. Отримані результати підтверджують перспективність розвитку авторських ілюстрованих дитячих книг в Україні, які органічно поєднують національні культурні традиції, сучасні цифрові технології та глибоке розуміння потреб сучасної дитини.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Аліса в Країні Див: як світ полюбив культовий твір Луїса Керрола. Суспільне Культура. URL: <https://suspilne.media/culture/715316-alisa-v-kraini-div-ak-svit-polubiv-kultovij-tvir-luisa-kerrola/> (дата звернення: 22.03.2026).
2. Все, що треба знати про книжечки-картинки. Частина 1. Видавництво Старого Лева. URL: <https://starylev.com.ua/blogs/vse-shcho-treba-znaty-pro-knyzhky-kartynky-chastyna-1> (дата звернення: 22.03.2026).
3. Головка О. А. Макетування і верстка: Adobe InDesign CC : комп'ютерний практикум. Київ : КПІ ім. Ігоря Сікорського, 2020. 97 с.
4. Дмитро Шавикін. Sensor Media. URL: <https://sensormedia.com.ua/culture/daleki-mandrivky-syla-sylenna-mystecztva-ta-biografiya-avto-desyatyj-nomeruniversalnogo-zhurnalu/> (дата звернення: 22.03.2026).
5. ДСТУ 29-620-2002. Видання для дітей. Поліграфічне виконання. Київ : Держспоживстандарт України, 2002. 18 с.
6. З історії ілюстрованої книги для дітей 20 ст. Національна бібліотека України для дітей. URL: <https://chl.kiev.ua/Default.aspx?id=78> (дата звернення: 15.04.2026).
7. Історія української ілюстрації. Вікіпедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Історія_української_ілюстрації (дата звернення: 15.04.2026).
8. Костя Лавро — ілюстратор. LiRoom. URL: <https://liroom.com.ua/articles/kost-lavro-illustrator-story/> (дата звернення: 15.04.2026).
9. Марія Примаченко книжку для дітей ілюструвала, і у снах сюжети бачила. Ukrainian Art Library. URL: <https://uartlib.org/exclusive/mariya-prymachenko->

- knygudlya-ditej-ilyustruvala-i-u-snah-syuzhety-bachyla/ (дата звернення: 22.04.2026).
10. Найкращі дитячі ілюстратори незалежної України. Видавництво Старого Лева. URL: https://starylev.com.ua/news/naykrashchi-dytyachi-ilyustratory-nezalezhnoyi-ukrayiny?srsId=AfmBOooSqQOvimR2tEFhj2SzfOCLsR51_u77EAOT5bsFOMMGgNCJswQL (дата звернення: 15.04.2026).
 11. Перша ілюстрована дитяча книга. Видавництво Старого Лева. URL: <https://starylev.com.ua/blogs/persha-ilyustrovana-dytyacha-knyga> (дата звернення: 15.04.2026).
 12. Потрашкова Л. В. Основи композиції та дизайну : навч. посіб. Харків : ХНЕУ, 2007. 150 с.
 13. Пушкар О. І., Грабовський В. В., Оленич О. В. Технології поліграфічного виробництва : навч. посіб. Харків : ХНЕУ, 2019. 195 с.
 14. П'ятірка найкращих українських дитячих ілюстраторів. Рідна країна. URL: <https://ridna.jimdofree.com/головна/українськідитячі-ілюстратори/> (дата звернення: 22.04.2026).
 15. ТакіБук. Цифровий друк і сучасні технології у книговидавництві. 2025. URL: <https://takibook.od.ua/blog/cifrovij-druk> (дата звернення: 20.05.2026).
 16. Ті, що малюють між слів. 7 українських ілюстраторів, яких варто знати. Українська правда. Життя. URL: <https://life.pravda.com.ua/culture/2016/07/8/214736/> (дата звернення: 22.04.2026).
 17. Українська абетка: малюнки Георгія Нарбута і Нарбут-студії. Спогади. Листи. Центр Шептицького УКУ. URL: <https://center.ucu.edu.ua/biblioteka-novyny/ukrayinska-abetka-malyunkygeorgiya-narbuta-i-narbut-studiyi-spogady-lysty/> (дата звернення: 22.03.2026).
 18. Українська ілюстраторка стала переможницею Болонської виставки 2025. Читомо. URL: <https://chytomo.com/ukrainska-iliustratorka->

- stalaperemozhnytseiu-bolonskoi-vystavky-2025/ (дата звернення: 15.04.2026).
19. Фіть Л. В. Поліграфія : навч. посіб. Чернівці : Чернівецький національний університет, 2010. 80 с.
20. Чому художники часів УРСР йшли у дитячу ілюстрацію. Читомо. URL: <https://chytomo.com/chomu-khudozhnyky-chasiv-ursr-jshly-u-dytiachuiliustratsiiu/> (дата звернення: 22.03.2026).
21. Чудовий блог про історію української книжкової ілюстрації. Facebook. URL: <https://www.facebook.com/groups/illustrator/posts/6979143918805343/> (дата звернення: 25.04.2026).
22. Шпак В. І. Поліграфія : книга редактора : навч. посіб. Київ : ДП «Експрес-об'ява», 2017. 337 с.
23. «Я малюю, тому що хочу розповісти історію одній дитині – собі». 7 українських ілюстраторів про ремесло і мистецтво, секрети роботи та «другий голос» книжки. Будні (Robota.ua). URL: <https://budni.robota.ua/career/ya-malyuyutomu-scho-hochu-rozpovisty-istoriyu-odniy-dytyni-sobi-7-ukrayinskyhilyustratoriv-pro-remeslo-i-mystetstvo-sekrety-roboty-ta-druhyy-holosknyzhky> (дата звернення: 15.04.2026).
24. A Brief History of Picture Books. Publishers Weekly. URL: <https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/childrens/childrensauthors/article/91572-the-rise-of-the-picture-book.html> (дата звернення: 22.03.2026).
25. Anna Lomakina - Illustrator, YouTube blogger in Kyiv, Ukraine. Behance. URL: <https://www.behance.net/lomakina-space> (дата звернення: 22.03.2026).
26. Children's book illustration trends: 2025 Bologna Book Fair. Chytomo. URL: <https://chytomo.com/en/children-s-book-illustration-trends-2025-bolognabook-fair/> (дата звернення: 27.04.2026).

- 27.Children's Book Illustration Styles: Complete 2025 Guide. Consistent Character AI. URL: <https://consistentcharacter.ai/blog/childrens-book-illustration-styles-2025guide/> (дата звернення: 25.04.2026).
- 28.Creekkid Art Katie Risor. URL: <https://www.katierisor.com/> (дата звернення: 27.04.2026).
- 29.Eliza Wheeler Studio. URL: <https://wheelerstudio.com/> (дата звернення: 27.04.2026).
- 30.Evolution of Children's Book Illustrations: A Journey Through Time. Happy Designer. URL: <https://www.happydesigner.co.uk/the-evolution-of-childrens-bookillustrations-a-journey-through-time/> (дата звернення: 22.03.2026).
- 31.Five Ukrainian Illustrators Longlisted for World Illustration Awards 2025. United24 Media. URL: <https://united24media.com/latest-news/five-ukrainian-illustratorslonglisted-for-world-illustration-awards-2025-8837> (дата звернення: 25.04.2026).
- 32.Five Ukrainian nominees on World Illustration Awards list. Chytomo. URL: <https://chytomo.com/en/five-ukrainian-nominees-on-world-illustration-awards-list/> (дата звернення: 15.04.2026).
- 33.Chytomo choice: 10 books for children by Ukrainian writers. Chytomo. URL: <https://chytomo.com/en/chytomo-choice-10-books-for-children-byukrainian-writers/> (дата звернення: 27.04.2026).
- 34.In the Image of God: John Comenius and the First Children's Picture Book. The Public Domain Review. URL: <https://publicdomainreview.org/essay/in-the-image-of-god-john-comenius-and-the-first-children-s-picture-book/> (дата звернення: 22.03.2026).
- 35.Isabelle Arsenault. URL: <https://www.isabellearsenault.com/> (дата звернення: 22.03.2026).
- 36.Meet the Boychukists: Ukrainian Modernism at the V&A. Victoria and Albert Museum. URL: <https://www.vam.ac.uk/blog/museum-life/meet-the-boychukists-ukrainianmodernism-at-the-va> (дата звернення: 15.04.2026).

37. Mysterious Book Illustrator Okhrim Sudomora. The New York Public Library.
URL: <https://www.nypl.org/blog/2023/07/11/mysterious-bookillustrator-okhrim-sudomora> (дата звернення: 22.03.2026).
38. Nikolajeva M., Scott C. How Picturebooks Work. New York : Routledge, 2006.
С. 23–45.
39. Salisbury M., Styles M. Children's Picturebooks: The Art of Visual Storytelling.
London : Laurence King Publishing, 2012. С. 56–78.
40. The First Printed Children's Books. I Love Typography. URL:
<https://ilovetypography.com/2015/10/27/the-first-printed-childrens-books/>
(дата звернення: 22.03.2026).
41. 8 Ukrainian Illustrators That Will Amaze You. Ukraine.ua. URL:
<https://ukraine.ua/stories/ukrainian-illustrators/> (дата звернення: 15.04.2026).
42. Ukrainian Children's Books in the Interwar Period: Looking Back on Soviet
Policy. Princeton University Blog. URL:
<https://blogs.princeton.edu/cotsen/2022/04/ukrainian-childrens-books-in-theinterwar-period-looking-back-on-soviet-policy/> (дата звернення: 15.04.2026).
43. Ukrainian illustrator won the 2025 Bologna Children's Book Fair. Chytomo.
URL: <https://chytomo.com/en/ukrainian-illustrator-wonthe-2025-bologna-children-s-book-fair/> (дата звернення: 27.04.2026).
44. Ukrainian illustrators recognized as winners at the World Illustration Awards.
Chytomo. URL: <https://chytomo.com/en/ukrainian-illustrators-recognized-aswinners-at-the-world-illustration-awards/> (дата звернення: 27.04.2026).
45. Understanding Ukraine's Plight Through Children's Literature. Knowledge
Quest. URL: <https://knowledgequest.aasl.org/understanding-ukraines-plight-throughchildrens-literature/> (дата звернення: 22.04.2026).
46. Walsworth. Binding Basics — Saddle Stitching. 2022. URL:
<https://www.walsworth.com/blog/saddle-stitch-binding> (дата звернення: 20.05.2026).

ДОДАТКИ

Додаток А

Апробація результатів роботи



Рис. А.1 Сертифікат участі у конференції для публікації тез



Рис. А.2 Сертифікат участі у мистецькому конкурсі

Додаток Б

Сторіборд книги

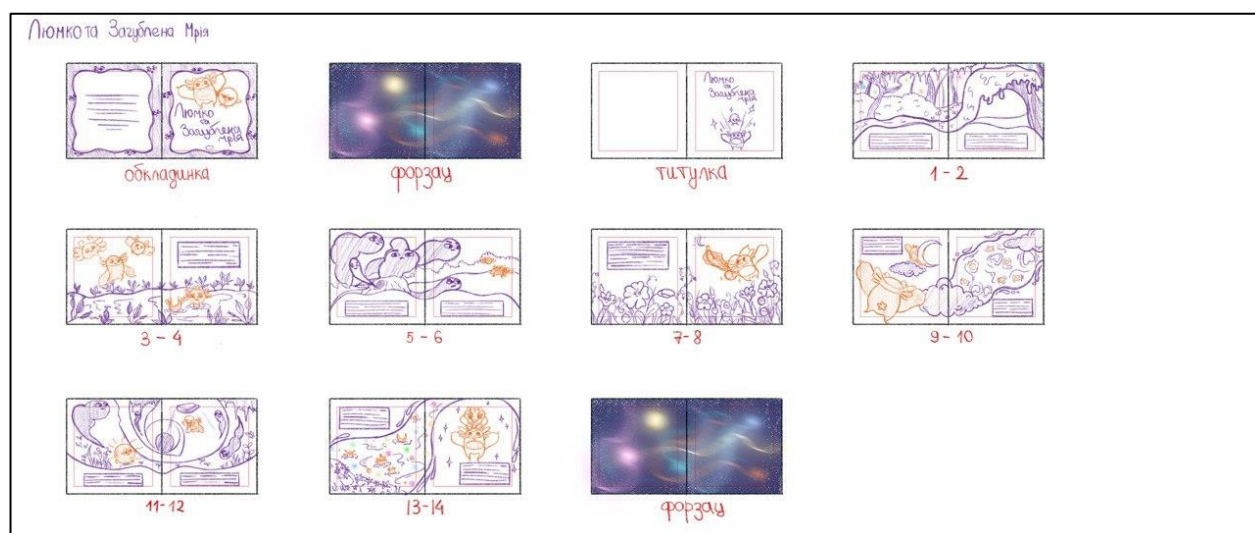


Рис. Б.1 Ескізне виконання всіх сторінок у вигляді сторіборду

Додаток В

Кольорові розвороти книги

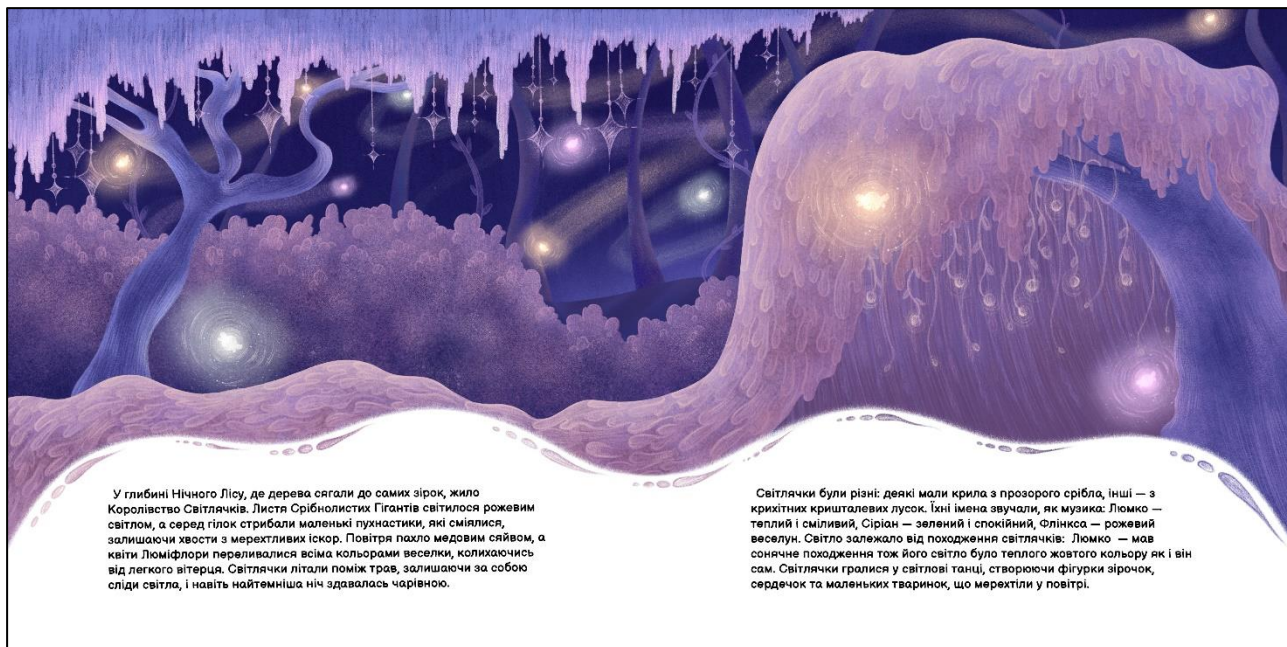


Рис. В.1 Ілюстрація розвороту 1

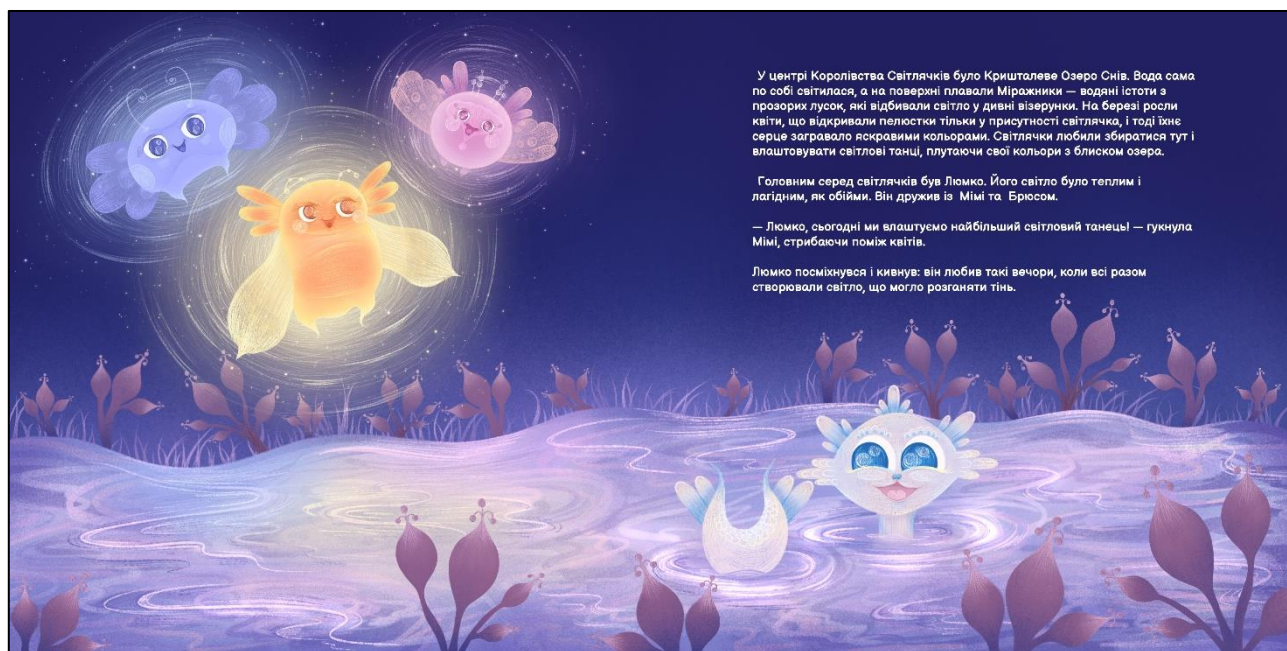


Рис. В. 2 Ілюстрація розвороту 2

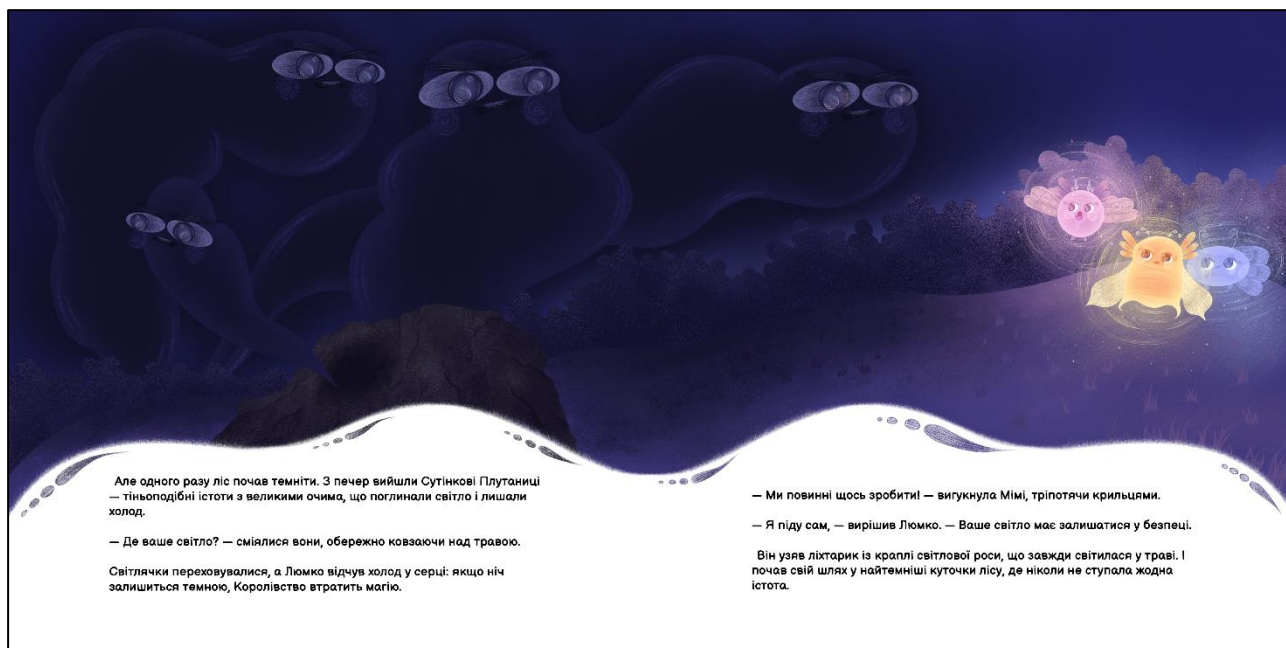


Рис. В. 3 Ілюстрація розвороту 3

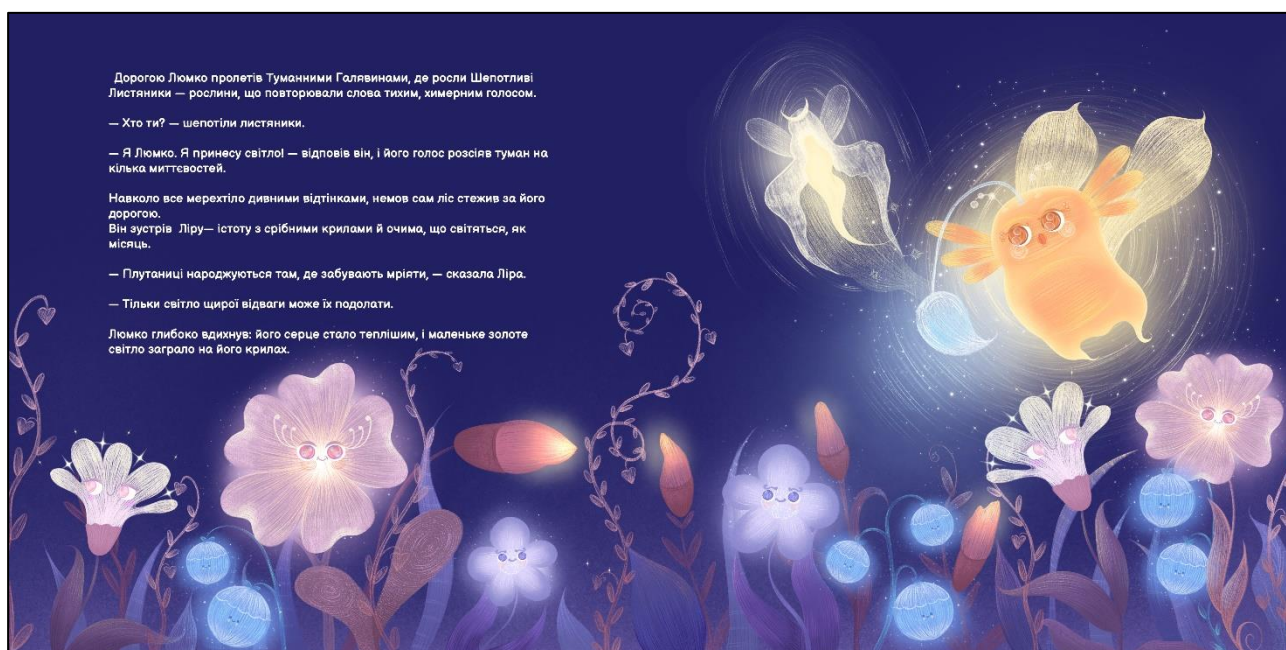


Рис. В. 4 Ілюстрація розвороту 4

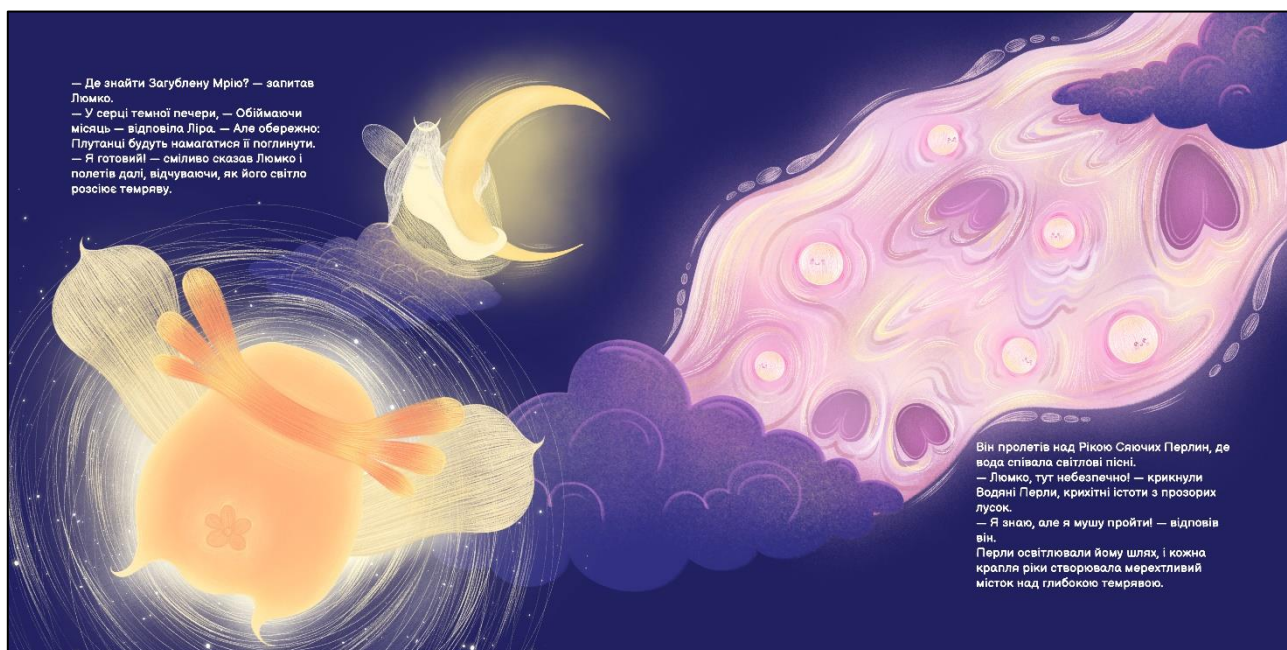


Рис. В. 5 Ілюстрація розвороту 5

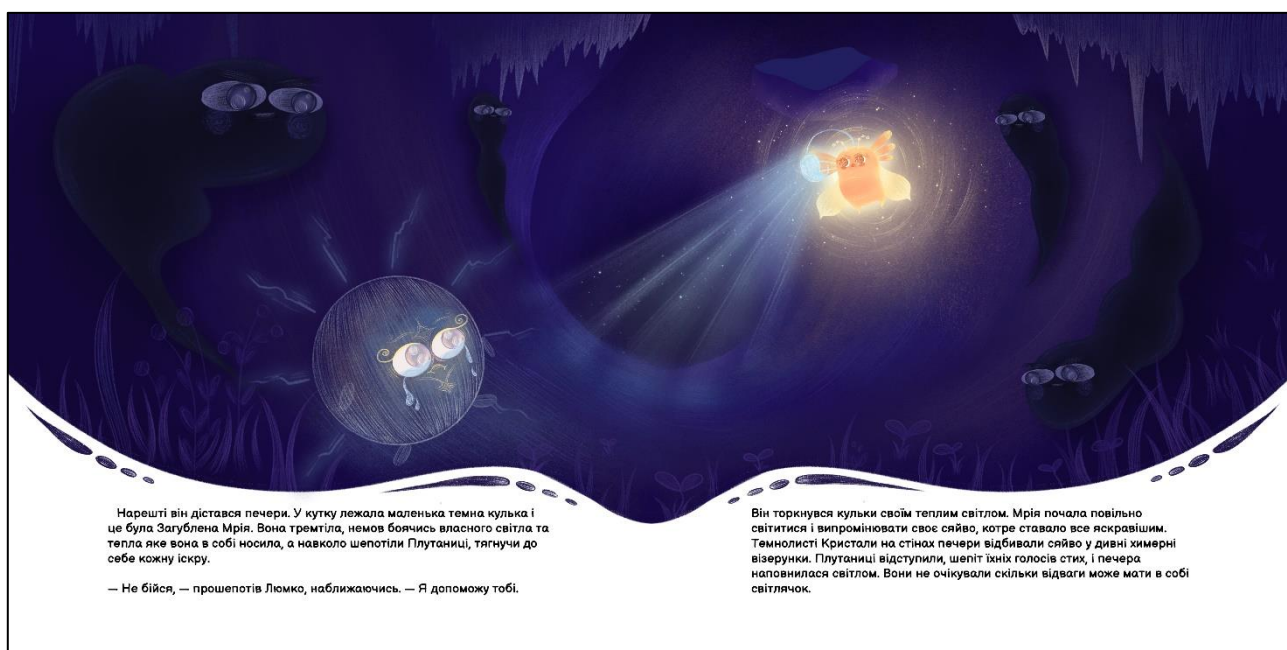


Рис. В. 6 Ілюстрація розвороту 6



Рис. В. 7 Ілюстрація розвороту 7