



УДК 7.043:655.411

СУЧАСНІ ТЕНДЕНЦІЇ ВІЗУАЛІЗАЦІЇ ТЕКСТУ В КНИЖКОВІЙ ІЛЮСТРАЦІЇ

СИДОРЕНКО Андрій, ДЕРБЕНЬОВА Софія

Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, Україна
sydorenko.av@knutd.edu.ua, sofiaderbenova@gmail.com

У роботі розглядається значення ілюстрації як інструменту візуалізації тексту в контексті сучасного дизайну, зокрема у поєднанні з традиційними та цифровими методами. Особливу увагу буде приділено таким прикладам візуалізації, як ілюстрації Джозефа Чейстона до «Книги джунглів» Редьярда Кіплінга. Інший важливий приклад - ілюстрації Джима Кея до серії про Гаррі Поттера Джоан Роулінг, в яких художник створює магічну атмосферу за допомогою детальних малюнків, змінюючи сприйняття літературного твору. Вивчається також вплив новітніх технологій на створення графічних образів, особливо у випадку мультимедійних книг, які поєднують текст з анімацією та інтерактивними елементами.

Ключові слова: ілюстрація, візуалізація тексту, графічний дизайн.

ВСТУП

З кожним роком на перший план виходить необхідність поєднання лінгвістичних та візуальних елементів для створення багатогранного досвіду сприйняття інформації. Ілюстрації не лише доповнюють текст, але й розкривають його зміст, додають нового смислу та емоційного контексту. Наприклад, у дитячій літературі, де важлива як образність, так і візуальність, ілюстрації є важливим елементом у створенні вражаючої оповідної структури.

ПОСТАНОВКА ЗАВДАННЯ

Розробка основних принципів візуалізації ілюстрованого тексту з урахуванням різних типів контенту та користувачів, а також новітніх технологій та тенденцій сучасного дизайну є важливим кроком на шляху до створення інтерактивних та мультимедійних форматів контенту, здатних задовольнити потреби сучасних користувачів у світі інформаційних технологій та візуальної комунікації.

РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ЇХ ОБГОВОРЕННЯ

Один з головних результатів полягає в тому, що візуалізація тексту графічними елементами значно покращує сприйняття матеріалу, роблячи його більш зрозумілим і доступним для читача. Це особливо важливо для типів контенту, де важливо правильно відображати інформацію, таких як наукові публікації, навчальні посібники, маркетингові матеріали та соціальні мережі. Виявлено, що кожен тип контенту вимагає особливого підходу до візуалізації, який враховує особливості читача і цілі, які переслідує автор. Наприклад, у наукових та навчальних текстах важливо використовувати графічні елементи для кращого розуміння складних понять і теоретичних моделей. Інфографіка, діаграми, графіки та таблиці можуть значно спростити сприйняття



статистичних даних, допомогти візуалізувати описані в тексті процеси та механізми, виділити важливі деталі. Це підвищує інтерес читача і полегшує засвоєння інформації. Зазначимо, що надмірна кількість графічних елементів може призвести до перенасичення і знизити ефективність їх використання. Тому оптимальне співвідношення тексту та ілюстрацій є ключовим для досягнення бажаного результату, а використання яскравих кольорів, динамічних зображень, анімації та інших інтерактивних елементів значно підвищує ефективність реклами та інтерес до товарів і послуг. Водночас існує ризик, що надмірна візуальна насиченість може відволікти увагу від основного повідомлення. Важливо знайти баланс між креативністю та збереженням чіткої комунікації.

Ще одним важливим аспектом, виявленим у цьому дослідженні, є роль інтерфейсів і мультимедійних платформ у взаємодії текстових і візуальних елементів. Це особливо актуально для мобільних додатків, веб-сайтів та платформ для онлайн-навчання. У таких ситуаціях текстові та візуальні елементи повинні адаптуватися до різних форматів пристроїв і забезпечувати зручний доступ до інформації в будь-якому середовищі. У таких випадках взаємодія між текстовими та візуальними елементами може бути інтерактивною, дозволяючи користувачам обирати спосіб взаємодії з контентом. Наприклад, у вебінарах або онлайн-курсах, які поєднують лекції, ілюстрації та відео, важливо, щоб ці елементи не тільки доповнювали один одного, але й створювали єдиний інтерактивний простір, де користувачі можуть активно взаємодіяти з контентом з максимальною користю.

З'ясовано, що такі технології, як доповнена реальність (AR) і віртуальна реальність (VR), змінюють спосіб візуалізації текстів. Ці технології уможливають інтерактивні ілюстрації, які створюють для користувача середовище повного занурення. Це особливо актуально в освіті, медицині, архітектурі та інших галузях, де візуалізація складних процесів і структур може значно полегшити розуміння і підвищити ефективність навчання. Візуалізація з елементами доповненої і віртуальної реальності не тільки покращує користувацький досвід, а й створює більш глибоке емоційне враження і може сприяти кращому засвоєнню матеріалу.

Важливо обирати візуальні елементи, які підходять для кожного читача. Наприклад, для дітей рекомендується використовувати прості, яскраві ілюстрації, які привертають увагу і полегшують розпізнавання матеріалу. Для читачів старшого віку більше підійдуть складніші та абстрактніші графічні елементи, які потребують глибшого розуміння та роздумів. З іншого боку, професійні та академічні видання використовують графіки, таблиці та діаграми для наочного подання інформації та підтримки теоретичних положень.

Одним із цікавих висновків цього дослідження є те, що візуалізація може функціонувати не лише як засіб комунікації, але й як інструмент для вираження ідей та концепцій. Візуальні елементи можуть бути не лише допоміжними, але й самостійними носіями інформації, що мають естетичну та символічну цінність. Ілюстрації та графіка можуть бути інструментами вираження авторських ідей, тем і настроїв, що розширює можливості використання візуальних елементів у літературі, мистецтві та культурі загалом. У



дослідженні також проаналізовано ефективність різних програмних інструментів для створення візуальних елементів, таких як Adobe Illustrator, Photoshop і Figma, а також інструментів для роботи з анімацією та 3D-графікою. Було виявлено, що ці інструменти мають свої переваги, залежно від специфіки проєкту та цілей, які ставлять перед собою дизайнери та розробники. Зазначено, що ефективність використання цих інструментів залежить від рівня підготовки користувача та його вміння правильно інтегрувати візуальні елементи в загальний контекст дизайну.

ВИСНОВКИ

Дослідження показало, що різні типи контенту потребують специфічних підходів до візуалізації. Для наукових статей важливо використовувати чіткі та зрозумілі зображення, тоді як для реклами потрібні графіки для вираження емоцій. Занадто велика кількість візуальних елементів може відволікати, тому необхідно дотримуватися балансу. Важливо також адаптувати візуальні елементи до цільової аудиторії, враховуючи її вік і рід занять. Яскраві ілюстрації підходять для дітей, а більш складні матеріали - для дорослих. Інтерактивні технології, такі як доповнена та віртуальна реальність, відкривають нові можливості для навчання та комунікації. Таким чином, візуалізація є потужним інструментом, який може значно підвищити ефективність передачі інформації, але її використання вимагає врахування особливостей контенту та аудиторії.

ЛІТЕРАТУРА

1. Tufte E.R. The Visual Display of Quantitative Information. Cheshire: Graphics Press, 2006. 197 p.
2. Lupton E. Graphic Design and Visual Communication: A Guide for Practitioners. New York: Princeton Architectural Press, 2014. 223 p.
3. Gero J.S., Lee M. Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work. London: Springer, 2019. 302 p.
4. Ware C. Information Visualization: Perception for Design. Boston: Morgan Kaufmann, 2013. 280 p.
5. Kress G., Van Leeuwen T. Reading Images: The Grammar of Visual Design. London: Routledge, 2006. 289 p.

SYDORENKO A., DERBENOVA S.

MODERN TRENDS IN TEXT VISUALIZATION IN BOOK ILLUSTRATION

This paper explores the role of illustration as a tool for text visualization in the context of contemporary design, particularly in the combination of traditional and digital techniques. Special attention is given to notable examples of visualization, such as Joseph Chayston's illustrations for The Jungle Book by Rudyard Kipling. Another significant example is Jim Kay's illustrations for J.K. Rowling's Harry Potter series, where the artist creates a magical atmosphere through detailed drawings, transforming the perception of the literary work. The study also examines the impact of emerging technologies on the creation of graphic imagery, particularly in the case of multimedia books that integrate text with animation and interactive elements.

Keywords: illustration; text visualization; graphic design.