

Міністерство освіти і науки України



ДИЗАЙН ДИТЯЧОЇ КНИГИ

Методичні вказівки до виконання практичних занять
для здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти
освітньої програми «Дизайн» і «Дизайн (Графічний дизайн)»
галузі знань 02 Культура та мистецтво
спеціальності 022 Дизайн та 022.01 Графічний дизайн
денної та заочної форм навчання

Луцьк 2026

УДК 7.05:655.28(07)
Д 44

Голова вченої ради факультету креативних індустрій, маркетингу та комунікацій _____ Д. АВРАМЕНКО
Електронна копія друкованого видання передана для внесення в репозитарій ЛНТУ
Директор бібліотеки _____ Н. ПОЛІЩУК

Рекомендовано до видання вченою радою факультету креативних індустрій, маркетингу та комунікацій ЛНТУ, протокол № __від «__» _____ 2026 року.

Розглянуто і схвалено на засіданні кафедри дизайну ЛНТУ, протокол № ____ від «__» _____ 2026 року.
В.о завідувач кафедри Дизайну _____ Н. СКЛЯРЕНКО

Укладачі: _____ О. РОМАНЮК, асистент кафедри дизайну ЛНТУ.

Рецензент: _____ Н. СКЛЯРЕНКО, доктор мистецтвознавства, професор кафедри дизайну ЛНТУ.

Відповідальний за випуск: _____ Н.СКЛЯРЕНКО в.о. завідувач кафедри дизайну ЛНТУ.

Дизайн дитячої книги: методичні вказівки до виконання практичних занять для здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти освітньої програми «Дизайн» і «Дизайн (Графічний дизайн)» галузі знань 02 Культура та мистецтво спеціальності 022 Дизайн та 022.01 Графічний дизайн денної та заочної форм навчання/ О. В. Романюк – Луцьк: Луцький НТУ, 2026. – 24 с.

Методичне видання складене відповідно до діючої програми курсу «Дизайн дитячої книги» з метою визначення завдань практичних завдань студентів та надання методичної допомоги в процесі виконання. Подано основні відомості з теми курсу, необхідні для виконання практичних завдань.

© Романюк О.В. 2026

ЗМІСТ

ВСТУП	4
Практичне завдання 1-2. Стилiстично-образна розробка дизайну iлюстрованої дитячої абетки	5
Практичне завдання 3-4. Дизайн-розробка iлюстрованої дитячої книги	8
Практичне завдання 5-6. Дизайн-розробка дитячої книжки-iграшки	13
РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА	16
ДОДАТКИ	17

ВСТУП

Методичні вказівки до практичних завдань сформовано на основі типової навчальної програми з дисципліни «Дизайн дитячої книги» та нормативної програми циклу нормативно-методичного забезпечення навчального процесу для підготовки бакалаврів напряму «Дизайн (Графічний дизайн)» галузі знань «Культура та мистецтво» за спеціальністю 022.01 «Графічний дизайн» на кафедрі архітектури та дизайну Луцького національного технічного університету.

Вивчення дисципліни «Дизайн дитячої книги» є важливою дисципліною для підготовки компетентних спеціалістів у галузі проектування різних об'єктів поліграфічної продукції у напрямку графічного дизайну, та розвиток творчого потенціалу студентів для вирішення професійних задач. Актуальність дисципліни визначена необхідністю використання теоретичних знання і практичних вмінь у проектному процесі, зокрема, під час розробки різноманітних об'єктів дизайну поліграфічного спрямування, а саме дитячих поліграфічних видань.

Мета і завдання

Мета вивчення дисципліни «Дизайн дитячої книги»: розширення та поглиблення теоретичних і практичних знань і вмінь студентів у галузі проектування графічних об'єктів, зокрема дитячої поліграфічної продукції, та розвиток творчого потенціалу студентів для вирішення професійних задач.

Основні завдання вивчення дисципліни «Дизайн дитячої книги»:

- ознайомлення студентів з прийомами та методами проектування різних за складністю дитячих поліграфічного видання, віковою особливістю дитячої літератури, принципами створення графічних композицій, різновидами ілюстрацій до них та верстки видання;

- формування навичок спостереження, збору і аналізу інформації в оточуючому середовищі та переосмислення її у власних дизайн-розробках;

- розвиток вмінь використовувати теоретичні знання і практичні вміння у проектному процесі, зокрема, під час дизайн-розробки дитячих поліграфічного видання.

ПРАКТИЧНЕ ЗАВДАННЯ 1-2.

Стилістично-образна розробка дизайну ілюстрованої дитячої абетки

Мета: ознайомитися з особливостями дизайну ілюстрованої дитячої абетки.

Завдання: розробити дизайну однієї із сторінок абетки враховуючи вікові особливості дітей, формуючи власне образне та стилістичне ілюстративне зображення.

Загальні відомості

Основна інформація. Дитяча абетка – це не просто навчальний посібник для вивчення літер, а цілісний образотворчий продукт, який поєднує функціональність і художню виразність. Для дитини перші книги мають особливе значення: вони формують інтерес до читання, розвивають асоціативне мислення, пам'ять і уяву. Тому дизайн ілюстрування абетки – важливе завдання для сучасного графічного дизайнера та ілюстратора.

Особливості дизайну дитячої абетки

1. *Функціональність і простота.* Абетка повинна бути зрозумілою та доступною для дітей молодшого віку (3–7 років). Шрифти мають бути великими, чіткими, з простими формами літер, що полегшує сприйняття.

2. *Асоціативність.* Кожна літера зазвичай супроводжується ілюстрацією предмета чи персонажа, назва якого починається на цю літеру. Це допомагає закріплювати зв'язок між звуком, графемою та образом. Наприклад: «А – автобус», «Б – бджола».

3. *Образно-стилістичне рішення.* Вибір стилю ілюстрацій залежить від вікової групи. Для малюків – це яскраві, прості, декоративні зображення з великими деталями. Для старших дошкільників – більш деталізовані ілюстрації з гумористичними або сюжетними елементами.

4. *Колористичне рішення.* Яскраві кольори стимулюють увагу та інтерес дітей. Варто уникати надмірної кількості відтінків, щоб не перевантажувати сторінку. Важливим є баланс між кольором літери та ілюстрації.

5. *Використання сучасних технологій.* Сьогодні дизайн абеток виходить за межі друкованої книги: створюються інтерактивні електронні версії з анімацією, звуковими ефектами та іграми. Це

розширює можливості сприйняття та робить процес навчання більш захопливим.

Роль ілюстратора. Ілюстратор у роботі над абеткою має поєднувати художній талант із педагогічним підходом. Його завдання – не лише естетично прикрасити сторінки, а й зробити образи пізнавальними, доброзичливими та такими, що стимулюють інтерес до навчання.

Висновок. Дизайн дитячої абетки – це поєднання мистецтва, педагогіки та психології. Правильне ілюстрування допомагає дитині швидше засвоїти літери, формує позитивне ставлення до читання і стає першим кроком до пізнання світу книжок. Для студентів-дизайнерів робота над абеткою є чудовою практикою в галузі книжкової ілюстрації та прикладного графічного мистецтва.

Хід виконання завдання. Розробити дизайн **однієї сторінки абетки** (на прикладі будь-якої вибраної літери українського алфавіту).

Вимоги до роботи:

1. Літера - подати її великим шрифтом; обрати читабельний, - простий шрифт (без надлишкових декоративних елементів).

2. Ілюстрація - створити образи предметів, тварин чи персонажів, назва яких починається з цієї літери; - забезпечити зрозумілий і дружній для дітей образ; - поєднати ілюстрацію з літерою в єдиній композиції (наприклад: літера може «взаємодіяти» з ілюстрацією).

3. Колористика - використати яскраву, гармонійну гаму; - уникати перенасичення зайвими відтінками; - забезпечити контраст між літерою і тлом.

4. Композиція сторінки - розташувати літеру, ілюстрацію та слово-приклад так, щоб дитині було легко орієнтуватися; - залишити достатньо «повітря» (незаповненого простору).

5. Формат роботи - розмір сторінки: А4 (книжкова орієнтація); - подати в кольорі (цифровий макет або намальована від руки робота).

Очікуваний результат. Усі елементи роботи розміщуються на А-3 форматі і надсилаються в електронному варіанті. На графічній частині повинно бути представлено: 1) ескізно-пошукові варіанти персонажів; 2) деталізація образів персонажів; 3) кінцевий варіант готової ілюстрації сторінки абетки. Сторінка має виглядати як готовий

фрагмент дитячої абетки, де літера, слово та ілюстрація створюють цілісне і захопливе візуальне рішення для дітей 3–6 років.

Приклад сторінок ілюстрованої абетки



Порядок виконання роботи

Студент повинен розробити дизайн обкладинки та окремих сторінок (4-6 розворотів) ілюстрованого тематичного планер-щоденника.

Студент самостійно обирає тематичний напрямок планера-щоденника. Дизайн - композиції, компоновання елементів та ілюстрування розроблених сторінок повинен відображати авторський стиль. У роботі над дизайном дозволяється використання будь-яких креативних ідей щодо подачі щоденника та трактування обраної теми.

Розмір формату щоденника-планера студент обирає самостійно.

Для виконання роботи студент обирає на власний розсуд графічні редактори (наприклад, Adobe Illustrator, Adobe InDesign).

Розроблені сторінки та обкладинку планер-щоденника необхідно закомпонувати на форматі і подати коротку анотацію-опис власної розробки (описати концепцію ідеї, та особливості авторського дизайну окремих елементів та сторінок-розворотів). Робота до здачі подається в електронному вигляді (окремо зображення кожної сторінки чи розвороту та обкладинка і демонстраційний загальний планшет з усіма об'єктами дизайн-розробки та анотацією-описом).

ПРАКТИЧНЕ ЗАВДАННЯ 3-4.

Дизайн-розробка ілюстрованої дитячої книги.

Мета: сформувати вміння створювати цілісний художньо-графічний образ дитячої книги з урахуванням вікових, психологічних і ергономічних особливостей дитини-читача.

Завдання: розробити дизайну дитячої ілюстрованої книги, враховуючи зміст твору, дитячу вікову категорію, образно-стилістичне рішення, масштаб книги та підготовку макету і верстки книги.

Загальні відомості

Ілюстрації, декоративні елементи та шрифтове наповнення є важливими елементами художнього оформлення поліграфічного видання. Вони виступають образотворчою інформацією в книзі, яка разом з конструкцією видання служить спільній меті – створенню цілісної художньої структури. Оформлення книги повинне бути тісно пов'язане з її змістом – воно роз'яснює, розкриває його і завжди залежить від характеру і призначення книг.

Важливо передати красу та корисність книги, а це можливо лише за умови глибокого ідейно-емоційного осмислення тексту,

пошуків композиційно-творчої організації структури книги, в якій кожний елемент, включаючи ілюстрації, декоративні вставки та шрифтові блоки, набуває образного значення, а весь книжковий організм – цілісності.

Книжкові ілюстрації мають свою специфіку, яка формується на основі загальних законів композиції. Зображення виконує функцію передачі часу літературного твору і залежить від його стилю. Щоб процес композиційної організації твору став творчим, важливо мати чітке уявлення про рух, ритм, контраст, про типи зображальних рішень, які склалися історично, про зображальні поверхні, технічні матеріали та їх властивості. Ілюстрації бувають різними за значенням та місцем у книзі, зв'язками з текстом, технікою виконання

Широкими є художньо-виражальні можливості технічних матеріалів. Потрібно запам'ятати, що у результаті ілюстрація повинна налаштувати читача на ту інтонацію, яка відповідає відношенню автора до подій і героїв його книги. Вона повинна зробити літературний образ конкретним, зорувим. Вона одночасно повинна дати емоційний ключ до всієї книги, щоб в єдиному образі виявити той внутрішній стрій, який складається в літературному творі впродовж сюжету.

Для оформлення видання важливу роль відіграє і архітектоніка. У цьому завданні можна залишити структурні елементи початкового джерела, обравши традиційну форму книги-кодексу.

Залежно від функціонального призначення структура книги-кодексу може змінюватися, але, зазвичай, в ній присутні такі частини:

1. *Суперобкладинка.* Це паперова обкладинка, що надівається на палітурку або основну обкладинку. Якщо книга в обкладинці, то суперобкладинка може бути приклеєна до корінця, щоб не зісковзувала. На ній можуть розміщуватись анотація до видання, інформація про автора, реклама.

2. *Палітурка* – тверде, міцне покриття книги, що містить ряд її вихідних відомостей і призначене для з'єднання листів книги разом і захисту книжкового блоку. Також палітурка є елементом художнього оформлення і таким чином засобом характеристики книги. Палітурка і елементи зовнішнього оформлення видання виконують рекламно-інформаційну функцію. Розрізняють два конструктивних типи палітурки – цілісний і складений.

3. *Обкладинка* – паперове покриття друкованого видання (книги, брошури, зошити), зазвичай містить відомості про видання (найчастіше ім'я автора і назва), а також є елементом зовнішнього

оформлення. Розрізняють лицьовий та тильний боки обкладинки. Обкладинка – це всі елементи скріплення книжкового блоку, кришки з блоком і палітурна кришка.

Книжковий блок і палітурна кришка з'єднуються між собою форзацами, виконаними з цупкого паперу.

4. *Форзац* – елемент конструкції книги, що з'єднує книжковий блок з палітурною кришкою. Зазвичай виконує декоративно-оформлювальну функцію: приховує «виворітну» сторону палітурної кришки і місце кріплення останньої з книжковим блоком. Часто на форзацах розміщують різні довідкові дані.

5. *Нахзац* – задній форзац, елемент конструкції палітурки книги у вигляді складеного аркуша паперу або конструкції з двох аркушів, з'єднаних смужкою тканини, що скріплює книжковий блок із задньою стороною палітурної кришки. Дуже часто збігається з форзацем. У такому випадку говорять просто про форзац. На нахзаці часто розташовують службові позначки: штампи магазинів, ціни і т. п.

6. *Книжковий блок* завжди починається з титульних елементів. Авантитул – перша сторінка, містить, як правило, деякі відомості про книгу – це може бути назва серії, назва видавництва і т.д. Друга сторінка – контртітул – може залишитися незаповненою або представляти назву книги мовою оригіналу. У масових виданнях авантитул і контртітул можуть бути відсутні, в той час як в елітних, подарункових виданнях ці частини присутні майже завжди. Титульний аркуш містить основні дані про книгу: прізвище автора, назву, жанр твору, прізвище перекладача, назва видавництва, рік видання. На звороті титульного аркуша розміщують менш значимі відомості про книгу: коротку анотацію, знаки охорони авторського права, бібліографічні індекси. До авантитулу або титульного листа може бути приклеєний фронтиспис, на якому часто поміщають портрет автора.

Елементи книги можуть відділятися один від одного шмуцтитулами – сторінками з назвами частин. Кожна нова частина починається зі спускової смуги, яка може бути прикрашена заставкою, буквицею. Ілюстрації в книзі можуть друкуватися на тому ж папері, що і текст, але часто їх друкують на папері іншого виду і розташовують в книзі у вигляді вклейок і вкладок. Сторінки для зручності пошуку зазвичай пронумеровані. В кінці книги вміщують зміст, винятком можуть бути довідкові та навчальні видання, де зміст або зміст поміщають на початку книги, після титульних елементів. На останній сторінці розташовують вихідні дані книги: прізвище автора, назва

книги, прізвища та посади осіб, які брали участь у створенні книги, адреса видавництва і друкарні, де книга була надрукована.

Конструкція книги в широкому розумінні втілюється в просторовій композиції, всі елементи якої організовані як продумана тектонічна система, що і служить забезпеченню структурної цілісності твору.

Основні етапи створення дитячої книги: ідея → ескіз → макет → друк.

- 1) **Ідея.** Автор вигадує історію, концепцію персонажів, мораль або освітню мету. Часто саме на цьому етапі формується стиль книги — чи буде вона казковою, пізнавальною, гумористичною або пригодницькою. *На цьому етапі дизайнер повинен визначити, як візуально передати настрій цієї історії?*
- 2) **Ескіз.** Після затвердження тексту художник або ілюстратор починає працювати над ескізами персонажів, сцен та загальної візуальної стилістики. Важливо враховувати вік читача, простоту форм, кольорову палітру та емоційність. *На цьому етапі дизайнер може створити концептуальні сторінки, щоб візуалізувати подачу матеріалу.*
- 3) **Макет.** Дизайнер компоує текст, ілюстрації, обкладинку, типографіку та верстку книги. Макет має бути зручним для дитячого сприйняття: великі шрифти, достатній інтерліньяж, чисті сторінки, чітка ієрархія. *Розміщення тексту не повинно перекривати важливі елементи ілюстрацій.*
- 4) **Друк.** Після фінального затвердження книга проходить препрес-підготовку: перевірка кольору, форматування, технічні вимоги друкарні. Вибір паперу також важливий — для дітей часто використовують щільний, матовий або ламінований папір, стійкий до зношування.

Фрагменти приклади дизайну ілюстрування дитячої книги





– Мене не було в п'ятницю, – зауважила Дарія.
– Він ризикнувся бути кращим вчителем, – докинула Дієсна Бієн.
– Але пан Тоца і так чудовий учитель, – заперечила Дарія.
– Можливо, він отримав якусь виступальну програму, – припустив Роді.
– А чи не побачив? – запитала Дарія. – І куди поїхав?
Решта коку також села розпитувати.
– Ви читалиме нам «Котогорілля»? – Пан Тоца заваж читав нам «Котогорілля». А це – «Котогорілля повертається». – Ми подібно на екскурсію? Пан Тоца завжди влаштує нам екскурсії.
– Ми все ще з 3-4? – вказ? Чи тепер ви з 3-4?
* «Котогорілля» – оригінальний творчий колектив української телекомпанії «Дитяче телебачення».



ПОРЯДОК ВИКОНАННЯ РОБОТИ

Робота над виконанням завдання включає ряд етапів:

1. Аналітико-дослідницький етап. Провести аналіз сучасних дитячих книг (українських і зарубіжних видань). Визначити візуальні тренди, композиційні прийоми, типи ілюстрацій, шрифтові рішення. Скласти портрет цільової аудиторії: вік, інтереси, емоційні та когнітивні особливості дитини. Здійснити підбір літературного матеріалу (казка, оповідання, вірші, загадки, скоромовки тощо).

2. Концептуальний етап. Розробити концепцію майбутньої книги: тема, ідея, мета видання; жанр (казка, оповідання, навчальна історія тощо); формат, кількість сторінок, структура книги. Створити мудборд (moodboard) — добірку кольорів, текстур, шрифтів, ілюстративних стилів. Обґрунтувати вибір стилю ілюстрування відповідно до віку читача (2–5, 6–9, 10–12 років).

3. Художньо-проектний етап. Розробити персонажів (головний герой, другорядні персонажі, тварини, об'єкти довкілля). Виконати ескізи ілюстрацій: обкладинка, розворот, заставки, кінцівки. Створити макет розворотів книги у програмі (Adobe InDesign / Illustrator / Procreate / Figma). Виконати дизайн титульного аркуша, і за потребою змісту та вихідних даних.

4. Типографічне рішення. Підібрати читабельний шрифт (враховуючи вік читача). Продумати композицію тексту і зображення на сторінці. Забезпечити зручність сприйняття: інтерліньяж, кегль, поля, колір фону.

5. Презентаційно-захисний етап. Продемонструвати макет книги у цифровому або друкованому форматі (прототип). Обґрунтувати дизайнерські рішення (кольорова палітра, стиль ілюстрацій, типографіка).

В кінцевому варіанті необхідно представити усі розроблені частини дизайну книги на графічній частині (формат А3). Також, необхідно роздрукувати готовий оригінал книги.

ПРАКТИЧНЕ ЗАВДАННЯ 5-6.

Дизайн-розробка дитячої книжки-іграшки.

Мета: ознайомитися з особливостями дизайну та конструкцій розвиваючих дитячих книг.

Завдання: Створити концепцію, дизайн та прототип дитячої книжки-іграшки, яка поєднує естетичну привабливість, інтерактивність

та пізнавальний зміст, відповідаючи віковим особливостям цільової аудиторії.

Загальні відомості

Книжка-іграшка — це вид дитячого видання, у якому поєднуються ігрові елементи та художньо-інформаційна складова. Її мета — не лише розповісти історію, а й спонукати дитину до дії: розгортати, рухати, складати, шукати, вчитися.

Основні різновиди книжок-іграшок.

- ***Книжка-розкладайка (pop-up book).*** При відкритті сторінок з'являються об'ємні елементи (будинки, герої, тварини). Техніки: складання, вирізання, розтяжки.
- ***Книжка-картинка (picture book).*** Ілюстрація переважає над текстом, іноді він відсутній зовсім. Важлива емоційна мова зображення.
- ***Книжка-панорамка.*** Відрізняється від pop-up більшими конструкціями, іноді створює цілу сцену. Дитина може «зазирнути» всередину історії — наприклад, у ліс чи місто.
- ***Книжка-м'яка / книжка з тканини.*** Виконана з фетру, текстилю, з різними фактурами. Призначена для немовлят і дітей раннього віку. Може містити шурхотіння, дзвіночки, липучки, блискавки тощо.
- ***Книжка з механізмами (pull-the-tab, lift-the-flap).*** Книжки з рухомими елементами: відкрий віконце, потягни за стрічку — герой оживає. Розвивають дрібну моторику та цікавість.
- ***Книжка-навчалочка.*** Поєднує ігровий формат з освітнім змістом (літери, числа, кольори, емоції). Часто інтерактивна: наклейки, пазли, магнітні елементи.
- ***Книжка-перевертень / книжка-конструктор.*** Має нетрадиційну форму або спосіб читання: обертається, складається, має кілька варіантів оповіді. Розвиває нестандартне мислення й уяву.

Приклад дизайну книжки-іграшки





Порядок виконання роботи

Робота над виконанням даного завдання містить ряд етапів:

Дослідницький етап. Проаналізувати існуючі зразки дитячих книжок-іграшок (3–5 прикладів, українських і закордонних). Визначити цільову вікову групу (наприклад: 2–4, 4–6 або 6–8 років). Сформулювати освітньо-розвивальну мету майбутньої книжки (розвиток моторики, мовлення, уяви, логічного мислення тощо).

Концептуальний етап. Розробити ідею та сюжет книжки (короткий сценарій). Визначити основну стилістику та художній напрям (реалістичний, казковий, мінімалістичний, колажний тощо). Продумати інтерактивні елементи (віконця, об'ємні фігури, рухомі частини, тактильні матеріали, пазли, тощо).

Проектний етап. Розробити дизайн-макет книжки (5-7 розворотів) і дизайн обкладинки. Підготувати ілюстрації та графічні елементи. Продумати типографіку (шрифт, розмір, розміщення тексту). Представити розробку дизайну дитячої книжки-іграшки на графічній частині на форматі А-3. На графічній частині зробити короткий опис-анотацію з: обґрунтуванням вибору матеріалів, кольорової гами та художнього рішення, а також поясненням, як книжка сприятиме розвитку дитини певного віку.

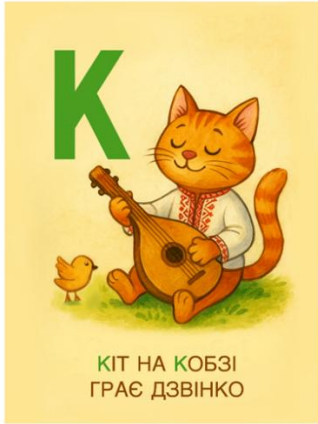
РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

1. Андрющенко Т. Ю., Бережна О. Б. (2023). Методика вибору ілюстративного та шрифтового оформлення у виданнях для дітей, технічні науки. Поліграфія і видавнича справа, Харківський національний економічний університет імені Семена Кузнеця. Харків, 2023. С. 90-100. <https://pvs.uad.lviv.ua/media/1-85/11.pdf>
2. Бабкіна М., Бабкіна Б. (2021). Роль ілюстрації в дитячому книжковому виданні. Актуальні питання гуманітарних наук. Вип 37, том 1, 2021. https://www.aphn-journal.in.ua/archive/37_2021/part_1/3.pdf
3. Величко Н. В. (2021). Інтерактивність як засіб формування дизайну дитячої друкованої книги. Міністерство культури та інформаційної політики України. Харківська державна академія дизайну і мистецтв. 022. Харків, 2021. 346 с. URL: <https://ksada.org/pdf1/Dysertaciia-Velychko.pdf>
4. Кадоркіна Ю. О. (2018). Сучасна українська книжкова ілюстрація. Оформлення прози та віршованих збірок. Молодий вчений. 2018. № 12(1). С. 19-22: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/molv_2018_12\(1\)_7](http://nbuv.gov.ua/UJRN/molv_2018_12(1)_7).
5. Кононенко, М. (2018). Книжка-іграшка як перспективний видавничий продукт на сучасному книжковому ринку. Інтегровані комунікації, (4), 70-74. <https://doi.org/10.28925/2524-2644.2018.4.13>
6. Солсбері Мартін, Стайлз Мораг. (2023). Дитяча книжка-картинка: Мистецтво візуальної оповіді. К., Arthuss. 2023. 202 с
7. Токар М. (2021). Хужньо-естетичні особливості дитячої книжкової ілюстрації. Вісник Львівської національної академії мистецтв. 2021. Вип. 35. С. 220–233. https://lnam.edu.ua/files/Academy/nauka/visnyk/pdf_visnyk/35/220-233_Tokar.pdf
8. <https://dspace.hnpu.edu.ua/server/api/core/bitstreams/0b9541fe-87de-454b-aa48-bfa90d8bbf9e/content>
9. Шульська, Н., Манюхіна, А. (2019). Ілюстративна культура сучасної дитячої книги: видавничі норми й читацькі вимоги. Scripta manent: молодіжний науковий вісник інституту філології та журналістики., Київ. 2019. с. 152–154 <https://core.ac.uk/download/pdf/153585109.pdf>

ДОДАТКИ

Стилістично - образна розробка фрагменту абетки

Розробка ілюстрації сторінки



Ескізно - пошукові варіанти образу персонажів



Деталізація образних персонажів



Стилістично-образна розробка фрагменту абетки

Розробка ілюстрації



Ескізно-пошукові варіанти образу персонажів



Деталізація образних персонажів



Приклади виконання практичної роботи 1-2.

СТИЛІСТИЧНО-ОБРАЗНА РОЗРОБКА
ФРАГМЕНТУ АБЕТКИ



МАРТИН



М'ЯЧИК



МЕТЕЛИК



МЕДАЛЬ



МОРЖ



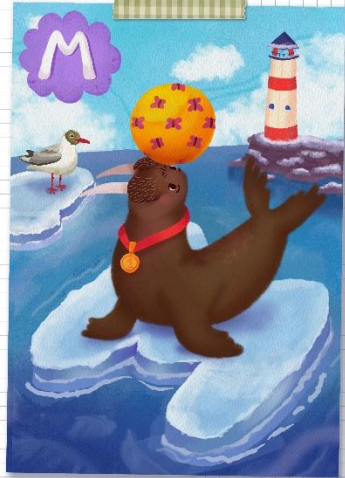
МАЯК

ЕСКІЗНО-ПОШУКОВІ

ВАРІАНТИ ОБРАЗУ ПЕРСОНАЖІВ



ДЕТАЛІЗАЦІЯ ОБРАЗНИХ ПЕРСОНАЖІВ

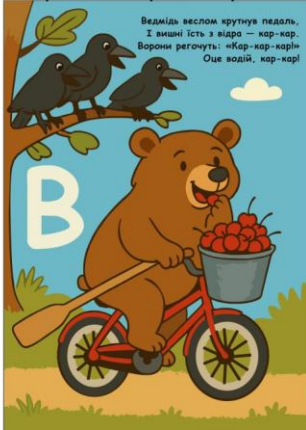


РОЗРОБКА ІЛЮСТРАЦІЙ СТОРІНКИ

Миколайчук Софія, Д-42

Стилiстично-образна розробка
фрагменту абетки

Розробка iлюстрацiй сторiнки



Ескiзно-пошуковi
варiанти образу персонажiв



Ворона



Ведмiдь



Весло



Велосипед



Вiдро вишень

Деталiзацiя образних персонажiв



Виконала ст. групи Д-31
Ярмола Андрiяна

Приклади виконання практичної роботи 1-2.

Дизайн – розробка дитячої книжки «Лускунчик та мишачий Король»

виконала ст. групи ДІГ- 31
Гаврилюк Євгеніа



Дизайн-розробка дитячої книжки «Як зловити хмаринку»



Обкладинка
Шрифт: **Використані кольори**
BetinaScriptC
Epsilon STT

Виконала: ст. гр. ДС-11 Пушкарна Софія
Керівник: ас. Романюк О.В.

Приклади виконання практичної роботи 3-4.

Дизайн розробка дитячої книжки «Пригоди метелика»



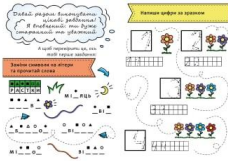
Виконала: ст. гр., Д-31 Шинкарь А. Ю.



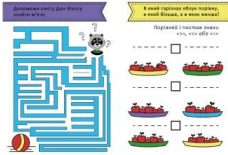
Приклади виконання практичної роботи 3-4.

Дизайн-розробка дитячої книжки

виконала: ст. гр. Д-31, Федорова Ольга



Сторінки 2-3



Сторінки 4-5

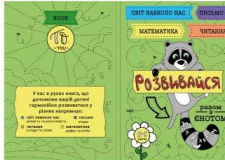


Сторінки 6-7



Сторінка 1

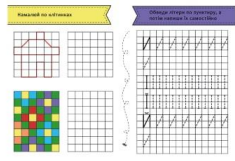
Сторінка 14



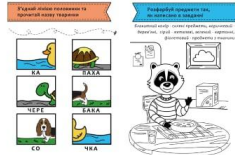
Палітурка



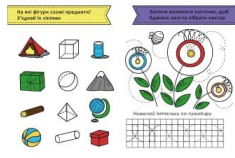
Форзац



Сторінки 8-9



Сторінки 10-11



Сторінки 12-13



Приклади виконання практичної роботи 5-6.

Дизайн дитячої книги: методичні вказівки до виконання практичних занять для здобувачів першого (бакалаврського) рівня освітньої програми «Дизайн (Графічний дизайн)» галузь знань 02 Культура та мистецтво спеціальності 022.01 Графічний дизайн денної та заочної форм навчання/ О. В. Романюк – Луцьк: Луцький НТУ, 2026. – 24 с.

Комп’ютерний набір
Редактор

О.В. Романюк
О.В. Романюк

Підп. до друку ____ Формат 60x84/16
Папір офс. Гарн. Таймс. Ум. друк. арк. 1,75.

Обл.-вид.арк. ____

Тираж __ прим. Зам. ____.

Відділ іміджу та промоцій
Луцького національного технічного університету
43018, м. Луцьк, вул. Львівська, 75
Друк – ВІтаП Луцького НТУ