

УДК 7.05:7.012:75.056:002.2:004.78

DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/97-3-10>

**Дарина ПОГОСЬЯН,**

*orcid.org/0009-0004-6184-1652*

викладач кафедри образотворчого мистецтва та дизайну  
Житомирського державного університету імені Івана Франка  
(Житомир, Україна) *dashapohosian@gmail.com*

## РОЗРОБКА ПЕРСОНАЖА ПРИ ХУДОЖНЬОМУ ПРОЄКТУВАННІ КНИЖКОВИХ ВИДАНЬ ЗАСОБАМИ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

*У статті розглядаються особливості розробки персонажа при художньому проєктуванні книжкових видань засобами цифрових технологій. У роботі здійснено цілісний аналіз: результатів досліджень з обраної теми, термінології, популярних двовимірних (растрових і векторних) та тривимірних графічних редакторів для створення дизайну цифрових персонажів, особливостей їх стилізації та основних етапів розробки. Також розглянуто специфіку створення цифрових ілюстрацій загалом та персонажа зокрема за допомогою растрового графічного редактору Adobe Photoshop. Проаналізовано онлайн-платформи зі штучним інтелектом, які надають можливість генерації зображень, а також позитивні та негативні аспекти їх використання. В результаті було встановлено, що розробка дизайну персонажа для книжкових видань зазвичай включає наступні етапи: ознайомлення з брифом (англ. brief), складання початкових нотатків або мапи думок (англ. mind map), знаходження референсів або необхідної текстової інформації, втілення ідей у вигляді ескізів, дослідження пози, міміки, тону та кольору, вбрання або спорядження, обрання оптимальної кольорової палітри та фінальна презентація. На різних етапах роботи проводиться узгодження з клієнтом. З'ясовано, що ефективність розробки персонажа у процесі художнього проєктування книжкових видань значною мірою залежить від комплексного підходу, який поєднує теоретичну підготовку, володіння графічними редакторами та розуміння особливостей цільової аудиторії. Визначено, що використання цифрових технологій на основі штучного інтелекту може суттєво оптимізувати етапи концептуалізації та пошуку візуальних рішень, однак потребує критичного аналізу стосовно питань авторського права, етичності та збереження індивідуального стилю ілюстратора. Доведено, що розробка унікального образу персонажа та його поєднання з цифровими технологіями забезпечує підвищення його конкурентоспроможності та успіху в сучасному книжковому просторі.*

**Ключові слова:** розробка персонажа, дизайн персонажа, художнє проєктування книжкових видань, цифрова ілюстрація, растрова ілюстрація, векторна ілюстрація.

**Daryna POHOSIAN,**

*orcid.org/0009-0004-6184-1652*

Lecturer at the Department of Fine Arts and Design  
Zhytomyr Ivan Franko State University  
(Zhytomyr, Ukraine) *dashapohosian@gmail.com*

## CREATING CHARACTER FOR DESIGN OF EDITIONS IN A BOOK FORM USING DIGITAL TECHNOLOGIES

*The article examines the features of creating character for design of editions in a book form using digital technologies. The work provides a holistic analysis of: research results on the selected topic, terminology, popular two-dimensional (raster and vector) and three-dimensional graphic editors for creating digital character designs, features of their stylization and main stages of development. The specifics of creating digital illustrations in general and characters in particular using the raster graphic editor Adobe Photoshop are also considered. Online platforms with artificial intelligence that provide the ability to generate images, as well as the positive and negative aspects of their use, are analyzed. As a result, it was found that the development of a character design for book publications usually includes the following stages: familiarization with the brief, drawing up initial notes or a mind map, finding references or necessary text information, embodying ideas in the form of sketches, studying pose, facial expressions, tone and color; clothing or equipment, choosing the final color palette and final presentation. At different stages of work, coordination with the client is carried out. It was found that the effectiveness of creating character for design of editions in a book form largely depends on a comprehensive approach that combines theoretical training, mastery of graphic editors and understanding of the characteristics of the target audience. It was determined that the use of digital technologies based on artificial intelligence can significantly optimize the stages of conceptualization and search for visual solutions, but requires critical analysis regarding issues of copyright, ethics and preservation of the illustrator's individual style. It has been proven that developing a unique character image and combining it with digital technologies increases its competitiveness and success in the modern book space.*

**Key words:** creating character, character design, design of editions in a book form, digital illustration, raster illustration, vector illustration.

**Постановка проблеми.** У сучасному світі візуальна культура відіграє надзвичайно важливу роль у сприйнятті контенту. Одним із ключових елементів такої комунікації є дизайн персонажів, який активно використовують у сферах: книжкових ілюстрацій, анімації, комп'ютерних ігор, рекламі, брендингу та інших цифрових медіа. Вони виступають не лише втіленням художнього образу, але й засобами передачі емоційного зв'язку, певних цінностей чи ідей. За допомогою таких факторів забезпечується поступове зростання їх впізнаваності та впливу на аудиторію. У зв'язку з розвитком сучасних технологій та зорієнтованості глядача на яскраві, чіткі та емоційно насичені зображення особливої популярності набули цифрові ілюстрації. Вони можуть бути створені за допомогою двовимірних або тривимірних графічних редакторів.

**Аналіз досліджень** з тематики, пов'язаної з визначенням особливостей розробки персонажа при художньому проектуванні книжкових видань засобами цифрових технологій дає підстави стверджувати, що обране питання є недостатньо дослідженим серед вітчизняних науковців. При цьому, слід виділити працю Е. Елліс «Доросла книга про дитячу ілюстрацію», у якій закладено основні аспекти створення дитячої ілюстрованої книги: від появи ідеї до розробки макета. Також відео-лекцію українського видавництва «ArtHuss» з запрошеними професіоналами, які ділились досвідом створення персонажів для індустрії розваг. Огляд сучасних тенденцій у дизайні дитячої книги на прикладі «Чарівника Країни Оз» був реалізований О. В. Лихолат, Г. А. Мироною та В. В. Єлисеєвою. Дослідження можливості створення 3D-ілюстрацій до книг було здійснене І. Головарчуком та С. Куксою. Зокрема, особливу увагу було приділено аналізу зарубіжних книг, у яких вміщені основи зі стилізації персонажів, їх особливості розробки для індустрії розваг та гайд (англ. *guide*, що означає покрокову інструкцію) для початківців зі створення цифрових ілюстрацій персонажів за допомогою растрового графічного редактору *Adobe Photoshop* від іноземного видавництва *3DTotal Publishing*. Дослідження актуальності художнього проектування електронних книжкових видань для сучасного дизайну та перспектив розвитку такого ринку послуг в майбутньому було розглянуто в праці О. П. Поліщук та Д. Р. Погосьян.

В роботі були застосовані такі методи: аналізу, синтезу, індукції, дедукції та порівняльного аналізу (в результаті розгляду особливостей створення дизайну персонажів до книжкового видання

різних авторів та порівняння позитивних та негативних сторін використання ШІ-генераторів зображень).

**Мета статті.** Під час дослідження даної теми було визначено ряд наступних завдань:

- проаналізувати результати досліджень стосовно розробки персонажа при художньому проектуванні книжкових видань засобами цифрових технологій;
- дослідити термінологію з обраної теми;
- розглянути популярні графічні редактори, за допомогою яких можна здійснити створення дизайну персонажів;
- визначити особливості художньої стилізації персонажа;
- проаналізувати основні етапи розробки дизайну персонажа;
- розглянути особливості створення цифрової ілюстрації за допомогою растрового графічного редактору *Adobe Photoshop*;
- розглянути онлайн-платформи ШІ для розробки персонажів та проаналізувати позитивні та негативні аспекти їх використання в процесі створення ілюстративного матеріалу для книжкового видання.

**Виклад основного матеріалу.** Створення дизайну персонажа у процесі художнього проектування книжкових видань є складним та багатограним процесом. Він поєднує в собі багато ключових та невід'ємних етапів, до яких можна віднести: докладне дослідження брифу (англ. *brief*) на розробку персонажа, визначення читачької аудиторії, відмальовування ескізів та їх погодження з замовником (наприклад, артдиректором), створення різних ракурсів зображення персонажа та його емоцій тощо. Виразний дизайн персонажів є одним з самих важливих етапів створення книги, оскільки візуальне сприйняття дітей та підлітків часто передре текстовому, що допомагає встановити швидший емоційний зв'язок з покупцями. Окрім того, через форму, міміку, одяг та інші елементи образу передаються риси характеру, настроїв і їх розвиток впродовж усієї історії. Вдала розробка персонажів впливає на загальну художню цінність видання і відтак зростання продажів. Сильні та харизматичні герої можуть вдихнути життя в книгу, а слабкі та невиразні – зіпсувати навіть найкращу та найзахопливішу історію. На думку Е. Елліс, створюючи дизайн персонажа необхідно відноситися до нього, як до своєрідного кастингу акторів до вашого нового фільму. Також слід запитувати себе: «Чи достатньо переконливо вони грають?» та «Чи здатні вони розкрити відведений їм образ та змусити глядача повірити у

нього». Створюючи персонажа за брифом чи власним проектом Е. Елліс рекомендує поміркувати про його характеристики: стиль спілкування, історію, стосунки з навколишнім світом та іншими героями, цілі, недоліки, думки, ідентифікацію (чи легко впізнати в ньому себе чи свого знайомого) та які зовнішні та внутрішні обмеження йому слід подолати, щоб вирішити певну проблему (Створення персонажа ілюстрованої книги, 2024).

За Національним стандартом України – ДСТУ 3017:2015 «Видання. Основні види. Терміни та визначення понять» виданням (англ. *issue* чи *edition*) є «твір або документ, який містить інформацію призначену для поширення, пройшов редакційно-видавниче опрацювання, відтворений друком, тисненням або виготовлений електронним записом на будь-якому носіїві чи іншим способом, видавниче оформлення, поліграфічне й технічне виконання якого відповідає вимогам правових і нормативних документів. Книжковим виданням (англ. *edition in a book form*) вважається блочне видання в обкладинці чи палітурці. За способом виготовлення видання можуть бути у друкованому та електронному вигляді (ДСТУ 3017:2015: 2–6). Окрім цього, варто зазначити, що останнім часом другі, у зв'язку зі значним розвитком цифрових технологій, набули значної популярності. Як зазначає О. П. Поліщук та Д. Р. Погосьян, книжкові видання в друкованому вигляді не втрачають своєї актуальності ще доволі тривалий період часу. Однак, зростання цін на такий товар може сприяти переходу українських видавництв на електронні варіанти книг. Розрізняють такі етапи художнього проектування книжкових видань: аналітичний, пошуковий, проектний, виконавчий та завершальний (Поліщук, Погосьян, 2025).

Найчастіше персонажі для книг створюються за допомогою традиційних засобів та матеріалів (кольорових олівців, туші, акварельних фарб, олійних фарб тощо) або з використанням 2D-редакторів. Також з розвитком цифрових технологій набуло популярності створення тривимірних персонажів (Головарчук, Кукса, 2023). Дво-вимірними графічними редакторами є векторні (наприклад: *Adobe Illustrator*, *CoralDraw*, *Inkscape* тощо) та растрові (наприклад: *Adobe Photoshop*, *Krita*, *Procreate*, *GIMP* тощо). Основними відмінностями між ними є спосіб створення зображень. Перші дозволяють будувати зображення за допомогою фігур використовуючи криві Без'є, а другі – пікселями. Векторне зображення є достатньо «легким», порівняно з растровим, що дозволяє перемістити їх на великий формат без суттєвої втрати якості. Головним недоліком є те, що зобра-

ження стає більше «мультиплікаційним», а не реалістичним. Векторних персонажів найчастіше використовують в анімації, а растрових для обкладинок книг, артів для ігор (наприклад, сплеш-артах (англ. *splash art* – високодеталізована, динамічна ігрова ілюстрація), казуальній графіці, тощо. До популярних тривимірних графічних редакторів належать *Autodesk 3Ds Max*, *Blender* та *Cinema 4D*. Вони дозволяють створювати реалістичні, складні та вражаючі зображення, які привертають увагу дітей та підлітків. Проте, потребують потужного технічного забезпечення: комп'ютер чи ноутбук, графічний процесор, багато оперативної пам'яті та SSD-накопичувач (англ. *Solid State Drive*) на базі флеш-пам'яті без рухомих механічних деталей, який забезпечує значно швидший доступ до даних.

Стилізація персонажа є важливою складовою будь-якої книжкової ілюстрації, оскільки дозволяє візуально узагальнити образ головних та другорядних героїв й підпорядкувати їх загальній художній концепції видання. Як зазначає цифрова художниця Іда Хем (англ. *Ida Hem*), щоб досягти вдалої та запам'ятованої стилізації слід:

- знати анатомічні особливості будови людини та створення спрощених фігур (від великих до малих);

- уміти відмальовувати різні типи жіночих і чоловічих фігур та здійснювати перебільшення фігур (англ. *exaggerating shapes*), створювати жестикулюючих персонажів (англ. *gesture*) та навчитися додавати до силуету С-подібні або S-подібні лінії;

- залучитись освоєнням контрапосту (лат. *contrapposto*), коли вага персонажа зміщена на одну ногу, а кут бедра та плечів спрямовані в різні сторони один до одного;

- дослідити особливості персоніфікації (англ. *personality*) персонажа та жестикуляції (Lewis, 2018: 14–33).

Дизайн персонажа розпочинається з розгляду брифу, який зазвичай надається арт-директором (англ. *art director*) або дизайнером-постановником (англ. *production designer*). Перші працюють переважно у сфері телебачення, ігор та ілюстрації, а другі – у кіно та анімації. Бриф на створення дизайну персонажа зазвичай представляє з себе структурований документ, у якому замовник описує основні вимоги для його розробки. Також він може включати іншу інформацію, яка дозволяє ознайомитись з персонажем на глибшому рівні (наприклад, опис особистості, зовнішнього вигляду, аудиторії, технічними характеристиками видання, нотатки арт-директора тощо). Книжко-

вою ілюстраторкою, Холлі Менгерт (англ. *Hollie Mengert*), було здійснене поетапне пояснення процесу розробки візуальної складової дизайну персонажа-шукача пригод (англ. *The Adventurer*). Відповідно до якого, нею було відокремлено такі етапи:

1. Ознайомлення з брифом;
2. Складання початкових нотатків або мапи думок (англ. *mind map*);
3. Пошук фотографій, референсів або інформації, яка допоможе в роботі;
4. Втілення ідей у вигляді ескізів;
5. Презентація ескізів клієнту;
6. Отримання зворотнього зв'язку для продовження роботи далі, проведення відбору вдалих ескізів;
7. Проведення дослідження пози, міміки, тону та кольору, вбрання та спорядження;
8. Отримання відгуку від клієнта для продовження роботи далі, обрання кольорової палітри та розробка персонажа;
9. Проведення фінальної презентації дизайну персонажа з позою героя, ракурсами, різними позами та мімікою (Anderson et. al., 2019: 18–99).

Як зазначає український ментор у *School of Visual Communication*, дизайнер, ілюстратор «1+1 media», 2D-художник та фрілансер Є. Харук, який працював з книжковою ілюстрацією та геймдевом (англ. *game development*, що означає індустрію та процес створення відеоігор), для роботи над першим варіантом характерна одноосібна робота, а для другого – у команді. Це надає можливість створювати сміливіші дизайни книжкової розгортки загалом та персонажів зокрема. Завершивши роботу над ілюстративним матеріалом до книги С. Войцехівської «Темна рада вітрів», Є. Харук ділиться основними етапами його створення. Наприклад, проект розпочинається з грубих начерків всіх ілюстрацій, розроблення розкадровки, доопрацювання образів персонажів і створення більш конкретизованих скетчів. Після цього, визначається кольорове оформлення ілюстрацій, щоб побачити еволюцію кольору, яка буде змінюватися впродовж усієї історії. Після цього, він обирає скетчі, які є найбільш промальованими та наближає їх до фінального варіанту, щоб визначитись з технічними нюансами. Обкладинка створюється за допомогою грубого скетчу, в більшості книгах головний герой присутній і на самій обкладинці, а не лише в середині книги. Також, Є. Харук зазначає, що на етапі створення «грубих» начерків (а пізніше, і в чорновому вигляді) відбувається комунікація з артдиректором. За наявності коментарів, вносяться необхідні правки.

Важливим при розробці персонажа є визначення того, як головний -герой змінюється протягом усієї історії. Навіть при наявності візуальних змін, він має залишатися впізнаваним та відповідним до тексту. Є. Харук акцентує увагу на тому, що ключові події варто занотувати і врахувати коли будуть робитись ілюстрації. Якщо, наприклад, написано, що у героя коричневий капелюх, має усюди бути коричневий капелюх. Слід уважно порівнювати текст і те, як намальована ілюстрація, від персонажів до оточення. Можна щось додати від себе але не працювати всупереч тексту. Кольорова палітра може змінюватись впродовж книги, оскільки колір підтримує розвиток історії. Емоційний стан теж може змінюватись за рахунок барв впродовж всієї книги. В деяких розворотах варто зробити акцент на інших героях. Також слід визначити де буде «жити» ваш персонаж. Наприклад, на таких додаткових матеріалах як: закладки, листівки, наліпки, розмальовки, чашки, іграшки та інший мерч. В кінці відео-лекції Є. Харуком були відокремлені корисні поради на основі узагальнення матеріалу:

1. Перед початком роботи над ілюстраціями слід ознайомитись з історією загалом, оцінити обсяг роботи (кількість сторінок, обрану стилістику та дедлайни (від англ. *deadline* – кінцевий термін виконання завдання чи проекту));
2. Після цього, робляться перші грубі начерки головних героїв та всіх розворотів швидко не зупиняючись на деталях, зосереджуючись на загальному сприйнятті образів та композиції розворотів;
3. Важливо та корисно мислити розворотами і як вони будуть в комплексі виглядати;
4. Опрацьовуючи всі начерки потрібно розуміти як виглядатиме остаточна режисура книжки;
5. Працюючи над окремим персонажем, слід подумати, яким чином він буде взаємодіяти з оточенням та іншими героями історії, а також які дії має виконувати відповідно до тексту;
6. При виникненні сумнівів в будь-яких рішеннях, слід обговорити їх на етапі скетчів з артдиректором, редактором чи видавцем;
7. Потрібно обов'язково затвердити всі скетчі, перш ніж малювати ілюстрації (Створення персонажів для індустрії розваг, 2023).

Дослідження, яке було здійснене в результаті колективної праці О. В. Лихолат, Г. А. Миронової, В. В. Єлисеєвої з метою створення ілюстративного матеріалу до книги «Чарівник Країни Оз», дає підстави стверджувати, що перед початком створення власного дизайну персонажів бажано простежити еволюцію візуальної інтерпретації різних авторів, за їх наявності і таким чином, здійснити узагаль-

нення аналогів (Лихолат та ін., 2025). Це допомагає уникнути повторів, виробити свій унікальний стиль, додати ідей для композицій, кольорових рішень, форм та образів.

Популярними графічними редакторами для створення двовимірних цифрових ілюстрацій загалом та дизайну персонажа зокрема є растрові (*Adobe Photoshop, Krita, GIMP, Procreate* тощо) та векторні (*Adobe Illustrator, CorelDraw, Inkscape* тощо). Найчастіше для створення ілюстративного матеріалу до книг обирають саме растрові графічні редактори. Основними причинами такого вибору є те, що вони:

- найбільше наближені до традиційного малювання через можливість обирати природні мазки, текстуру паперу, живі переходи тону;
- краще передають атмосферу, настрої, світло, фактуру, «м'які» тіні, складні кольорові градієнти;
- ідеально підходять для стилів «під живопис» та дозволяють імітувати акварель, гуаш, олійні фарби та інші матеріали;

Одним з професійних растрових графічних редакторів, який часто використовують зарубіжні цифрові митці є *Adobe Photoshop*. Він поширюється на платній основі та дозволяє легко перенести ілюстрації виконані за допомогою традиційних матеріалів з можливістю здійснювати їх доопрацювання там або розробити їх від самого початку в цифровому варіанті. Найчастіше, для їх створення використовують настільний планшет без екрану (англ. *graphics tablet*) або інтерактивний графічний планшет з екраном (англ. *screen tablet*). На початковому етапі, щоб розробити цифрову ілюстрацію за допомогою *Adobe Photoshop* слід:

1. Створити нове полотно натиснувши «*Create New*» на головному вікні зліва;
2. Обрати висоту та ширину зображення (чим більший розмір, тим краще можна промальовувати дрібні деталі). Наприклад, 2500 на 3500 пікселів;
3. Визначитись з роздільною здатністю (для екранного формату слід обирати 72 *dpi*), а для друкованого – 300 *dpi*);
4. Обрати колірний режим (для екрану *RGB*, а для друку – *CMYK*);
5. Дослідити робочий простір: «*The Application bar*», «*The Option bar*», «*The Tool bar*», «*Panels*» та «*Document Window*»;
6. Додати панель «Шари» натиснувши на «*Window*» зверху та обравши «*Layers*». Щоб створити новий шар слід натиснути «*Layer*», потім «*New*» і обрати «*Layer*». Також можна затиснути комбінацію клавіш «*Shift*»+ «*Ctrl*»+ «*N*»;

7. Обрати необхідні пензлики натиснувши на інструмент «*Brush tool*», який знаходиться на панелі інструментів зліва. Здійснити більш складніше налаштування пензликів можна натиснувши на «*Window*» зверху та обравши «*Brush Settings*», або затиснувши «*F5*». Щоб обрати колір слід натиснути «*Window*» та «*Color*», або затиснути «*F6*».

8. Дослідити режими накладання (англ. «*Blending modes*»), які розташовуються на панелі «*Layers*» зверху. Вони представляють з себе математичні алгоритми, що визначають як пікселі верхнього шару взаємодіють з нижнім. Наприклад, до них належать режими: «*Darken*», «*Lighten*», «*Color*», «*Screen*», «*Multiply*», «*Overlay*» та інші.

9. Навчитись використовувати відсічну маску (англ. «*Clipping mask*»). Вона дозволяє редагувати вміст одного шару без впливу на інший. Щоб створити відсічну маску потрібно натиснути комбінацію клавіш «*Alt*»+«*Ctrl*»+«*G*».

10. Ознайомитись з текстовим матеріалом (брифом), зібрати референси або створити повноцінний мудборд (англ. *moodboard*, що є дошкою настрою або візуальним колажем).

Наступні етапи роботи різних митців можуть відрізнятися між собою. Наприклад, за авторською технікою ілюстратора та концепт-художника, який працює в індустрії розваг Ігнасіо Базан-Ласкано (англ. *Ignacio Bazan-Lazcano*), на етапі розробки візуального матеріалу слід:

1. Створити швидкі ескізи у відтінках сірого, щоб спланувати привабливий образ та обрати найкращий;
2. Додати новий шар та створити лінійний малюнок зверху (англ. *line art*);
3. Додати нові шари у відтінках сірого знизу лінійного малюнку, які будуть слугувати фоном та допоможуть уявити кінцеве зображення. Щоб відкоригувати їх можна скористатись опціями «*Brightness/Contrast*», «*Levels*» чи «*Curves*», для знаходження яких слід натиснути на опцію панелі зверху «*Image*» та обрати «*Adjustments*». Слід розподілити всі елементи картинки на передній план, середній план та фон. Відповідно, ахроматичні кольори повинні відрізнятися між собою за тоном;
4. Додати колір за допомогою опції «*Hue/Saturation*» або «*Replace Color*» (щоб його замінити на інший), для знаходження яких слід натиснути на опцію панелі зверху «*Image*» та обрати «*Adjustments*». Щоб затемнити колір можна використати режим накладання «*Darken mode*» (розташовується на панелі «*Layers*» зверху).
5. Здійснювати остаточні вдосконалення, додавати нові шари та промальовувати. Також

можна додати фільтри, які знаходяться на панелі зверху та називаються «*Filter*»;

6. Зберегти зображення натиснувши «*File*» і потім «*Save As*» (для форматів *PSD*, *JPG*, *PNG* і т.д. – для *Adobe Photoshop CC 2019* року) (Lewis, 2019: 12–58). Для нових версій можливе зберігання в форматах *JPG* і *PNG* шляхом натискання опції «*Export As*».

Останнім часом набули популярності створення персонажів за допомогою використання генераторів зображень за текстом зі штучним інтелектом або ШІ (англ. *artificial intelligence*). Наприклад, *DALL-E 3*, *Canva*, *Midjourney*, *Ideogram*, *WOMBO Dream*, *Dream Studio*, *Meta AI*, *Stable Diffusion*, *Leonardo AI*, *Craiyon* (Зінов'єв, 2025). Перевагами використання ШІ-генераторів зображень є: швидкість створення, генерація ідей (корисна на етапі концепт-арту), доступність, розширення креативності та економія бюджету. Серед мінусів варто відзначити: ризик подібності вже створених зображень, питання авторського права, відсутність глибини персонажа, непослідовність стилю, знецінення

авторської роботи інших, детальні правки інколи важче виправити чим намалювати вручну. Таким чином, використання ШІ при створенні дизайну персонажів у процесі художнього проектування книжкових видань може значно полегшити роботу на етапі концептуалізації, але потребує критичного підходу, творчого доопрацювання та врахування автором правових та етичних аспектів.

**Висновки.** У підсумку, аналізуючи вищенаведений матеріал, можемо узагальнити, що розробка персонажа при художньому проектуванні книжкових видань засобами цифрових технологій є складним та багатограним процесом, який охоплює: аналіз текстового матеріалу, визначення читацької аудиторії, формування образу персонажу, розробку його візуальних та психологічних характеристик, навичок стилізації, створення ескізів та узгодження художніх рішень з редактором, арт-директором чи видавцем, знання основ кольорової гармонії, а також знання особливостей розробки ілюстрацій за допомогою сучасних цифрових редакторів, а не лише традиційних матеріалів.

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Головарчук І., Кукса С. Створення 3D-ілюстрацій до книг. *Актуальні проблеми сучасного дизайну*: зб. тез доп. V Міжнар. наук.-практ. конф. Київ : КНУТД, 2023. С. 324–327. URL: [https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/24664/1/APSD\\_2023\\_V1\\_P324-327.pdf](https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/24664/1/APSD_2023_V1_P324-327.pdf) (дата звернення: 21.02.2026).
2. ДСТУ 3017:2015. Видання. Основні види. Терміни та визначення понять. [Чинний від 22.06.2015]. Київ, 2016. 38 с. (Інформація та документація). URL: [https://lib.zsmu.edu.ua/upload/intext/dstu\\_3017\\_2015.pdf](https://lib.zsmu.edu.ua/upload/intext/dstu_3017_2015.pdf) (дата звернення: 21.02.2026).
3. Зінов'єв В. Топ-10 AI-генераторів зображень, які підкорюють 2025 рік. *ChatGPT Academy* : веб-сайт. URL: <https://www.chatgptacademy.online/nejromerezhi/10-najkrashhyh-generatoriv-zobrazhen-ai-u-2025-roczii/> (дата звернення: 17.02.2026).
4. Лихолат О. В., Миронова Г. А., Єлисеєва В. В. Сучасні тенденції в дизайні дитячої книги: від класичної ілюстрації до цифрової інтерактивності (на прикладі «Чарівника Країни Оз») *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2025. № 5. С. 82–98. DOI: <https://doi.org/10.32782/uad.2025.5.10> (дата звернення: 21.02.2026).
5. Поліщук О. П., Погосьян Д. Р. Художнє проектування електронних книжкових видань: актуальність та перспективи розвитку. *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2025. № 6. С. 174–182. DOI: <https://doi.org/10.32782/uad.2025.6.20> (дата звернення: 21.02.2026).
6. Створення персонажа ілюстрованої книги: уривок із книги «Доросла книга про дитячу ілюстрацію» Е. Елліс. *ArtHuss* : веб-сайт. URL: <https://www.arthuss.com.ua/books-blog/stvorennya-personazha-dorosla-knyha-pro-dytyachu-ilyustratsiyu> (дата звернення: 17.02.2026).
7. Створення персонажів для індустрії розваг. Український досвід. *YouTube* : веб-сайт. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=o2XSRh57QrE&t=1296s> (дата звернення: 17.02.2026).
8. Anderson K., Cady-Lee D., Carre C., Mengert H. *Creating characters for the entertainment industry: character design for animation, illustration & video games*. Worcester : 3DTotal Publishing, 2019. 304 p.
9. *Beginner's guide to digital painting in Photoshop (2nd ed.)* / ed. M. Lewis. Worcester : 3DTotal Publishing, 2019. 288 p.
10. *Creating stylized characters* / ed. M. Lewis. Worcester : 3DTotal Publishing, 2018. 264 p.

#### REFERENCES

1. Holovarchuk I., Kuksa S. (2023). Stvorennia 3D-iliustratsii do knyh. [Creation of 3D illustrations for books]. *Aktualni problemy suchasnoho dizainu*: zb. tez dop. V Mizhnar. nauk.-prakt. konf. Kyiv : KNU TD. 324–327. URL: [https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/24664/1/APSD\\_2023\\_V1\\_P324-327.pdf](https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/24664/1/APSD_2023_V1_P324-327.pdf) (accessed: 21.02.2026). [in Ukrainian].
2. DSTU 3017:2015. (2016) Vydannia. Osnovni vydy. Terminy ta vyznachennia poniat [DSTU 3017:2015. Editions. Basic types. Terms and definitions conceptions]. Kyiv. 38. URL: [https://lib.zsmu.edu.ua/upload/intext/dstu\\_3017\\_2015.pdf](https://lib.zsmu.edu.ua/upload/intext/dstu_3017_2015.pdf) (accessed: 21.02.2026). [in Ukrainian].
3. Zinoviev V. (2025). Top-10 AI-heneratoriv zobrazhen, yaki pidkoriuiut 2025 rik. [Top 10 AI image generators that will conquer 2025]. *ChatGPT Academy* : veb-sait. URL: <https://www.chatgptacademy.online/nejromerezhi/10-najkrashhyh-generatoriv-zobrazhen-ai-u-2025-roczii/> (accessed: 17.02.2026). [in Ukrainian].

4. Lykholat O. V., Myronova H. A., Yelyseieva V. V. (2025) Suchasni tendentsii v dyzaini dytiachoi knyhy: vid klasychnoi iliustratsii do tsyfrovoi interaktyvnosti (na prykladi «Charivnyka Krainy Oz»). [Current trends in children's book design: from classical illustration to digital interactivity (based on «The Wizard of Oz»)]. *Ukrainskyi mystetstvoznavchyi dyskurs*, № 5. 82–98. DOI: <https://doi.org/10.32782/uad.2025.5.10> (accessed: 21.02.2026). [in Ukrainian].
5. Polishchuk O. P., Pohosian D. R. (2025) Khudozhnie proektuvannia elektronnykh knyzhkovykh vydan: aktualnist ta perspektyvy rozvytku [Artistic project design of electronic book publications: relevance and development prospects] *Ukrainskyi mystetstvoznavchyi dyskurs*, № 6. 174–182. DOI: <https://doi.org/10.32782/uad.2025.6.20> (accessed: 21.02.2026). [in Ukrainian].
6. Stvorennia personazha iliustrovanoi knyhy: uryvok iz knyhy «Dorosla knyha pro dytyachu iliustratsiiu» E. Ellis. (2024). [Creating a character for an illustrated book: Excerpt from «An Adult Book about Children's Illustration» by E. Ellis]. *ArtHuss* : veb-sait. URL: <https://www.arthuss.com.ua/books-blog/stvorennia-personazha-dorosla-knyha-pro-dytyachu-ilyustratsiyu> (accessed: 17.02.2026). [in Ukrainian].
7. Stvorennia personazhiv dlia industrii rozvah. Ukrainskyi dosvid. (2023). [Creating characters for the entertainment industry. Ukrainian experience]. *YouTube* : veb-sait. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=o2XSrH57QrE&t=1296s> (accessed: 17.02.2026). [in Ukrainian].
8. Anderson K., Cady-Lee D., Carre C., Mengert H. (2019) Creating characters for the entertainment industry: character design for animation, illustration & video games. Worcester : 3DTotal Publishing. 304 p.
9. Beginner's guide to digital painting in Photoshop (2nd ed.) / ed. M. Lewis. (2019) Worcester : 3DTotal Publishing. 288 p.
10. Creating stylized characters / ed. M. Lewis. (2018) Worcester : 3DTotal Publishing. 264 p.

Дата першого надходження статті до видання: 02.03.2026

Дата прийняття статті до друку після рецензування: 25.03.2026

Дата публікації (оприлюднення) статті: 19.05.2026

Стаття поширюється на умовах ліцензії відкритого доступу (CC BY 4.0)

