

*Гвоздінська І. В., бакалавр, Квашніна Я. І., бакалавр,  
Ольховик А. В., бакалавр, Безугла Р. І., доц.*

*Київський національний університет технологій та дизайну*

### **СУЧАСНІ ТРЕНДИ В ГРАФІЧНОМУ ДИЗАЙНІ**

**Анотація.** Стаття присвячена дослідженню сучасних трендів в графічному дизайні. Визначено основні стилі ілюстрацій які користуються популярністю у дитячої та підліткової аудиторії. Досліджено види графіки, що найчастіше використовуються в сучасних комп'ютерних іграх. Проаналізовано сучасні тенденції книжкового та ігрового ринку з врахуванням найбільш популярних та затребуваних ілюстрацій та графічних зображень.

**Ключові слова:** графічний дизайн, ілюстрація, персонажі, стилізація, оверлеї, абстракція, кольорова гама, комп'ютерна графіка, відеоігри.

*Hvozdingska I. V., Kvashnina Y. I., Olkhovik A. V., Bezuhla R. I.*

*Kyiv National University of Technologies and Design*

### **CURRENT TRENDS IN GRAPHIC DESIGN**

**Abstract.** The article is dedicated to the study of current trends in graphic design. The main styles of illustrations are identified, which are popular among children and adolescent audiences. We have identified the types of graphics that are most often used in modern computer games. The current trends of the book and game market are analyzed, taking into account the most popular and popular illustrations and graphic images.

**Keywords:** graphic design, illustration, characters, stylization, overlays, abstraction, color scheme, computer graphics, video games.

**Вступ.** Дигіталізація та глобальна комп'ютеризація сучасного суспільства значно вплинули не тільки на розвиток дизайну як феномена та сприяли появі нових напрямів дизайну, але й змінили мислення дизайнера, його уяву й рівень інтуїтивності при моделюванні результату проєктних і практичних дій. З кожним днем стає все важче втримати увагу аудиторії, на яку розрахована продукція. Щоб цього досягнути треба створювати об'єкт, який з першого погляду змусить потенційного споживача зупинитись і приділити час на те, щоб роздивитись і придбати його. Одним із методів досягнення такої цілі може бути слідування трендам, за допомогою яких можна спостерігати за змінами в суспільстві та визначити напрям розвитку різних галузей. Наприклад, в мистецтві тренди звертають увагу мистців на нові вподобання споживачів та вимагають швидкого реагування. Також, це можливість для пошуку інноваційних методів проєктування продукції та її вдосконалення. Це може допомогти ефективніше розвиватись та пропонувати те, що відповідає запитам конкретного ринку. Також, важливим чинником є успішна комунікація із споживачами, яка досягається до допомогою розуміння потреб та вподобань цільової аудиторії для якої створюється дизайнерський продукт. Аналіз сучасних тенденцій допоможе зрозуміти, що більше впливає на зміну вподобань аудиторії, технології чи соціальні установки тощо.

**Постановка завдання.** Виходячи з наведеного вище, метою дослідження є аналіз трендів та стилів сучасних книжкових ілюстрацій, які користуються попитом, та дослідження популярної комп'ютерної графіки на прикладі відеоігор.

**Результати досліджень.** Книжкова графіка – це вид мистецтва до складу якого входять ілюстрації, обкладинки, суперобкладинки, типографіка та декоративні елементи, зокрема заставки, кінцівки, рамки, форзац тощо. Одним із видів книжкової графіки є дитяча книжкова ілюстрація. Розглянемо її основні тренди в 2024 році.

Проведене дослідження дозволило виокремити три основні тенденції, які є домінуючими в сучасній книжковій графіці. По-перше, це обмежена кольорова гама [1]. Наприклад, ілюстрації Віолетти Борігарді в книзі «Авіа, пташиний диспетчер» [5] де переважають сині та коричневі кольори. На першій ілюстрації співвідношення 90/10, на другій – 30/70. Таким чином, використання обмеженої кольорової гами забезпечує утримання фокусу уваги дітей на персонажах та основних елементах, краще передається емоційність історії та відчувається гармонія в композиції.



Джерело: [5].

**Рис. 1. Приклад ілюстрації з книги «Авіа, пташиний диспетчер» Оксани Луцевської**

По-друге, це абстрактні та сюрреалістичні ілюстрації [12]. Такий підхід до ілюстрації дозволяє більше зануритись в емоційність історії та зрозуміти її по-своєму. Прикладом такого напрямку в малюванні є ілюстрації Владислава Єрко [3].



Джерело: [10].

**Рис. 2. Приклад ілюстрації з книги «Снігова королева» Ганса Христіана Андерсена**

Перевагами такого підходу до створення ілюстрацій є:

- 1) розвиток у дитини уяви та мислення, що досягається нестандартним підходом до малювання, який не має чітких форм та меж;
- 2) емоційне сприйняття відбувається на глибшому рівні, завдяки відображенню різних світів, що спонукає читачів досліджувати власні почуття та реакції;
- 3) формування у дитини власного погляду на навколишнє середовище. Сильне викривлення ілюстрацій або звичних речей стимулює дитину сформувати власну думку та критичне сприйняття візуальної інформації;
- 4) розвиток абстрактного мислення відбувається через незвичну для дитини образну сферу, що дозволяє сформувати кілька відповідей на одне запитання.

По-третє, екологічна та соціальна обізнаність. В наш час існує багато нагальних питань, як психологічне здоров'я, зміна клімату, війни в світі, соціальна рівність тощо. Такі ілюстрації сприяють розвитку поваги до навколишнього середовища та екологічної свідомості. Часто увага акцентується на таких соціальних проблемах, як рівність прав між чоловіками і жінками, толерантність, різноманітність культури, інклюзивність. Таким чином, діти вчаться приймати інших таким, якими вони є. Також можуть бути присутні такі проблеми, як бідність та голод, важливість соціальної відповідальності та справедливості у світі. Зображення персонажів, які допомагають іншим вирішувати соціальні проблеми, виховують у дітей почуття відповідальності до світу навколо них. Ілюстрація – гарний інструмент, щоб донести до дитини важливість вищеписаних тем. До прикладу можна віднести ілюстраторку Олійку Грасю, яка часто зображує в своїх роботах війну в Україні [4].



Джерело: [4].

Рис. 3. Приклад ілюстрації Олійки Грасі

В контексті нашого дослідження також вдалось з'ясувати, що на сучасному ринку також почала зростати популярність на книжкові ілюстрації і серед підлітків. Янг едалт (*yound adult*) – досить поширений термін у наш час, яким позначають художню літературу для зростаючого покоління (від 12 до 18 років). При цьому жанрове різноманіття янг едалт не обмежене – це можуть бути як і романтичні прози, так і детективи або фентезі. Проте така література залишається популярною і серед дорослих [11]. Наразі сучасні ілюстрації в янг едалт літературі є важливим маркетинговим інструментом, що відображає особливості молодіжної культури та естетичні смаки покоління. Ілюстрації не лише доповнюють текст, а й глибоко занурюють читача в історичний світ та викликають емоційний відгук ще до того, як він почне читати. Переглянувши останні новинки в книгарнях можна помітити наскільки яскравою, чіткою та насиченою стала книжкова графіка.

Розглянемо останні популярні книжкові ілюстрації, які користуються попитом на сучасному книжковому ринку та які саме ілюстрації подобаються аудиторії.

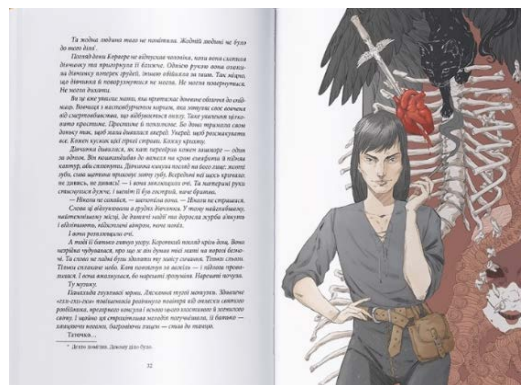
По-перше, це ілюстровані персонажі або сюжетні елементи. На обкладинках книг часто зображені герої, сцени або ключові предмети по'язані з самою історією, які відображають атмосферу та настрій твору. В ілюстраціях часто використовуються сучасні художні техніки, які резонують з молоддю. Обкладинки з персонажами нагадують читачам про героїв ще до того, як вони почнуть читати.

Ілюстрації до книг допомагають не тільки дітям, а і більш дорослій аудиторії. У таких жанрах, як фентезі чи романи з історичними елементами, ілюстрації створюють візуальне тло, яке дозволяє читачеві краще уявити світ, в якому відбуваються події. Вони роблять світ книги більш відчутним і реальним.



Джерело: [6, 8].

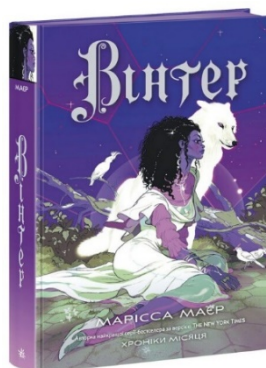
Рис. 4. Художник обкладинки: Карсон Ловміллер



Джерело: [2].

Рис. 5. Художник ілюстрації Марія Колосова

По-друге, розвиток сучасної книжкової ілюстрації також призвів до появи нових стилів і тенденцій у цій галузі. Останніми роками зростає попит на більш графічні та стилізовані ілюстрації з використанням жирних ліній та яскравих кольорів. Використання текстур (наприклад, матових або глянцевиx) та сучасних графічних елементів на обкладинці робить книгу візуально привабливою і додає їй «глибини». Молодь надає перевагу незвичним шрифтам, візуальним вставкам та абстрактним обкладинкам з цікаво підбраною палітрою, що робить книгу арт-об'єктом, а не просто текстом [17].



Джерело: [13].

Рис. 6. Художник обкладинки: Томер Ханука

По-третє, наразі з'являється нова тенденція серед сучасної молоді – це оверлей до книг. Оверлей – це кольорова декоративна ілюстрація, яка розміщується або вклеюється поміж сторінок [18]. Зазвичай попит на такі окремі книжкові ілюстрації зростає серед шанувальників фентезійних серій, ромкомів або інших книг, і тому фанати готові придбати все, що пов'язано з улюбленою історією. Деякі видавці та дизайнери створюють обкладинки, щоб залучити більше читачів і підвищити інтерес до своїх книг. Це може бути частиною маркетингової кампанії, пов'язаної із запуском серії, екранізацією або новою темою в літературі. Лише пару років назад це була не така вже і актуальна тема серед молоді, проте в наші часи кількість читаючих зростає, як і з'являються нові тенденції, що дає більше можливостей для реалізації дизайнерам та художникам.



Джерело: [9].

Рис. 7. Набір оверлеїв до «Каравал» Стефані Гарбер

Іншим популярним різновидом графіки у наш час є комп'ютерна графіка. Це широко розповсюджений вид мистецтва, який являє собою графічні зображення, створені та оброблені за допомогою комп'ютерних технологій, графічних редакторів (Adobe Photoshop, GIMP, Adobe Illustrator, Corel Draw, AutoCAD, 3D Studio Max тощо) та інших програмних забезпечень. Комп'ютерна графіка – це дуже об'ємна галузь, вивченню якої доведеться приділити багато часу та зусиль. Проте, поєднуючи технічні аспекти з художніми елементами та принципами, можна створити велике різноманіття візуальних ефектів і цікавих графічних об'єктів.

Зазначимо, що комп'ютерна графіка знаходить своє застосування у найрізноманітніших сферах людського життя, починаючи з більшості видів дизайну (графічний дизайн, веб-дизайн, моушн-дизайн, дизайн середовища та інтер'єру, дизайн одягу, тощо) та закінчуючи сферою реклами, медицини, архітектури, кіно та ігровою індустрією [7]. Далі, саме на прикладі останньої зазначеної сфери і буде розглядатись комп'ютерна графіка, її різновиди та тренди.

Сьогодні одним із найпоширеніших способів проведення дозвілля є комп'ютерні ігри. Їх популярність вже протягом кількох поколінь залишається беззаперечною. Крім того, завдяки великій різноманітності в жанрах і тематиці, комп'ютерні ігри широко розповсюджені серед представників усіх вікових категорій: від ще зовсім малих дошкільнят до людей похилого віку.

За останні десятиліття активного розвитку ігрової індустрії якість та візуальна привабливість комп'ютерної графіки значно покращились. Завдяки сучасним технологіям, розробникам вдається створювати настільки реалістичні зображення, що іноді стає важко відрізнити їх від реальних.

З роками покупець стає все більш вибагливим не тільки до технічного аспекту гри, а й до її візуального наповнення. Саме тому якісно створена картинка виконує не лише естетичну функцію, а також є важливим засобом просування продукту на ігровому ринку. Для багатьох геймерів важливим критерієм вибору та оцінки відеогри, крім жанру, сюжету та механіки, також є її візуальна складова. Якісна графіка та впізнаваний стиль сильно збільшують шанси гри довше залишатись у рейтингу популярності та приваблювати нову аудиторію.

Коротко розглянемо найпопулярніші види комп'ютерної графіки, які застосовуються у сучасних відеоіграх, а саме:

- 2D-графіка;
- Ізометрична графіка;
- 3D-графіка.

Комп'ютерна 2D-графіка – це вид графіки, в якому для створення зображень використовують двовимірні векторні та растрові моделі, тобто ті, що розташовані на площині координат X та Y. Хоч, у зв'язку з появою та розвитком тривимірної графіки, 2D-ігри на певний час втратили свою популярність у минулому, зараз вони знов актуальні та мають значну кількість відданих фанатів. До прикладу, одними з найвідоміших 2D-ігор на сьогоднішній день вважаються Sea of Stars, Dave the Diver, Inside, Rimworld, Hollow Knight, Terraria, Celeste, Limbo та багато інших [15].

Ізометрична графіка (або 2.5D чи псевдо3D) – це вид графіки, в якій об'єкти будуються по проєкціям осей X, Y та Z. Кутами між цими осями імітується точка зору з певної перспективи, що створює видимість глибини та об'єму. Саме завдяки своїй порівняно легкій реалізації, у свій час ізометричні відеоігри набули значної популярності. Пізніше, так само, як і 2D, ізометрична графіка тимчасово поступилася популярністю новому досягненню розробників – 3D-графіці. Проте, зараз ізометричні ігри знову можна побачити у топах.

Яскравими прикладами таких відеоігор можна назвати наступні: Last Epoch, Transistor, Wildermyth, The Age of Decadence, Hades, Dragon Age: Origins, Baldur's Gate 3, тощо [16].

Комп'ютерна 3D-графіка – це вид графіки який за допомогою спеціальних програмних забезпечень та графічних редакторів використовує геометричні дані та алгоритми для створення тривимірних моделей об'єктів, які в подальшому можуть перетворити у 2D зображення [14]. Завдяки накладанню на тривимірну модель різних фактур, текстур, тіней, освітлення та інших графічних елементів можна досягнути ефекту неймовірної реалістичності, що і є однією з основних причин, чому публіка так полюбила цей вид графіки. Незважаючи на складний та кропіткий процес створення таких моделей, результат, безумовно виправдовує витрачені зусилля.

Найпопулярнішими іграми, що створені за допомогою тривимірної графіки, на сьогоднішній день вважаються: Asphalt 9: Legends, Minecraft, Monument Valley II, Call of Duty: Mobile, Genshin Impact, Mortal Kombat X та інші [19]. Неймовірна реалістичність та поєднання текстур й інших художніх елементів у дизайні цих ігор захоплює подих та вкотре доводить, що технологічний прогрес не стоїть на місці.

**Висновки.** Підводячи підсумки, можна стверджувати, що слідування трендам є важливим чинником успіху на сучасному ринку. Популярні тенденції мінливі, але доки вони зберігають свою актуальність, це важливо враховувати. Також, варто відзначити, що найвдаліші тренди у графіці бувають циклічними. Вони можуть довгий час утримувати свою популярність, після чого поступитися місцем новій тенденції. Але згодом вони повертаються з новими цікавими рішеннями, прогресивними підходами та переосмисленою концепцією, знову захоплюючи увагу публіки.

Часто на тренди також впливає вік та вподобання цільової аудиторії. На прикладі дитячих та підліткових книжкових ілюстрацій можна впевнитися, що відповідність графіки віковій групі споживача є дуже важливою. Ілюстрації в книгах, що розраховані на різні вікові групи, мають свої власні завдання та функції, залежно від задуму автора. До прикладу, щоб утримати увагу дитини, можна використати обмежену кольорову гаму в ілюстрації. А достатньо прості та примітивні, або, навпаки, сильно викривлені та деталізовані ілюстрації можуть по-своєму сформувати у дитини бачення світу. В той самий час, як ілюстрації для *янг едалт* літератури мають набагато більше свободи, адже мають на меті не сконцентрувати підлітка на собі, а зацікавити та задовольнити їхні естетичні смаки. Це досягається шляхом використання цікавих художніх технік та стилів, креативних рішень в композиції та оформленні.

Не менш важливим чинником впливу на тренди у графіці є технологічний прогрес. З розвитком технічного обладнання, перед розробниками відкривається безліч нових можливостей. Як приклад вище було наведено постійний розвиток комп'ютерної графіки в ігровій індустрії. Як бачимо, на сучасному етапі розвитку розробники комп'ютерних ігор користуються усіма вище зазначеними видами комп'ютерної графіки (2D, ізометрична, 3D), оскільки кожен з них має свої переваги, а розвиток технологій дозволяє використовувати ці переваги максимально ефективно.

### Список використаної літератури

- 10 трендів ілюстрації у 2020 році. URL: <https://www.arthuss.com.ua/books-blog/10-trendiv-ilyustratsiyi-u-2020-rotsi>.
2. Безніч. Книга 1. URL: <https://book-ye.com.ua/catalog/fentezi/beznich-knyha-1/>.
3. Владислав Єрко – книги та біографія. URL: [https://book-ye.com.ua/authors/vladyslav-erko/?srsltid=AfmBOoqTziymV3xQ67uJOEI3f\\_MHOqXU3tFysspzpj6WI5Mvsrj3Lwju](https://book-ye.com.ua/authors/vladyslav-erko/?srsltid=AfmBOoqTziymV3xQ67uJOEI3f_MHOqXU3tFysspzpj6WI5Mvsrj3Lwju).
4. Інстаграм Олійки Грасі. URL: [https://www.instagram.com/grasya\\_oliyko/](https://www.instagram.com/grasya_oliyko/)
5. Книга «Авіа, пташиний диспетчер». URL: [https://www.yakaboo.ua/ua/avia-ptashiniy-dispetcher.html?gad\\_source=1&gclid=Cj0KCQjwm5e5BhCWARIsANwm06i3UauTBCMvcWQypq6oX-4VWIMVX3I2Om3YhX3uAkoMzTULjyyxxRwaAIGPEALw\\_wcB](https://www.yakaboo.ua/ua/avia-ptashiniy-dispetcher.html?gad_source=1&gclid=Cj0KCQjwm5e5BhCWARIsANwm06i3UauTBCMvcWQypq6oX-4VWIMVX3I2Om3YhX3uAkoMzTULjyyxxRwaAIGPEALw_wcB).
6. Книжки та кістяний пил. Limited edition. URL: <https://artbooks.ua/knyzhky-ta-kistyanyy-pyl-limited-edition>.
7. Комп'ютерна графіка – визначення, основні принципи та важливість в сучасному світі. URL: <https://mediacom.com.ua/kompyuterna-grafika-viznachennya-ta-osnovni-printsipi/>
8. Легенди та лате. Limited edition. URL: <https://artbooks.ua/lehendy-ta-late-limited-edition>.
9. Набір оверлеїв до «Каравал» Стефані Гарбер. URL: <https://book-ye.com.ua/catalog/overleyi/nabir-overleyiv-do-karaval-stefani-garber/?srsltid=AfmBOoqdjplXNAjN60YxaWcK63XjaMNx8MxFpAC5ZiqqCny4sTMV9Mxv>.
10. Снігова королева (художник Владислав Єрко). URL: <https://book-ye.com.ua/catalog/avtorski-kazky/snihova-koroleva-khudozhnyk-vladyslav-yerko/>
11. Така важлива, але дещо незвідана young adult література. URL: <https://www.ranok.com.ua/blog/taka-vazлива-ale-deshho-nezvidana-young-adult-literatura-1252.html?srsltid=AfmBOor84RgnDBiEu6Vxi2fBn01VAhmyk2PuR91MIG72ucXp7ilY1Ukx>.
12. Тренди ілюстрації 2024. URL: <https://dizz.in.ua/uk/trendi-ilyustraczii-2024/>
13. Хроніки Місяця. Книга 4. Вінтер. URL: [https://book-ye.com.ua/catalog/pidlitkova-fantastyka/khroniky-misyatsya-knyha-4-vinter/?gad\\_source=1&gclid=Cj0KCQjwm5e5BhCWARIsANwm06he0dly8fBG4BzXX5L-Wv12ghzA9rEqm2Mh51YSHUuGXbDtdel6bAaAkvHEALw\\_wcB](https://book-ye.com.ua/catalog/pidlitkova-fantastyka/khroniky-misyatsya-knyha-4-vinter/?gad_source=1&gclid=Cj0KCQjwm5e5BhCWARIsANwm06he0dly8fBG4BzXX5L-Wv12ghzA9rEqm2Mh51YSHUuGXbDtdel6bAaAkvHEALw_wcB) (дата звернення: 01.11.2024).
14. 3D computer graphics. ScienceDaily. URL: [https://www.sciencedaily.com/terms/3d\\_computer\\_graphics.htm](https://www.sciencedaily.com/terms/3d_computer_graphics.htm)
15. Allen D., Filby J., Huston G., Molloy PJ. The Best 2D Games On Steam. URL: <https://www.thegamer.com/2d-video-games-best-steam-according-metacritic/> (дата звернення: 28.10.2024).
16. Sammut M. The Best Isometric RPGs, Ranked. Jul 12, 2024. URL: <https://www.thegamer.com/best-isometric-rpgs-games-ranked/>.
17. The Rise Of Modern Book Illustration And Its Impact On The Industry. *Usillustrations*. URL: <https://www.usillustrations.com/blog/the-rise-of-modern-book-illustration-and-its-impact-on-the-industry>.
18. Overlay. *Cambridge Dictionary*. URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/overlay>.
19. Top 10 3D games for Android You can't miss. *Invogames*. Jan 2, 2024. URL: <https://invogames.com/blog/3d-games-for-android/>