

DOI: <https://doi.org/10.36059/978-966-397-508-5-100>

Каменецька Юлія, доктор філософії (PhD), доцент кафедри Дизайну ІКІТД МАУП

ДІДЖИТАЛІЗАЦІЯ ГРАФІКИ ТА ПОШИРЕННЯ ШІ ТЕХНОЛОГІЙ В КНИЖКОВІЙ ІЛЮСТРАЦІЇ

Ключові слова: штучний інтелект, нейромережа, генерація зображень, дизайн, artificial intelligence.

Yliia Kamenetska, PhD, Associate Professor of the Design Department IAPM

DIGITALIZATION OF GRAPHICS AND THE SPREAD OF AI TECHNOLOGIES IN BOOK ILLUSTRATION

Abstract. Every year, digital technologies are becoming more and more widespread, and therefore computer graphics are gradually replacing classical techniques in the field of book graphics. More and more young artists are developing themselves through intensive drawing on electronic media – such as graphic or screen tablets. However, the fact of the spread of AI (artificial intelligence) and neural networks for image generation cannot be ignored.

Key words: artificial intelligence, neural network, image generation, design.

З кожним роком все більше набувають поширення digital-технології, отже і комп'ютерна графіка поступово витісняє класичні техніки з царини книжкової графіки. Все більше молодих митців розвивають себе через посилене малювання на електронних носіях – штибу графічних чи екранних планшетів. Таким чином, за потреби в них є можливість візуально імітувати будь-яку графічну техніку – лінорит, дереворит, туш-перо, акварельну ілюстрацію або показати реалістичні пастельні мазки.

Разом із тим – переважна більшість студентів в творчих ВНЗ також надають перевагу малюванню ілюстрацій в техніці комп'ютерної графіки. Зокрема для різних типів творчих завдань використовуються такі програмні забезпечення – Adobe Illustrator, Adobe Photoshop (для графічних планшетів) або такі якими можна оперувати на екранних планшетах на базі Android – Infinite Painter, Ibis, Procreate, Sketchbook.

Книжкова ж ілюстрація, як окремий вид графіки є ключовою для розвитку ринку книговидавництва. Не лише тому що візуальна складова дизайну та оформлення книги є першим що впадає в очі коли споживач оцінює видання, але і тому яку загальну стилістику та рівень має українська книжкова ілюстрація на європейському ринку. Станом на 2024 рік україн-

ська книжкова ілюстрація є достатньо відомою у світі завдяки ілюстраціям до всесвітньо-відомих творів, як от ілюстрації художника видавництва «А-ба-ба-га-ла-ма-га» В. Єрко (працює також в техніці комп. графіки) для таких видань як «Ромео і Джульєтта», «Снігова королева», серії книг «Гаррі Поттер» та серії книг Пауло Коельо. Також, відомими на весь світ стали ілюстрації таких діджитал-ілюстраторів як Є. Полосіна, О. Шатохін, М. Фойя, М. Паленко та М. Кошулинська. Їх ілюстрації, сповнені реалізму сучасного світу у стані війни стали відомими завдяки авторському баченню та емоційній складовій. Завдяки над-популярності соціальних мереж поширення творчості стало доступним для кожного. Найбільш охоплені платформами для ілюстраторів є – Instagram, Deviantart, Behance, X (Twitter). Дуже цінним є факт того, що українська ілюстрація в сучасному її вигляді розвивається саме завдяки використанню авторської ручної праці. Адже в освітньому процесі молодих митців викладачі прагнуть як і раніше надавати спершу класичні навички роботи з графікою в повному спектрі її технік та технологій плавно переходячи згодом і до комп'ютерної графіки.

Проте, факт поширення ШІ (або «Аі» eng/ штучний інтелект) та нейромереж для генерації зображень не можна відкидати на задній план. Існує достатня кількість веб-ресурсів, де генерувати зображення можна не лише безкоштовно, але і за лічені хвилини (Bing Image creator, Midjourney, OpenAI's DALL-E 3, Gencraft). Також, існують такі служби як віртуальні помічники, які вибудовують сценарій роботи для художника або дають йому загальну характеристику для майбутнього персонажа або сюжетної ілюстрації. Це говорить про те, що присутній момент не лише створення фізичного зображення подібною технологією, але і абсолютної відсутності людської фантазії також. Враховуючи, що ШІ навчається на матеріалах з мережі інтернет, можна вважати що людський досвід все ж береться до уваги та комбінується нею задля фінального результату, проте на даному етапі розвитку ШІ технологій в кінцевому продукті все ще можна бачити неточності та недосконалість. Це виражається у відсутності завершеності ліній, відсутності окремих необхідних частин зображення та впізнавана штучна «кривизна» Аі (Artifishal Intelligense) продукту.

З кожним днем стає все більше видань які прагнуть інтегрувати генеровані зображення в дизайн книжок, журналів та інших поліграфічних продуктів. І якщо діджиталізація графіки є процесом логічним, адже така технологія увіковічує твори, то використання ШІ-генераторів є неприпустимим «конкурентом» для авторів які працюють в неповторних техніках, вкладаючи в ілюстрацію власний емпіричний та практичний досвід.