

VIŠJA STROKOVNA ŠOLA ACADEMIA

MARIBOR

**OBLIKOVANJE IN ILUSTRIRANJE VSEBINE
ZA OTROŠKO INTERAKTIVNO DIGITALNO
KNJIGO**

Kandidatka: Sara Žirovnik

Vrsta študija: študentka izrednega študija

Študijski program: Medijska produkcija

Mentor predavatelj: mag. Stevan Čukalac, prof. lik. ped.

Mentor v podjetju: Dejan Šmid, univ. dipl. med. kom.

Lektorica: mag. Petra Vnuk, prof. slovenščine

Maribor, 2024

IZJAVA O AVTORSTVU DIPLOMSKEGA DELA

Podpisana Sara Žirovnik sem avtorica diplomskega dela z naslovom Oblikovanje in ilustriranje vsebine za otroško interaktivno digitalno knjigo, ki sem ga napisala pod mentorstvom Dejana Šmida, univ. dipl. med. kom.

S svojim podpisom zagotavljam, da:

- je predloženo delo izključno rezultat mojega dela,
- sem poskrbela, da so dela in mnenja drugih avtorjev, ki jih uporabljam v predloženi nalogi, navedena oz. citirana skladno s pravili Višje strokovne šole Academia Maribor,
- se zavedam, da je plagiatorstvo – predstavljanje tujih del oz. misli, kot moje lastne kaznivo po Zakonu o avtorski in sorodnih pravicah (Uradni list RS, št. 16/07 – uradno prečiščeno besedilo, 68/08, 110/13, 56/15 in 63/16 – ZKUASP); prekršek pa podleže tudi ukrepom Višje strokovne šole Academia Maribor skladno z njenimi pravili,
- skladno z 32.a členom ZASP dovoljujem Višji strokovni šoli Academia Maribor objavo diplomskega dela na spletnem portalu šole.

Maribor, avgust 2024

Podpis študenta:

ZAHVALA

Zahvaljujem se mentorju g. Stevanu Čukalcu ter mentorju v podjetju g.Dejanu Šmidu za njegovo pomoč in nasvete pri pisanju diplomske naloge. Prav tako se zahvaljujem delavcem Academie za zelo prijetno sodelovanje in izkušnje pri šolanju.

Zahvaljujem se tudi svojim najbližjim, ki so mi stali ob strani celoten čas študija in pri izdelavi diplomske naloge.

POVZETEK

Umetnost je bila vedno način človeškega izražanja, omogoča nam prenos emocij v zgodbe in slike. Tradicionalne metode umetnosti so tesno povezane s človeško zgodovino in dediščino. Vendar pa je prihod tehnologije začel popolnoma novo dobo umetniškega ustvarjanja.

Dobro oblikovana ilustrirana otroška knjiga ni le kolekcija slik in teksta, temveč je umetniško delo. Ilustracije pa niso le slike, ki so v knjigo dodane, temveč so pomembni elementi dekoracije, ki dodajo novo noto razumevanja zgodbe in ji dajejo smisel. Tako je ilustrator pomemben del vsake ilustrirane knjige, naj si bo to tradicionalna knjiga ali digitalna.

V ilustraciji so tradicionalne metode in mediji že dolgo let glavni temelj. Te tehnike, ki segajo od skic s svinčnikom do akvarela, akrila in oljnega slikarstva, utelešajo bistvo ilustracije v njeni najbolj klasični obliki. Prav tako kot tradicionalna umetnost tudi digitalna zahteva svojo paletu sposobnosti in umetniške žilice.

Digitalne ilustrirane knjige nam v Sloveniji primanjkujejo. Želela sem si narediti interaktivne digitalne ilustracije, ki bi digitalno knjigo in branje dodatno popestrile. Ker živimo že popolnoma v digitalnem svetu, mislim, da je čas, da se vključijo tudi knjige. S tem postanejo tudi dosegljive večjemu občinstvu. Z internetno izposojjo ali digitalnim nakupom knjig nam je olajšan dostop do njih, prav tako pa je prihranjeno Zemlji.

Osebnostno pa sem si želela, da pripovedovanje postane zanimivo in premično, z dodanim zvokom, ki bralca prepriča in dodatno pritegne zanimanje za zgodbo. Ne glede na to, ali gre za muhasto otroško knjigo ali informativno infografiko, ilustracije igrajo ključno vlogo pri posredovanju idej in zajemanju naše domišljije.

Diplomsko delo je razdeljeno na dva dela, teoretični in raziskovalno aplikativni del. V teoretičnem delu sem raziskala vse od klasične ilustracije pa do digitalne interaktivne knjige, programov za ustvarjanje le-teh in implementacije interaktivnosti. Potem sem naredila analizo ilustratorjev in ciljne skupine ter začela ustvarjati izdelek. Začel se je s zgodbo, ki se je počasi prelivala v ilustracije, le-te pa v knjigo in potrebno interaktivnost. Po opravljeni fokusni skupini sem še dodala nujno potrebne stvari, ki so mi jih moji mladi sodelujoči predlagali.

Ključne besede: *otroška ilustracija, digitalna ilustracija, interaktivna ilustracija, digitalna interaktivna knjiga, digitalna otroška ilustracija*

ABSTRACT

DESIGNING AND ILLUSTRATING THE CONTENT FOR A CHILDREN'S INTERACTIVE DIGITAL BOOK

Art has always been a way of human expression, it allows us to translate emotions into stories and images. Traditional methods of art are closely linked to human history and heritage. However, the arrival of technology ushered in a whole new era of artistic creation.

A well-designed illustrated children's book is not just a collection of images and text, it is a work of art. Illustrations, however, are not just images that are added to the book, but are important elements of decoration that add a new note of understanding the story. Thus, the illustrator is an important part of any illustrated book, whether it is a traditional book or a digital one.

In illustration, traditional methods and media have been the main foundation for many years. These techniques, which range from pencil sketches to watercolor, acrylic and oil painting, embody the essence of illustration in its most classic form. Just like traditional art, digital requires its own range of abilities and artistic vision.

There is a shortage of digital illustrated books in Slovenia. I wanted to make interactive digital illustrations that would make the digital book and reading even more interesting. Since we already live in a completely digital world, I think it's time for books to be included in this as well. This also makes them more easily accessible to a larger audience. By borrowing or buying books digitally, it makes it easier to access them, and it also saves the Earth.

Personally, however, I wanted the storytelling to become interesting and moving, with added audio that convinces the reader and further draws interest in the story.

The diploma thesis is divided into two parts: the theoretical and the research-applied part. In first part, I explored everything from classic illustration to digital interactive books, programs for creating them and the implementation of interactivity. Then I did an analysis of the illustrators and the target audience, and started creating the product. It started with a story that slowly spilled over into illustrations, which turned into a book and the necessary interactivity. After completing the focus group, I added the necessary things that my young participants suggested to me.

Keywords: *children's illustration, digital illustration, interactive illustration, digital interactive book, digital children's illustration*

KAZALO VSEBINE

1	UVOD	9
1.1	OPIS PODROČJA IN OPREDELITEV PROBLEMA	9
1.2	NAMEN, CILJI IN OSNOVNE TRDITVE	10
1.3	PREDPOSTAVKE IN OMEJITVE	11
1.4	UPORABLJENE METODE	11
2	ILUSTRACIJA	12
2.1	KAJ JE ILUSTRACIJA	12
2.1.1	<i>Pomen ilustracije v knjigi</i>	<i>12</i>
2.2	ZLATA DOBA ILUSTRACIJE IN KRATKA ZGODOVINA ILUSTRACIJ V KNJIGAH	13
2.3	VRSTE ILUSTRACIJ	14
2.4	RAZLIKA MED GRAFIČNIM OBLIKOVANJEM IN ILUSTRACIJO	16
2.5	ANALIZA SLOVENSКИH ILUSTRATORJEV	16
3	DIGITALNA ILUSTRACIJA	22
3.1	VZPON DIGITALNE ILUSTRACIJE	22
3.2	KAJ JE DIGITALNA ILUSTRACIJA	22
3.3	DIGITALNO RISANJE IN SLIKANJE	23
3.4	VPLIV DIGITALNE UMETNOSTI NA TRADICIONALNO UMETNOST/ILUSTRACIJO	24
3.5	DIGITALNA ORODJA	25
3.5.1	<i>Vhodne naprave</i>	<i>25</i>
3.5.2	<i>Programska oprema</i>	<i>26</i>
3.5.3	<i>Različna programska oprema nam omogoča doseganje različnih slogov ilustracije</i>	<i>26</i>
3.6	VPELJEVANJE TRADICIONALNIH TEHNIK V DIGITALNO OTROŠKO ILUSTRACIJO	27
4	DIGITALNA KNJIGA ALI E-KNJIGA	29
4.1	ILUSTRIRANA INTERAKTIVNA DIGITALNA KNJIGA	30
4.2	OBLIKOVANJE DIGITALNE INTERAKTIVNE KNJIGE	31
4.3	CILJNA PUBLIKA	32
4.4	ANALIZA TRGA	32
4.5	FOKUSNA SKUPINA	35
5	PRAKTIČNI DEL	37
5.1	ILUSTRACIJE ZA KNJIGO DEKLICA IN VOLK	37
5.2	SLIKANJE V PHOTOSHOP-U	37
5.3	USTVARJANJE KARAKTERJA	38
5.3.1	<i>Ustvarjanje privlačnih likov za otroke</i>	<i>38</i>
5.4	TIPOGRAFIJA ZA DIGITALNO INTERAKTIVNO KNJIGO	43

5.5	NASLOVNICA ZA KNJIGO	43
5.6	FORMAT KNJIGE.....	44
5.7	ILUSTRACIJE IN SLEDEČE STRANI	44
5.8	INTERAKTIVNOST.....	51
6	SKLEP	54
7	VIRI	57
8	PRILOGE.....	60

KAZALO SLIK

SLIKA 1:	MARIJA LUCIJA STUPICA – PASTIRICA IN DIMNIKAR.....	17
SLIKA 2:	HANA STUPICA – ZAJČKOVA HIŠICA	18
SLIKA 3:	ANA ZAVADLAV, OBISK, 2019	18
SLIKA 4:	ANA RAZPOTNIK DONATI – ZELEN PLANET	19
SLIKA 5:	MATEJ DE CECCO – GORAN LEGENDA O ZMAJU.....	19
SLIKA 6:	ZASIJ KOT ZVEZDA, ASTROLOŠKI KAŽIPOT ZA STARŠE IN OTROKE.....	20
SLIKA 7:	PRIMER ILUSTRACIJE IZ KNJIGE, KJER TOPLE BARVE PRIKAZUJEJO DAN	40
SLIKA 8:	PRIMER ILUSTRACIJE IZ KNJIGE, KJER HLADNE BARVE PRIKAZUJEJO NOČ	41
SLIKA 9:	NASLOVNICA KNJIGE	43
SLIKA 10:	STRAN Z NAVODILI	44
SLIKA 11:	HIŠA BABICE	45
SLIKA 12:	ŠAPICE	45
SLIKA 13:	VOLK SKRIT V GRMOVJU.....	46
SLIKA 14:	VOLK IZ GRMOVJA	46
SLIKA 15:	VOLK IN DEKLICA	46
SLIKA 16:	POČIVANJE V TRAVI.....	47
SLIKA 17:	VESELI LONCI	47
SLIKA 18:	ŽALOSTNI LONCI.....	47
SLIKA 19:	GOZD.....	48
SLIKA 20:	KAMENČEK.....	48
SLIKA 21:	GOZDNA POT.....	48
SLIKA 22:	KAMENČE POZDRAVLJA.....	48
SLIKA 23:	MAGIČNA RASTLINA	49
SLIKA 24:	MAGIČNA OSVETLJENA RASTLINA	49
SLIKA 25:	HIŠA PONOČI.....	49
SLIKA 26:	HIŠA PONOČI S PRIŽGANIMI LUČMI.....	49
SLIKA 27:	GOZDNA DUHOVA	50
SLIKA 28:	POSLOVITEV	50

SLIKA 29: POSNETEK ZASLONA, KI PRIKAŽUJE IZDELOVANJE KNJIGE V PROGRAMU PUBCODER	51
SLIKA 30: POSNETEK ZASLONA, KI PRIKAŽUJE ANIMIRANJE BESEDILA V PROGRAMU PUBCODER	52
SLIKA 31: POBARVANKA	53
SLIKA 32: IGRA SPOMINA	53

KAZALO GRAFIKONOV

GRAFIKON 1: BRANJE TISKANIH KNJIG OTROKA S POMOČJO STARŠA.....	34
GRAFIKON 2: BRANJE INTERAKTIVNIH DIGITALNIH KNJIG OTROKA S POMOČJO STARŠA	34

1 UVOD

Pogosto je rečeno, da živimo v zelo slikovno barvitom svetu. Digitalni čas je prinesel veliko pričakovanje slikovnih navodil, znakov in simbolov. Slike, naj si bodo premikajoče ali statične, so dandanes značilna spremljava skoraj vseh oblik informacij in zabave.

V hitro razvijajočem se svetu je umetnost doživela dinamičen premik. Medtem ko so tradicionalne metode umetnosti prestale preizkus časa, je digitalna umestnost močno prevzela povod.

Kot navdušena ilustratorica ter bralka knjig sem se tokrat odločila, da si želim ustvariti digitalno interaktivno ilustracijo za otroško digitalno knjigo. V svoji diplomski nalogi sem se želela podrobneje poučiti o ilustraciji, specifično o otroški ilustraciji ter kako to implementirati v digitalno interaktivno izvedbo. Ker pa je seveda pomembno razumeti, kako bo ilustracija delovala v končanem izdelku, torej digitalni knjigi, se dotikam tudi teme o izdelavi le-te. Potrebno je namreč upoštevati programe in njihove zmožnosti za končen izdelek. Tako se bom ukvarjala tudi s preučevanjem programov za izdelavo digitalne knjige, prav tako pa me zanima vpliv digitalne interaktivne ilustracije na otroka ter kaj lahko nudi ciljni publiki.

Po potrebni primerjavi z dobrimi primeri bom v praktičnem delu priložila lastne ilustracije, ki so nastale po raziskavi in implementaciji potrebnih informacij. Opisan bo sam proces izdelave, omejitev in interaktivnosti. Prav tako bodo ilustracije implementirane v digitalno interaktivno knjigo.

1.1 Opis področja in opredelitev problema

Želela sem si ustvariti tradicionalno ilustrirano knjigo, od začetka pa vse do konca, vendar sem po kratki raziskavi ugotovila, da bi bil veliko boljši pristop digitalna ilustrirana knjiga, saj se sam trg takšnih knjig vedno bolj širi. Prav tako je ilustracija, ki se pojavlja v ilustriranih knjigah, vse bolj narejena s pomočjo digitalnih programov in računalnika, ne več na tradicionalne načine, kar samo spodbuja dejstvo za izdelavo popolnoma digitalne ilustrirane knjige. Sam način distribucije in celotna izdelava ilustracije ter knjige pa je lažja, če je le digitalna. Na tak način nam ni potrebno iskati ne založnika, ne tiskarja in ne distributerja. Knjigo lahko namreč predamo občinstvu na različne načine, ki pa so sicer samo digitalni, a so precej preprosti. Vsi v

razvitem svetu imamo namreč pametne naprave, naj si bo to telefon ali tablica ali računalnik. Medtem ko bi sicer knjigo morali poiskati v trgovini ali spletni trgovini, kjer bi morali počakati še na dostavo, imajo lahko dostop do digitalne knjige takojšen in enostaven, brez dodatnih stroškov. Knjiga oziroma ilustracija pa je v tem primeru lahko veliko več, kot samo tradicionalna ilustrirana knjiga. Vsebuje lahko druge elemente, ki so pri klasični knjigi na primer nemogoči.

Tako se bo področje raziskovanja nanašalo na ilustriranje in oblikovanje digitalne otroške ilustracije, pripravo animirano zvokovnega dela ter implementiranje v končno digitalno obliko knjige. Raziskava pa se bo dotaknila tudi preskusa končnega izdelka na manjši fokusni skupini.

1.2 Namen, cilji in osnovne trditve

Glavni namen diplomske naloge je raziskati in ustvariti digitalno interaktivno ilustracijo ter jo implementirati v digitalno knjigo. Želela sem se seznaniti in analizirati digitalno ilustracijo, prav tako raziskati različne interaktivne ilustracije in digitalne knjige, ki so trenutno na trgu. S pomočjo tega pa ustvariti lasten izdelek med primerjanjem in raziskavo, ki mi je pomagala narediti drugačen izdelek in me poučila o tem, kaj manjka, da je izdelek boljši za uporabnika. Izdelek bo narejen na podlagi mojih prepričanj, ki so kombinirane z raziskavo in z željami uporabnikov.

Cilj teoretičnega dela je pridobiti znanje o izdelavi digitalne ilustracije do vsega, kar bi digitalna interaktivna knjiga potrebovala.

Zastavljene hipoteze so sledeče:

- H1: Ilustrirane digitalne knjige v 21. stoletju postajajo vedno bolj zaželjene.
- H2: Digitalna interaktivna knjiga spodbuja in povečuje branje pri mladih iz generacije Z uspešneje kot tiskana.
- H3: Z vpeljavo tradicionalnih ilustratorskih pristopov v digitalno ilustracijo lahko pričaramo tipičen občutek pravljice.
- H4: S kompozicijo, z izbiro barve, uporabo likovnih elementov in likovne teorije lahko ilustracija vpliva na čustven odziv bralca.

1.3 Predpostavke in omejitve

Digitalne interaktivne knjige so skoraj nišna veja. Medtem ko so elektronske knjige, ki so v preprostem pdf formatu dosegljive skoraj povsod, so interaktivne knjige manj množične, kaj šele otroške. Pojavljajo se sicer v različnih formatih, velikokrat prestopijo iz cone knjige v cono aplikacije. Tako jih lahko zasledimo na primer na Amazonu, ali pa v spletnih trgovinah za aplikacije, ki jih imamo na pametnih napravah. Včasih so samo kot interaktivni pdf-i, včasih kot ebup publikacije ali pa kot omenjeno aplikacije, ki jih zasledimo na Google play store-u in Apple store-u.

Nišna veja so tudi zaradi tega, ker zahtevajo ogromno dela, sploh če zajemajo veliko interaktivnosti ali animacije. Same po sebi pa ne dosegajo cenovnega razreda, ki bi bil željen.

Predpostavljam tudi, da je literatura o tem skoraj neobstoječa. Delno zaradi tega, ker je to nova veja digitalnih knjig, ki se pojavlja šele v zadnjih letih, delno pa zato, ker se novejša tematika predstavlja bolj na spletu, v video formatih, kot pa v knjigah.

Predpostavljam, da če bi želela preskusiti ilustracije in digitalno knjigo z večjo skupino otrok, bi potrebovala več časa. Prav tako so otroci šele v stadiju razvijanja in so dokaj nezanesljivi glede preferenc ter so nagnjeni k hitremu spreminjanju mnenja. Zato sem se odločila za manjšo fokusno skupino in analizo ciljne skupine.

1.4 Uporabljene metode

V diplomski nalogi sem uporabila raziskovalno metodo, analizo podatkov in študijo primerov. Prav tako je uporabljena kvalitativna metoda, kjer bom oblikovala manjšo fokusno skupino s petimi otroci.

2 ILUSTRACIJA

2.1 Kaj je ilustracija

Ilustracija je umetnost ustvarjanja podob, ki vizualno predstavljajo ali dopolnjujejo besedilo, koncept ali idejo. Lahko so samostojne, po navadi pa je njihov namen, da pojasnijo in pomagajo pri bralčevi vizualizaciji. Ilustracije lahko najdemo v vseh vrstah medijev, kot so knjige, revije, reklame, spletne strani in poučni materiali. Ilustracija je lahko ustvarjena v različnih stilih in z različnimi mediji. Le-ti segajo vse od tradicionalnih medijev, kot so slikanje in risanje, pa do digitalne umetnosti. Za razliko od tradicionalnih likovnih slik, ki so odprte za interpretacijo, je primarna naloga ilustracije, da prenese sporočilo ali da nam vizualno pripoveduje zgodbo. S pomočjo ilustracije se lahko ustvarijo slike in podobe, ki presegajo meje domišljije in upodobijo tisto, kar še ne obstaja ali tisto, kar besedno ne moremo opisati. (Salisbury & Styles, 2012)

V knjigi *Moč in vpliv ilustracije* je definiranih pet ključnih vlog ilustracije, ki so definiranje identitete, ustvarjanje fikcije, predajanje znanja, prepričevanje in komentiranje. (Male, 2019)

Ilustracijo pogosto zmotno zamenjujemo z ostalimi disciplinami, kot sta npr. oblikovanje in slikarstvo, predvsem zaradi občasnih prekrivanj področij. Pa vendar gre za unikatno področje, ki ima svoje specifične lastnosti. (Male, 2019)

2.1.1 Pomen ilustracije v knjigi

V večini primerov se pomen pojavi skozi medsebojno igro besede in podobe, vendar pa je besedilo večinoma samostojno, ilustracije pa ga samo dopolnjujejo.

2.2 Zlata doba ilustracije in kratka zgodovina ilustracij v knjigah

Evolucija ilustracije ima bogato zgodovino, ki sega daleč nazaj v leto 15.000 pred našim štetjem. Starodavne civilizacije, kot so Egipčani, Grki in Rimljani, so za seboj pustili slike in prikaze borb mitov in tudi vsakodnevnega življenja. (Bland, 1969)

Druga polovica 19. stoletja in začetek 20. stoletja sta postali znani kot zlata doba ilustracije in otroških knjig. To je bil čas, ko je prišlo do združevanja razvoja tiskarske tehnologije, spreminjanja odnosa do otroških knjig in nastanka številnih briljantnih umetnikov. Pomembni mejnik so bile ilustracije Georgea Cruikshana za knjigo »Nemške popularne zgodbe« v poznem 18. stoletju.

Najverjetneje pa se je to obdobje začelo s knjigo Alica v čudežni deželi (Lewis Carroll), ki jo je ilustriral Sir John Tenniel. Ta knjiga je prinesla novo prisotnost na strani: slike, ki so igrale ključno vlogo pri doživljanju knjige in našem branju.

Tehnologije, kot sta ofsetna litografija in rotacijski tisk, ki so se pojavile v začetku 20. stoletja, so tiskane medije naredile dostopnejše množicam, kar je prevedlo do široke uporabe ilustracij, saj so le-te tako dobile možnost hitrega dupliciranja.

Ker ilustracijo še vedno razumemo v klasičnem smislu, bi lahko pod ilustracijo uvrstili tudi fotografijo, saj lahko ilustrira besedilo. A fotografija vedno predstavlja nekaj realnega in ta razlika med fotografijo in ilustracijo je ločilo, da je fotografija medij zase. Medtem ko je v 20. in 21. stoletju fotografija zajela svet, ni prevzela vloge ilustracije, ki se še vedno uporablja skoraj na vseh področjih medijev. (Kosik, 2018)

2.3 Vrste ilustracije

Poznamo več vrst ilustracije, vsaka pa ima svoj namen. Pogosto se zgodi, da ji je nemogoče opredeliti samo eno zvrst, saj lahko zajema več različnih stilov in tematik. Prav tako se vrste ilustracije opazijo in vplivajo skoraj enako na nastanek digitalne ilustracije. Tako med vrste ilustracij spadajo:

- Otroška ilustracija,
- tehnična ilustracija,
- politična ilustracija,
- propagandna ilustracija,
- antropomorfna ilustracija,
- reportažna ilustracija,
- konceptualna ilustracija,
- modna ilustracija,
- 3D ilustracija,
- digitalna ilustracija,
- logotip.

(Kolayanov, 2022)

Otroška ilustracija

Velikokrat je prvi stik otroka z umetnostjo knjižna ilustracija, ki mu pomaga pri poznejšem dojetanju likovne ustvarjalnosti in vpliva tudi na zanimanje za literaturo. Pogosto se otroku literarni junaki vtisnejo v spomin in so mu odtlej blizu vse življenje, če ne drugače, kot spomin na mladost. (Zupan, 2001)

V ilustriranih knjigah slike in ilustracije knjigo izboljšajo, okrasijo in povečajo. V otroški literaturi je lahko ilustracija dodaten, enakovreden ali prevladujoč del knjižne celote. Razen v namenu in tematiki, se otroška ilustracija ne razlikuje bistveno od odrasle. Psihologi pa so odkrili, da je pomemben del otroške ilustracije podoba otroka, ki pripomore k otrokovemu razumevanju ilustracije in povezovanju samega sebe v dogajanje zgodbe.

Kot je že omenjeno, je vloga ilustracije dopolniti besedilo, spremeniti le-tega v vizualno informacijo. Če se ilustrator pretesno drži besednega opisa, lahko ilustraciji vzame življenje. Dobra ilustracija pa bralca odpelje tudi malo dlje, kot mu povedo besede. (Pregl Kobe, 2023)

Ilustracija za otroke in mladino vpliva tudi na bralčev razvoj, lastna interpretacija besed in ilustracije pa bogatita miselni svet in domišljijo. (Pregl Kobe, 2023)

Pri oblikovanju otroške ilustracije je potrebno paziti na razločnost in namen ilustracije, saj otrok še ni vešč pri dojemljanju. Zato so predlagane jasne oblike, čiste barve, včasih tudi minimalizem, predvsem pa je pomembno, da ne pride do prenasičenosti. (Frelih, 2009)

Ker se v svoji diplomski nalogi nagibam na otroško digitalno knjigo, me predvsem zanima otroška ilustracija, ki pa je lahko zelo različna, odvisna je od tehnike, ki je uporabljena za ustvarjanje ilustracije. Ločimo nekaj stilov oziroma slogov otroške ilustracije, ki se pojavlja v knjigah, in to so:

- Risana ilustracija,
- realistična ilustracija,
- fantazijska ilustracija,
- črtna ilustracija,
- ilustracija ki uporablja slog skice,
- abstraktna ilustracija,
- stiliziran in pretiran slog ilustracije,
- drzne in svetle ilustracije,
- umirjene ilustracije,
- starinske.

Ločijo pa se lahko tudi po mediju, ki je uporabljen, kot na primer:

- Akvarelne ilustracije,
- akrilne ilustracije,
- ilustracije, narejene s svinčnikom in z barvicami,
- multimedijske ilustracije, ki uporabljajo več različnih medijev,
- digitalne:
 - rastrske,
 - vektorske.

(Hamilton, 2024)

2.4 Razlika med grafičnim oblikovanjem in ilustracijo

Grafično oblikovanje se osredotoča na postavitev, tipografijo in splošno vizualno komunikacijo. Po drugi strani pa ilustracija poudarja ustvarjanje vizualnih vsebin, ki neposredno podpirajo ali pojasnjujejo določene informacije, čeprav se je meja med grafičnim oblikovanjem in ilustracijo že začela zamikati ter izginjati. Namreč velikokrat grafično oblikovanje spada že pod umetnost in ne več pod oblikovanje. V sodobni umetnosti se namreč velikokrat pokaže močan vpliv grafičnega oblikovanja na ilustracijo. Primer mešanja umetnosti z ilustracijo in grafičnim oblikovanjem je umetnost posterjev, ki se je pojavila na koncu 19. stoletja. Predvsem v Franciji je postala pravo umetniško gibanje. (Klanten & Hellige, 2007)

Pomembno je tudi razumeti, da obstajajo digitalne otroške knjige, ki preveč mejijo na aplikacije in izgubljajo občutek knjige, zato je pri tej nalogi interaktivnost omejena, saj ne ustvarjamo aplikacije, temveč digitalno interaktivno knjigo.

2.5 Analiza slovenskih ilustratorjev

Naredila sem analizo petih slovenskih ilustratorjev. Najprej sem se dotaknila Stupice in njene potomke, ki sta bili oziroma sta še zelo uspešni na tem področju. Obe še vedno prisegata na tradicionalne načine slikanja ilustracij. Marija Lucija Stupica, sicer že preminula, je prisegala na mešane tehnike (uporaba tempere barve in barvic) in predvsem na gvaš, torej tempera barve. Odlikovale so jo ročne spretnosti in je ena najpomembnejših slovenskih ilustratork. Tudi osebno se mi je v otroštvu zelo vtisnila v spomin. Njena potomka Hana Stupica je na področju otroške ilustracije prav tako zelo uspešna. Posluži se mešane tehnike, pogosto gvaš in akvareli. Nato sem nadaljeval s trenutnimi aktivnimi ilustratorji.

Marija Lucija Stupica

Zdi se, da je njena umetnost odlepljena od resničnosti, da so naslikane podobe drugačne, kot so stvari v življenju, je imaginarni svet vedno v dialogu z realnim. Njen stil je zelo poseben, ko opazimo njeno ilustracijo, vemo, da je izpod njenih rok. Uporabljala je tempere in akrile, prav tako črnilo, da je lahko upodobila manjše podrobnosti. Le-te nam omogočajo, da se lahko k njenim ilustracijam vračamo vedno znova in znova, saj vsakič najdemo nekaj novega. Njen način upodabljanja karakterjev v ilustraciji je velikokrat uprizorjen tako, kot da so liki na nekakšnem gledališkem odru. Njene ilustracije imajo tisti šarm, ki po svoje izžareva tudi srhljivost. Barve v njeni ilustraciji so bolj zamolke, pastelne.



Slika 1: Marija Lucija Stupica – Pastirica in dimnikar

Vir: (<https://www.mladinska-knjiga.si/dobrezgodbe/beremo/velicastnih-30-svet-knjiznih-ilustracij>)

Hana Stupica

Je ilustratorka in slikarka, najmlajša v zgodbi treh generacij Stupičevih, ki ji je bila ilustracija položena v otroško posteljo. Je ena najvidnejših predstavnic mlade generacije slovenskih ilustratorjev. Njen risarski stil je prepleten s slikarskimi in z ilustratorskimi tradicijami. Je mojstrica slikanja živalskih likov z izjemno pozornostjo do detajlov. Še vedno uporablja mamine tempera barve. Kombinira pa sicer različne tradicionalne tehnike in povsem vseeno ji je, ali na ilustraciji na koncu piše gvaš ali tempera. Njena ilustracija se dotika bolj resničnega in realnega pristopa, ne moti je, če so njene ilustracije včasih »hladne«. Blizu ji je

antropomorfna ilustracija, torej njen zajec je rahlo počlovečen, nosi oblačila, tipična za ljudi. Barve so živahne, ilustracija ima namen, predstavlja neko dejanje.



Slika 2: Hana Stupica - Zajčkova hišica

Vir: (<https://veza.sigledal.org/dogodek/zajčkova-hisica-in-ljudska-ogrlica-dolgouhih-e>)

Ana Zavadlav

Od leta 2000 dela kot samostojna umetnica. Veliko razstavlja kot slikarka in grafičarka. Od leta 2003 se posveča knjižni ilustraciji za otroke in mladino. Njene ilustracije so duhovite in hudomušne. Pogosto vsebujejo čudovito paleto mehkih pastelnih barv. Ti nežni odtenki ustvarjajo muhasto in sanjsko vzdušje, ki odlično dopolnjuje čarobne svetove, ki jih oživi na papirju. Njena ljubša tehnika je giclée print in suhi pasteli.



Slika 3: Ana Zavadlav, Obisk, 2019

Vir: (<https://centerilustracije.si/ilustrator/ana-zavadlav/>)

Ana Razpotnik Donati

Ana Razpotnik Donati je slovenska umetnica, ki se odlikuje tako v slikarstvu kot ilustraciji. Njene ilustracije so krasile številne slikanice tako doma kot v tujini. Izbrala sem jo zato, ker so nekatere njene ilustracije narejene z digitalno tehniko, na primer ilustracija Zeleni planet, ki je sicer iz knjige Matic in Meta za ohranitev planeta. V njeni digitalni tehniki je očitni pristop vmešavanja tradicionalnega pridiha. Digitalni čopiči so uporabljeni na takšen način, da pričarajo teksturo medija, ki bi lahko bil na primer barvni svinčnik.



Slika 4: Ana Razpotnik Donati  Zeleni planet

Vir: (<https://centerilustracije.si/ilustrator/ana-razpotnik-donati/>)

Matej de Cecco

Poklic striparja je pri nas bolj osamljene narave, sicer pa se ilustrator in stripar Matej de Cecco odlikuje v digitalni ilustraciji. Prav tako lahko na njegovi ilustraciji vidimo vplive tradicionalne ilustracije, narejene z gvašem ali akrilom. Daje občutek mešane tehnike, kjer bi lahko opazili tudi teksture pastelov ali barvnih svinčnikov, čeprav je dokaj očitno, da je to digitalna tehnika. Ponovno se pojavi antropomorfizem, saj so zmaj narisani počlovečeno, delajo človeške stvari, nosijo človeška oblačila. Ilustracija je hudomušna, polna je dodatnih detajlov, ki dodajajo vrednost k zgodbi.



Slika 5: Matej de Cecco – Goran legenda o zmaju

Vir: (<https://centerilustracije.si/ilustrator/matej-de-cecco/>)

Monika Klobučar

Je slovenska ilustratorka, ki trenutno deluje na slovenskem trgu. Večina, če ne vsa njena dela so narejena digitalno. Uporablja digitalno tehniko, s katero dosega občutek, kot da bi bilo narisano s gvašem oziroma tudi s tako imenovanimi plakatnimi barvami. Prav tako uporablja tople barve, živahne, a se nagibajo bolj k pastelnim odtenkom. Pomembno je senčenje, ki je velikokrat v digitalni ilustraciji bolj togo in trdo. V njeni ilustraciji je senčenje mehko in ponavlja tehniko, ki jo na primer lahko dosežemo z akrili ali gvašem. V knjigi *Zasij kot zvezda* je uporabila karakter otroka, da se približa s svojo ciljno publiko. Deli ilustracije so jasni in razumljivi, da jih lahko otrok razume.



Slika 6: *Zasij kot zvezda*, Astrološki kašipot za starše in otroke

Vir: (<https://monikaklobcar.com/portfolio/zasij-kot-zvezda/>)

Po raziskavi slovenskih ilustratorjev in njihovih del sem ugotovila, da v Sloveniji prevladujejo ilustratorji, ki se lotevajo ilustracij izključno na tradicionalne mešane načine. To dokazuje tudi sam slovenski bienale ilustracije. Digitalna ilustracija je med slovenskimi uspešnimi ilustratorji veliko bolj redka kot tradicionalna ilustracija. Če pa se ilustratorji lotevajo digitalnega pristopa, pa večino časa uporabljajo močan navdih v tradicionalnih slikanicah, zato so otroške digitalne ilustracije narejene velikokrat s pomočjo rastrskih programov, ki omogočajo mehkejša prelive barv in veliko izbiro čopičev, ki imitirajo teksturo, ki bi jo pustili na papirju tradicionalni mediji, kot so svinčnik, pasteli, gvaš in akvareli. Inspiracija, ki jo ilustratorji jemljejo v tradicionalni umetnosti, ustvari tudi čudovito mešanico starega in novega. Na nek način so tradicionalne ilustracije točno tisto, kar daje pravlјici in slikanicam svojo čarobnost in smiselno je, da se to prenese v digitalno izvedbo.

S sprejemanjem teh tradicionalnih metod digitalni ilustratorji vzbujaajo občutek domačnosti in šarma, ki ga začutijo tako mladi bralci kot odrasli, čeprav seveda to ni nujno.

Ker večina slovenskih uspešnih ilustratorjev še vedno uporablja tradicionalne metode, sem se tudi sama odločila za ilustracijo, ki spominja in se prepleta z vizualnim učinkom, ki ga ustvarijo akrili in gvaš. Prav tako sem sama slikarka in pri svoji ljubiteljski digitalni ilustraciji že sedaj uporabljam navdih in vpliv tradicionalnega slikanja in risanja.

3 DIGITALNA ILUSTRACIJA

3.1 Vzpon digitalne ilustracije

Pojav digitalne tehnologije je pomenil revolucijo za način ustvarjanja ilustracije, saj lahko z digitalnimi orodji digitalno ilustracijo zdaj ustvarimo hitreje in na nek način tudi lažje. Kompleksne in zapletene zasnove so sedaj nekoliko bolj dosegljive, kot bi bile pri tradicionalni obliki. Digitalna orodja nam omogočajo večji nadzor in prilagodljivost med ustvarjanjem. Umetniki lahko prosto eksperimentirajo, uporabljajo plasti in zlahka razveljavijo napake, ne da bi poškodovali izvirno delo. Umetniki imajo prav tako neskončne možnosti, da digitalno raziskujejo različne učinke, texture in sloge. Medtem pa tradicionalne umetniške tehnike še vedno navdihujejo in oblikujejo digitalno ilustracijo. Mnogi digitalni ilustratorji tako še naprej uporabljajo tradicionalne tehnike, kot so odnosi do barv ali kompozicija.

3.2 Kaj je digitalna ilustracija

Digitalna ilustracija je računalniško ustvarjena slika, ki nastane z uporabo računalnika, ki služi kot orodje za ustvarjanje umetniškega dela. Digitalni ilustratorji za ustvarjanje ilustracije uporabijo kombinacijo programske opreme in zunanjih računalniških enot, kot so tipkovnica, miška ter najpomembnejša, grafična tablica s pisalom, tako imenovanim »stylus«. Digitalna ilustracija ni le manipulacija že obstoječih slik ali fotografij, temveč je lahko popolnoma nov in edinstven izdelek, ki je ustvarjen s pomočjo digitalnih orodij. Nastala slika se tako shrani v računalnik, ki pa nam omogoča, da lahko ilustracijo kadar koli kopiramo, spreminjamo ali dodajamo.

Format

Digitalna ilustracija je lahko rastrska ali vektorska. Vektorska ilustracija, ki se sicer pogosteje uporablja v grafičnem oblikovanju kot v digitalni ilustraciji, ustvarja oblike in črte, ki temeljijo na matematičnih načelih. Kar pomeni, da vektorski program nariše poti, ki so popolnoma prilagodljive. Če se jih poveča ali pomanjša, to nanje ne vpliva in so vedno enaki. Grafika ostane tako čista, z ostrimi linijami.

Če pa se uporablja rastrska grafika, pa to pomeni, da je ilustracija sestavljena iz slikovnih pik, to so majhni pravokotniki, ki sestavljajo sliko na zaslonu. Pri spreminjanju velikosti rastrska ilustracija tako postane nejasna, saj se slikovne pike raztegnejo na večje območje, kot je bilo v osnovi mišljeno, zato postanejo manj ostre. Povečanje ali zmanjšanje rastrskih slik je sicer mogoče do nekega nivoja z uporabo programov, kot je Photoshop, kjer moramo pravilno spremeniti ločljivost in prilagajanje slike.

»Digitalna ilustracija se uporablja na skoraj vseh področjih grafičnega oblikovanja in ilustracije. Veliko se uporablja pri spletnem oblikovanju in oblikovanju programske opreme, pa tudi pri izdelavi plakatov, majic, računalniške animacije, iger in oglasov. Digitalna ilustracija se pogosto kombinira s tradicionalno ilustracijo, zlasti v knjigah in stripih, da ustvari resnično edinstven slog umetnosti.« (Brower, 2024)

Digitalni ilustratorji imajo pogosto znanje tako o rastrski kot o vektorski ilustraciji, vendar je večkrat uporabljena rastrska oblika, saj omogoča bolj naraven pristop k ustvarjanju, prav tako več možnosti pri izražanju umetniškega vidika. Tako sedaj veliko ilustratorjev uporablja Photoshop in Procreate. Digitalni ilustratorji imajo pogosto ozadje v grafičnem oblikovanju, redko pa v tradicionalni umetnosti. Medtem ko se digitalna umetnost in tradicionalna umetnost lahko močno prepletata, imata popolnoma drugačen medij za ustvarjanje. (Brower, 2024)

3.3 Digitalno risanje in slikanje

Je proces ustvarjanja digitalnih umetniških del, ki lahko spominjajo na tradicionalno umetnost ali pa so presenetljive slike, ki so takoj prepoznavne kot dela, ki so nastala v računalniku. Je lažji proces ustvarjanja umetniških del, saj nam omogoča lažji vnos, sliko in elemente pa lahko po želji spreminjamo, povečamo, pomanjšamo ali obrnemo. Digitalno sliko je mogoče natisniti in enostavno distribuirati s katero koli metodo. (Wiesen, 2024)

Digitalno risanje prav tako zahteva spretnost, ustvarjalnost in umetniški pogled, tako kot vsako drugo risanje. Digitalni umetniki uporabljajo različne tehnike, da oživijo svojo vizijo. Kot pri drugih oblikah umetnosti tudi digitalna umetnost stremi k temu, da vzbuja čustva in prenaša sporočila. Digitalno risanje je postalo sestavni del sodobne umetnosti, ki premika meje in raziskuje nove možnosti. (Brittle, 2023)

3.4 Vpliv digitalne umetnosti na tradicionalno umetnost/ilustracijo

Pomembno je omeniti, da vzpon digitalnih orodij ne pomeni konca tradicionalne umetnosti. Nasprotno, odpira dialog med preteklostjo in prihodnostjo. Umetniki so zdaj fleksibilni, da brezhibno integrirajo digitalne in tradicionalne tehnike ter presežejo umetniške meje.

Tradicionalna umetnost ima namreč eno ključno prednost in to je fizična povezava umetnika in medija. Izkušnja držanja čopiča ali svinčnika in ustvarjanja na platnu ali papirju daje bolj organski in pristen občutek. Tradicionalna umetnost za razliko od digitalne ustvari edinstvene kose. Ta edinstvenost, individualnost dodaja tradicionalni umetnosti določen čar. (Blackburn, 2024)

Prednosti digitalne umetnosti so lahko številne, od enostavne korekcije, enostavnega hranjenja datoteke v računalniku do zmanjšanja stroškov z distribucijo.

Računalnik nam omogoča uporabo tako imenovanega undo Button-a, ki preprosto razveljavi napačen korak, ki smo ga izvedli. (Brittle, 2023)

Nekoč je bilo skoraj nemogoče biti risar oziroma umetnik, če nisi imel vrhunskih sposobnosti in vaje. Dandanes, v digitalnem času, se je enostavno izogniti papirju in svinčniku. Zakaj bi se nekdo trudil ure in ure risati ali slikati, kar tudi potrebuje neskončne ure vaje, ko pa lahko to doseže z računalniškimi programi lažje, hitreje in natančneje. Najprej, ker je zabavno. Kot drugo pa, ker je unikatno in osvobodilno. Pri uporabi svinčnika in papirja, brez potrebnega prižiganja računalnika, je občutek takojšen, naraven in brez potrebne uporabe tehnologije.

Čeprav digitalna tehnologija ponuja ogromne možnosti, predstavlja tudi izzive, kot je avtentičnost. Namreč nekateri umetniki razpravljajo o tem, ali je digitalno delo tako avtentična kot tradicionalna umetnost. Obstajajo seveda kritiki, ki digitalno umetnost vidijo kot manjvredno in preveč enostavno v primerjavi s tradicionalno umetnostjo. Vse prepogosto je človek, umetnik, ustvarjalec spregledan kot vitalni del za ustvarjanje digitalnih umetniških del, saj je prekrit s priročnostjo računalniških programov. Proces še vedno zahteva človeški umetniški navdih in njegov um za ustvarjanje.

»Napredek v digitalni tehnologiji umetniku omogoča, da ustvari delo, ki ga je zdaj mogoče videti in ceniti po vsem svetu. Digitalna umetnost ni samo razširila definiranja umetnosti, ampak je povečala dostopnost umetnosti svetu.« (Blackburn, 2024)

3.5 Digitalna orodja

3.5.1 Vhodne naprave

Umetnik lahko za ustvarjanje digitalnih del uporablja miško in tipkovnico, vendar pa profesionalci, ki delajo v takšnem okolju, že vrsto let uporabljajo grafične tablice. Grafična tablica je vhodna naprava, ki se poveže z računalnikom in nam omogoča direktno pisanje ali risanje po njeni površini s pomočjo priloženega, izključno temu namenjenega pisala. Je kot nekakšno visokotehnološko platno, ki gibanje spremeni v digitalno obliko. Poznamo dve vrsti grafičnih tablic, katerih naziva se pogosto uporablja kot sopomenki, in to sta:

- **Grafična tablica**
Starejše in seveda cenejše, ki se še vedno uporabljajo, ampak redko, so grafične tablice, ki nimajo zaslona. Zahtevajo uporabo monitorja.
- **Risalna tablica**
Sedaj veliko bolj uporabljene in dosegljive so grafične tablice, ki imajo že vgrajen zaslon, ki služi kot površina za direktno ustvarjanje in omogoča bolj naraven proces.

Grafične tablice so tudi občutljive na pritisk. To torej pomeni, da lahko s pisali nadzorujemo debelino črte, motnost ali senčenje, kar pripomore k ustvarjanju natančnejšega dela. Je vsestransko orodje tako za profesionalne ilustratorje kot za ljubitelje. Omogočena občutljivost na pritisk posnema na nek način tradicionalne risbe, kar omogoča ustvarjanje dinamičnih del. (Wacom, 2024)

Grafične tablice so bile vrsto let precej drag dodatek k računalniku, večinoma so jih uporabljali v velikih podjetjih. Sčasoma so se, kot vsa druga tehnologija, pojavile tudi v vsakodnevnem domu, saj se je s prihodom tabličnih računalnikov povečala možnost cenejšega nakupa naprave, ki pa je tudi služila vrsti drugih namenov, ne samo digitalnemu ustvarjanju. Prav tako je izdelava postala cenejša in dostopnejša. Tako na primer je vodilni proizvajalec grafičnih tablic, podjetje Wacom, pridobil kar nekaj tekmovalcev, s čimer se je cena profesionalnih tablic začela nižati.

3.5.2 Programska oprema

Obstaja veliko različnih vrst programske opreme za digitalno ilustracijo, vsak uporabnik pa se nagiba k programu, ki ponuja potrebne funkcije, da bi mu omogočil čim lažje ustvarjanje določenih umetniških projektov.

Najbolj uporabljena vrsta programske opreme za digitalno ilustracijo je znana kot rastrska programska oprema. Rastrska grafika, znana tudi kot bitna slika, je digitalna slika, sestavljena iz majhnih pravokotnih slikovnih pik, razporejenih v mrežo. Vsaka slikovna pika predstavlja določeno barvo ali odtenek, ki tvori sliko. To se običajno uporablja za fotografije, digitalna umetniška dela in zapletene grafike, ki zahtevajo zapletene podrobnosti in barvne razlike.

Ko gre za programsko opremo, ki temelji na rastru, je na voljo več zmogljivih možnosti:

Adobe Photoshop je osnova digitalnih izvajalcev na različnih področjih, tudi ilustracije. Omogoča zapletene modele in brezhibne funkcije. S široko izbiro tako vrst pisal in čopičev kot filtrov in učinkov je vodilna programska oprema za ilustratorje.

Procreate – je programska oprema, ki je sicer omejena samo na tehnologijo, ki jo ustvarja podjetje Apple. Tako jo je možno uporabljati samo na iPad-u in iPhon-u, kar pa uporabnike ne ustavi preveč. Postaja ena izmed vodilnih aplikacij, ki jo uporabljajo ilustratorji. Ponuja namreč intuitiven uporabniški vmesnik s širokim izborom digitalnih čopičev in tekstur.

Clip studio Paint – Ta programska oprema podpira rastrsko in vektorsko grafiko, zaradi česar je primerna za spletne in tiskane založniške potrebe. Sistem plasti v Clip Studio Paint umetnikom ponuja veliko možnosti, da svoje kompozicije zgradijo hitro in enostavno. Uporabljajo ga profesionalci, v njem se ustvari večino mang na Japonskem itd.

3.5.3 Različna programska oprema nam omogoča doseganje različnih slogov ilustracije

Umetniki lahko tako z uporabo programske opreme ustvarijo digitalno umetnost, ki je lahko preprosta slika ali dovršena mojstrovina. Obstaja namreč veliko različnih vrst programov za digitalno umetnost, ki pa nam dajejo različne končne izdelke. Tako vektorska ilustracija daje občutek bolj računalniško ustvarjene grafike, s čistejšimi linijami in z barvnimi prehodi, medtem ko nam bitna in rastrska ilustracija daje možnost bolj naravne ilustracije z dovršenimi učinki. Tako je rastrski program tisti, ki temelji na slikovnih pikah, zaradi tega izgledajo

podrobnosti bolj organske, prav tako mešanje barve. Prednost je prav ta, ki sem jo omenila, slabost rastrskih ilustracij pa se nanaša na dejstvo, da je ne moremo preveč spreminjati ali povečati, saj slikovne pike postanejo izrazitejše. Medtem ko nam vektorska ilustracija omogoča poljubno povečevanje in zmanjševanje brez popačenja slike. Nekateri programi lahko tudi združujejo različne funkcije, da omogočajo širši spekter za ustvarjanje digitalne ilustracije v enem samem programu.

V nalogi se tako omejujem na rastrski program, ker želim ustvariti ilustracije, ki so bolj naravne in imajo vpliv iz tradicionalnih tehnik. V rastrskih programih imamo namreč spekter čopičev, ki kopirajo videz na primeru oljnih barv ali vodnih barv, črnila in številnih drugih tradicionalnih tehnik. Prav tako je omogočeno mešanje barv, ki kopira občutek mešanja tradicionalnih barv na paleti. (Newth, 2024)

3.6 Vpeljevanje tradicionalnih tehnik v digitalno otroško ilustracijo

Toplina tradicionalne umetnosti in človeški dotik se lahko harmonično zlijeta z natančnostjo in dinamiko, ki jo ponujajo nekateri računalniški programi. Ilustracija na bralca vpliva čustveno, glede na kompozicijo, barvo, uporabo likovnih elementov in likovne teorije. Za ustvarjanje ilustracij potrebujemo močno likovno estetsko razumevanje.

Uporaba različnih barv v karakterjih povzroči pri bralcu različen čustven odziv. Na roko narisana ilustracija je najprimernejša, če želimo pričarati občutek otroške risbe oziroma otroku namenjene ilustracije. Uporaba bogatih in živih barv v ilustraciji pa nam daje občutek topline in živosti. (Dabner, Calvert, & Casey, 2010)

Vpeljevanje tradicionalnega načina (akrilne barve, tempera, akvareli) izdelovanja ilustracije v digitalno ilustracijo je dobra poteza in pričara tipičen občutek pravlјice.

Barvna perspektiva izrablja fiziološke značilnosti toplih in hladnih barv. Tople in intenzivne barve nam optično približujejo, hladne dajejo občutek oddaljenosti. Obenem so bližnje barve intenzivnejše od oddaljenih.

Postavitev in kompozicija: Ilustratorji skrbno umeščajo predmete in znake znotraj kadra. Uporaba negativnega prostora lahko izboljša vizualni učinek in pripovedovanje zgodb. Dogajanje v ilustraciji pa je pogosto umeščeno v prostor, naj si bo realen ali izmišljen. Ta prostor pa v kakovostni ilustraciji deluje možen.

Ravnovesje elementov: Pravilno uravnoteženje pozitivnih (zapolnjenih) in negativnih (praznih) prostorov zagotavlja harmonično sestavo.

Lestvica in razmerje: Telo se je zgodovinsko uporabljalo kot merska enota v arhitekturi. Razumevanje razmerij pomaga ustvariti realistična in poglobljena okolja.

Ilustracije otroških knjig morajo biti privlačne in informativne. (Zupančič, 2012)

4 DIGITALNA KNJIGA ALI E-KNJIGA

Digitalna knjiga je datoteka, ki vsebuje besedilo, slike in velikokrat tudi interaktivne elemente. Namenjena je za elektronsko distribucijo in uporabo. Podobna je lahko tiskani knjigi, le da se uporablja na zaslonu. Digitalno knjigo lahko naložimo v svojo napravo in jo prebiramo tako, lahko pa je tudi samo na spletnih straneh, na oddaljenih serverjih, kar zahteva uporabo interneta. V večini primerov, ko knjigo kupimo, nam je omogočeno hranjenje datoteke. Ko pa prebiramo knjige v spletnih knjižnicah ali knjige, ki so objavljene na spletu za prosto uporabo, pa so le-te po navadi na oddaljenih strežnikih in datoteke ne moremo shraniti. (Attwell A. , 2024)

Digitalne knjige so se prvič pojavile v devetdesetih letih prejšnjega stoletja, ko so podjetja, kot je Peanut Press, začela prodajati knjižno vsebino za branje na osebnih digitalnih pomočnikih (PDA), ki so bile predhodnice današnjih pametnih naprav. Vendar pa elektronske knjige v letih 2000–2002 niso bile najbolj sprejete in prodaja je upadla.

Lahko bi rekli, da tehnologija in svet še nista bila pripravljena na takšen trg. Vendar pa se je v letih 2006 in 2007 začela ponovna oživitev digitalne knjige. Začelo jo je podjetje Sony Corporation in pa podjetje Amazon, ki je izdalo ključno napravo, imenovano Kindle, in prodaja ter sprejemanje digitalne knjige je do danes močno narasla. (Attwell A. , 2024)

Digitalne knjige niso tako nove. Pojavile so se s tako imenovanim Projektom Gutenberg v letu 1971. Ustvarili so prvo digitalno knjižnico, ki je bila prosto dostopna. Vendar so uspeh pozele šele v začetku novega tisočletja, čemur je pripomogel tudi hiter razvoj tehnologije. Lahko bi rekli, da se je pravi začetek pojavil z izdelavo naprave Kindel, ki ga je izdelalo podjetje Amazon. (Gilbert, 2015)

4.1 Ilustrirana interaktivna digitalna knjiga

V reviji UX magazine so tablične interaktivne knjige označene kot enkratna priložnost za združevanje pripovedništva, umetnosti in informacije ter interaktivnosti. (Roosen, 2010)

Ilustrirana e-knjiga je digitalna knjiga, ki združuje besedilo z vizualnimi elementi, kot so slike, animacije, video in ilustracije ter zvok. Te vizualne komponente izboljšajo bralno izkušnjo in zagotavljajo dodaten kontekst ali informacije, povezane z vsebino. Ilustrirane e-knjige lahko pokrivajo širok spekter tem, od umetnosti in oblikovanja, otroških slikanic in grafičnih novel do znanosti in zgodovine. Na voljo so v različnih oblikah, vključno s Kindle, ePub in PDF.

Ker govorimo o združevanju dveh različnih medijev, je pogosto zelo težko razločevati med interaktivnimi digitalnimi knjigami in tekstovnimi računalniškimi igrami, ki so se pričele pojavljati v 70. letih. Vse namreč temeljijo na pisanem besedilu in na podoben način aktivno vključujejo bralca v potek naracije.

Digitalne knjige so primarno oblikovane za pametne naprave, kot so telefoni in tablice. Če imajo minimalni interaktivnosti, so bolj ali manj digitalne knjige, ki so zelo podobne tradicionalni, le da so namenjene branju na ekranu. Držijo se bolj ali manj tradicionalnega formata knjige. Več kot imajo interakcije, bolj spodbujajo mlajše bralce. Interaktivne knjige so lahko narejene z aplikacijami, ki nam omogočajo uporabo na različnih napravah, in slabo bi bilo, če bi se omejili na primer samo na enega. Lahko si jih prenesemo z Google Play trgovine ali iTunes trgovine. (Kachorsky, 2016)

Da se interaktivna digitalna knjiga ustvari, si je kot prvo potrebno izbrati temo, zgodbo, pridobiti ali napisati besedilo. Potem sledi načrt, oris, tudi storyboard, izdelava sklicnih ilustracij. Izbira potrebnega programa, kot je In design, kjer se naredi osnovna postavitev knjige, na koncu pa sledi izdelava krajših animacij, vstavljanje le-teh v digitalno knjigo in dodajanje ostalih elementov, kot so zvok, video in interaktivnost.

Interaktivnost lahko tako dosežemo z vstavljanjem:

- Internetnih linkov,
- video posnetkov,
- zvoka,
in pa predvsem za knjigo pomembne
- animacije.

Animacije lahko razdelimo na veliko različnih vej. Odvisno glede na tematiko knjige, ki jo izdelujemo, se odločimo, kateri elementi animacije so bolj primerni in kateri manj. Tako so lahko animacije v knjigi dosežene z/s:

- dodajanjem elementov, ki se pojavijo, kot so pojavna okna,
- ponavljajoče se gibanje elementov,
- animirane ilustracije,
- Animirani karakterji – naj si bodo 2D ali 3D,
- animirane geste,
- posebni učinki,
- tekstovni učinki,
- animirana ozadja,
- animirane ikone.

4.2 Oblikovanje digitalne interaktivne knjige

Pri oblikovanju knjige se je potrebno zavedati, kaj želimo z njo doseči in sporočati. Interaktivne knjige je sicer težko kategorizirati, saj so nekatere bolj igre kot knjige, druge pa skoraj bolj animiran film kot knjige. Tako je pomembno, da se pravočasno odločimo, kakšno temo in vsebino bomo uporabili v knjigi, da se lahko pravilno odločimo o interaktivnosti. Naj si bo le te veliko ali malo, je tudi odvisno od ustvarjalca in njegove vizije. A interaktivne knjige, ki so namenjene mlajšim otrokom, so po navadi lahke v tekstu, zato pa vsebujejo več interaktivnosti, saj še otroci ne znajo brati. Narejene so bolj kot preproste aplikacije za pametne naprave. Medtem pa knjige, ki vsebujejo več teksta, po navadi interaktivnost in animacija zgodbo le spremlja in dopolnjuje ter ni glavna funkcija.

Pri oblikovanju digitalne knjige se je potrebno zavedati, na katerih napravah se bo pogosto ali največ uporabljala. Tako so seveda vodilne naprave računalniške tablice različnih podjetij. Format, ki se trenutno največ pojavlja, je le eden izmed pomembnih faktorjev, ki se jih je potrebno držati. Drugi je na primer, kje se tablice uporabljajo. V kakšni poziciji so uporabniki. Zato je potrebo prilagoditi vsebino in interaktivnost. Tablice namreč najverjetneje ne bomo uporabljali z miško, kar pomeni, da kakršna koli interaktivnost mora biti dovolj velika, saj z našimi prsti nismo tako natančni. Prav tako je potrebno omeniti, da lahko miško uporabljamo veliko dlje, saj nam roka počiva na mizi, prav tako so računalniške miške ergonomsko oblikovane tako, da nam omogočajo čim daljšo uporabo. Način uporabe tablice pa je drugačen. Uporabljajo se namreč roke in prsti. In nikakor nam ne bi bilo udobno, če bi morali toliko klikati s prstom po tablici, kot sicer klikamo po računalniški miški.

Najpomembneje pri oblikovanju digitalne interaktivne knjige pa je testiranje, saj nas lahko hitro zanese pri razumevanju knjige, ki jo ustvarjamo na računalniškem zaslonu s pomočjo miške. Potrebno jo je testirati na tablicah, kjer bo uporabljena, preveriti, če interaktivnost deluje kot željeno in predvsem, če je le-ta razumljena. (Roosen, 2010)

4.3 Ciljna publika

Potreba po definiciji ciljne publike je pomembnejša kot kdorkoli prej. Zavedati se moramo, za koga izdelek pripravljamo, da se lahko potem usmerjamo glede tematike, uporabe barv in izvedbe.

Ciljna publika bi bili v tem primeru otroci od šest do deset let. Ker živimo v že prej omenjeni digitalni dobi in ker po raziskavi tudi otroci, kot vsi ostali prebivalci Zemlje, uporabljajo pametne naprave vse več, je digitalni pristop definitivno ena izmed pomembnih možnosti. S pomočjo interaktivnosti pa bi njihovo zanimanje samo še bolj pritegnili.

4.4 Analiza trga

Čeprav sem predvidevala, da je trg za digitalne ilustrirane knjige večji, sem se zmotila. Poiskala sem raziskavo in statistike, tj. angleškega, ameriškega ter slovenskega. Po raziskavi sem ugotovila, da:

- **Združeno kraljestvo**

Leta 2023 so prihodki, ustvarjeni z otroškimi knjigami v Združenem kraljestvu, znašali 412 milijonov funtov.

Tiskane knjige so še vedno daleč med najbolj priljubljenimi digitalni formati, kot so e-knjige in zvočne knjige, pa predstavljajo manjši delež, vendar vsako leto, nenehno in počasi po odstotkih rastejo. (Watson, 2023)

- **Združene države Amerike**

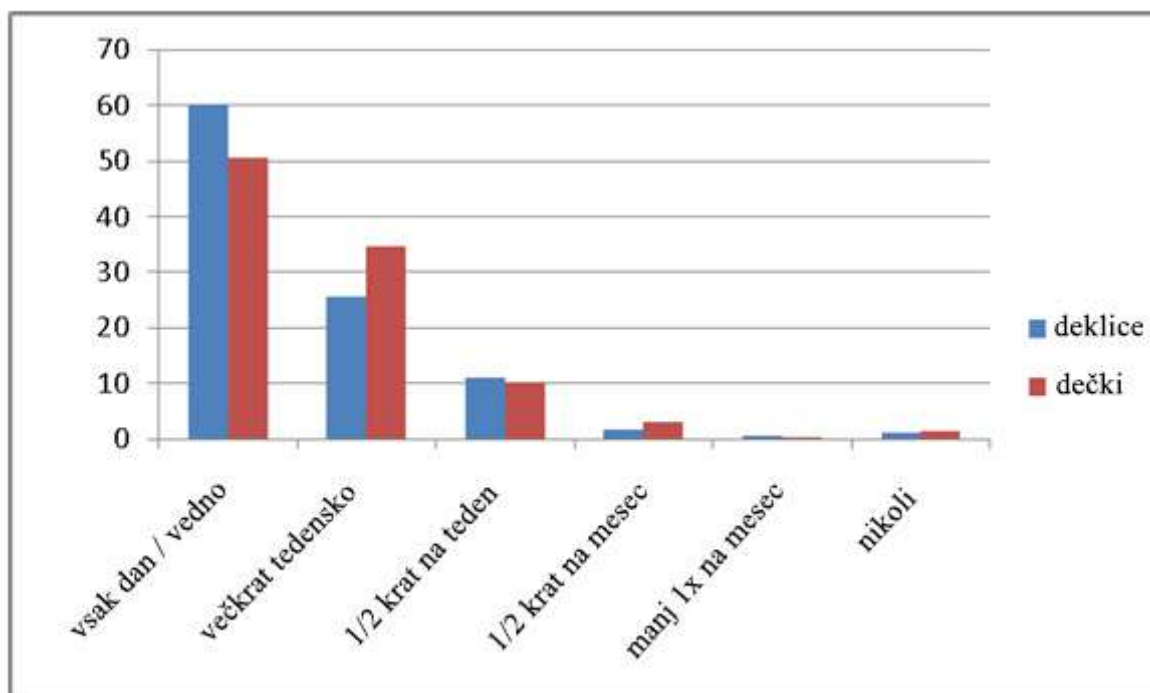
V letu 2022 je bilo prodanih več kot 250,76 milijona otroških knjig. Prevladala je prodaja tiskane knjige, ki je še vedno precej prekašala digitalne formate.

Medtem ko imajo e-knjige svoje občinstvo, tiskane knjige ostajajo prednostna izbira za večino bralcev. (Curcic, 2023)

Na prodajo otroških knjig, naj si bodo to digitalne ali natisnjene, močno vplivajo seveda otrokovi starši, ki so glavni kupci. Tako je v raziskavi, kjer je sodelovalo 1310 otrok iz UK in ZDA, starosti do 8 let, od tega 825 dečkov in 685 deklic, opisano, kako močan vpliv imajo starši na prodajo digitalnih knjig. Eden izmed očitnih razlogov je dejstvo, da si starši ne želijo, da bi njihovi otroci preveč časa preživeli pred ekranom, kar je seveda logično. Drugi izmed razlogov za slabšo prodajo in uporabo digitalnih interaktivnih knjig pa je dejstvo, da se včasih zgodi, da jih starši sploh ne poznajo ali znajo uporabljati. Kar 31 % staršev je namreč želelo, da bi se jih poučilo o najboljši rabi interaktivnih digitalnih knjig.

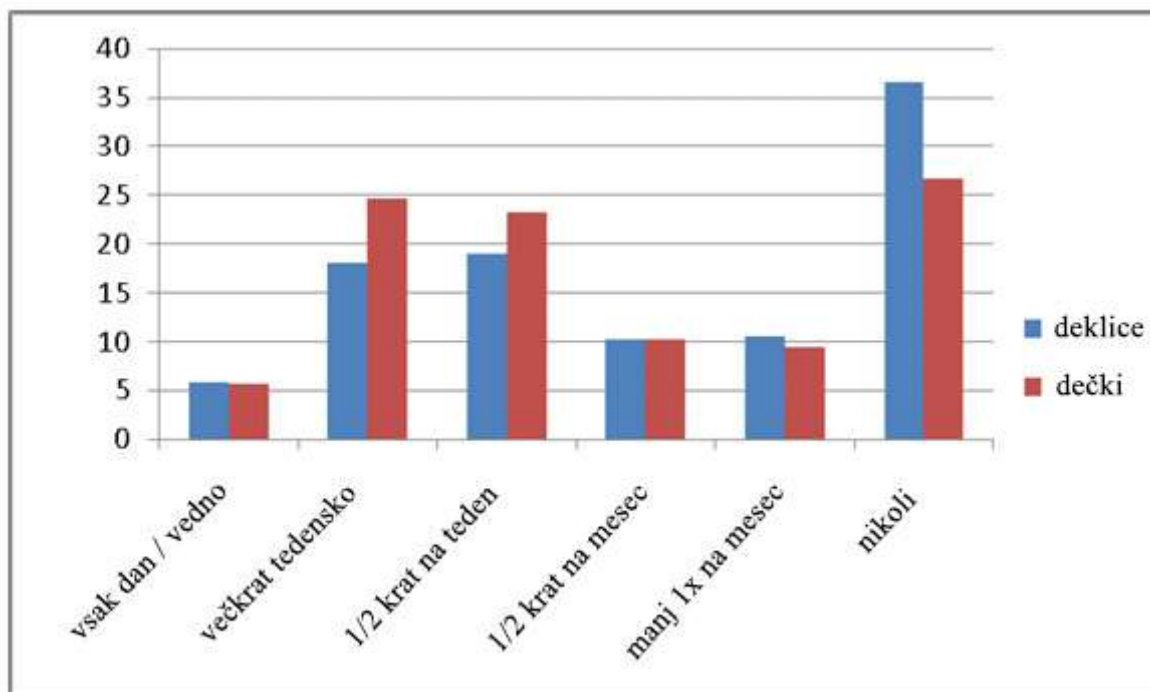
Dejstvo je namreč, da je otroka potrebno poučiti o uporabi, saj je digitalna knjiga, ki je interaktivna, skoraj neke vrste preprosta aplikacija in mlajši otroci še niso dovzetni za uporabo. Prav tako so starši mnenja, da bi lahko bili njihovi otroci izpostavljeni neprimernim vsebinam, medtem ko uporabljajo pametne naprave za branje digitalne knjige. Ker so starši še vedno največji vpliv na svoje otroke in dejstvo, da so odraščali še in izključno z natisnjenimi knjigami, so močno, skoraj 40 % prepričani, da je boljša možnost tiskana knjiga. Po drugi strani pa je le 30 % otrok, ki so sodelovali, izbrali digitalno interaktivno knjigo, kar navaja dejstvo, da po večini tudi otroci raje prebirajo tiskane knjige.

Medtem ko statistike digitalnih knjig za odrasle strmo rastejo, se pri knjigah, namenjenih otrokom, to precej zaustavi. Napačno sem sklepala, da digitalne knjige postajajo vedno bolj zaželenje. Zanimanje za njih raste, a le v nekaj odstotkih na leto. Prav tako pa ima močno vlogo zavedanje staršev, da otroci preživijo preveč časa za ekranom, kar pa vpliva na nakup in tudi izdelavo digitalnih interaktivnih knjig. (Kucirkova & Littleton , 2016)



Grafikon 1: Branje tiskanih knjig otroka s pomočjo starša

Vir: (<http://www.booktrust.org.uk/news-andblogs/news/1371>)



Grafikon 2: Branje interaktivnih digitalnih knjig otroka s pomočjo starša

Vir: (<http://www.booktrust.org.uk/news-andblogs/news/1371>)

- **Slovenija**

Hitra raziskava slovenskega trga je pokazala, da pravzaprav slovenska otroška interaktivna knjiga skoraj ne obstaja. Tako so tudi nekakšne statistike skoraj nemogoče. Že sama prodaja digitalnih knjig ali e-knjig je v Sloveniji precej majhna. Podatki iz let 2016–2019 prikazujejo, da je le 12 % ljudi kupilo digitalno čtivo, pa naj si bo to digitalna knjiga, revija ali učno gradivo. Omenim lahko, da se je 17. 6. 2024 prvič odprla javna platforma za izposojanje digitalnih knjig v Sloveniji, ki se imenuje COBISS Ela. Torej tako gledano smo šele na začetku.

4.5 Fokusna skupina

Da bi potrdila ali ovrgla hipotezo – Digitalna interaktivna knjiga spodbuja in povečuje branje pri mladih iz generacije Z uspešneje kot tiskana – sem to tudi testirala na majhni fokusni skupini. Le-ta je bila sestavljena iz 5 otrok, starih od 6 do 9 let. Izpeljala sem jo osebno, cilj in namen skupine pa je bil preveriti, kako otroci dojemajo digitalno knjigo in kako tiskano.

Pripravila sem digitalno interaktivno knjigo z naslovom Deklica in volk, prav tako pa sem natisnila to isto knjigo, ki sem jo pripravila, umaknila sem sicer interaktivnosti. Digitalno verzijo sem predstavila na tablici, vsakemu otroku posebej, prav tako sem vsakemu otroku posebej podala tiskano verzijo. Tiskana verzija je bila sicer domače delo, tiskana na debelejši sijoč papir in preprosto preložena po vrstnem redu in vezana s sponko.

Fokusno skupino smo izvedli v ponedeljek, 17. 6. 2024 popoldne. Sodelovali so 3 dečki in 2 deklici. Njihov odziv pa me je precej presenetil. Čeprav so 4 dokaj poučeni, kaj je telefon, in imajo osnovno znanje uporabe pametnih naprav, niso bili prepričani, kaj interaktivnost v knjigi pomeni. Čeprav so na drugi strani knjige jasno razumeli ikone, ki sem jih dodala, jih kasneje v ilustracijah niso znali najbolje uporabiti. Priskočiti so morali na pomoč starši, kar samo potrjuje že predhodno omenjeno raziskavo, da so starši velik del pri razumevanju in uporabi interaktivne digitalne knjige. Če so znali listati strani, jim druga, samo od sebe, samo z razlago ikone ni bilo dovolj. Tako sem v končani izdelek dodala tekst, na vsako interaktivno stran, ki jasno opisuje, kaj je potrebno storiti. Takšen je bil predlog tudi moje mlade skupine.

V kolikor jim je bila interaktivnost zanimiva, jih je zmedla, prav tako mogoče celo odvrnila od zgodbe, saj so se skoraj vsi razen enega odzvali enako. Na naslednjih straneh so samo iskali interaktivnost, ni jih toliko zanimala zgodba, čeprav sem jim večkrat omenila, da je potrebno prebrati besedilo, da lahko razumeš interaktivnost.

Sedaj naj omenim še petega otroka. Izbrala sem ga še posebej zato, ker njegovi starši ne podpirajo dejstva, da bi uporabljal pametne naprave. Sicer pri sedmih letih je tik pred prvim razredom in slej ko prej se bo moral soočiti s pametnimi napravami. Njegov odziv na interaktivno knjigo je bil precej pričakovan. Seveda mu niso bile razumljive ne ikone za interaktivnost ne sama interakcija. Po 5 straneh mi je že povedal, da ima raje tiskane knjige, ne glede na to, da so mu bile moje ilustracije všeč. Pri uporabi knjige se torej sploh ni znašel.

Za njih sem pripravila še tri preprosta vprašanja. Vprašala sem jih o razumevanju posameznih ilustracij. Če so dovolj jasne in če prikazujejo dogajanje. Primarno so otroci razumeli skoraj vse, razen da so kakšno malenkost spregledali. Same po sebi so jim bile ilustracije všeč, in sicer jim je bila ustrezna izbira barv, s tem da sta deklici dajali velik poudarek, da jima je všeč volk.

Je pa bilo njihovo skupno mnenje dvojno. Prvo mnenje je bilo, da je preveč besedila. To je pri današnji mladi generaciji precej pogosto, saj niso tako zvesti bralci. Njihovo drugo skupno mnenje me je presenetilo še bolj. Namreč še preden so dobili v roke tiskano verzijo knjige, sem jih vprašala, ali bi jim bila bolj všeč tradicionalna, tiskana knjiga, ki jo lahko primejo v roke. In njihov odgovor je bil enoten. Da. Raje so imeli tiskano verzijo, čeprav jih je po eni strani navduševala interaktivnost. Mogoče pa moram izpiliti svoj izdelek, da jih lahko prepričam.

5 PRAKTIČNI DEL

5.1 *Ilustracije za knjigo Deklica in Volk*

Ustvarila sem ilustracije za interaktivno digitalno knjigo z naslovom Deklica in Volk. Ilustracije so bile sprva ustvarjene s pomočjo skiciranja na papir. Osnovne skice in ideje so se potem prenesle v Adobe Photoshop, kjer sem nadaljevala razvijanje ilustracije, kompozicije in barv.

Ustvarila sem kar nekaj ilustracij na podlagi raziskav. Seveda pa sem jim posredovala lastno razmišljanje in stil. Konec koncev so pogovarjamo o umetnosti, ki nima čistih meja in pravil.

Sledila je interaktivnost, ki je bila delno ustvarjena s pomočjo tehnike frame by frame. Delno pa sta interaktivnost in animacija ustvarjeni za samo knjigo, kar pomeni, da je bilo potrebno uporabiti dodaten program. To sem dosegla s tako imenovanim PubCoderjem, ki mi je pomagal animirati določene druge aspekte knjige.

Začetni del postavitve knjige sem uredila in pripravila v programu Adobe Indesign, ki mi je omogočil vizualno boljšo predstavo celotnega izdelka.

Ilustracije v slikanicah morajo biti primerno ustvarjene glede na bralčevo starost. Namreč naši najmlajši bralci so veliko manj sposobni razumevanja kompleksnih oblik ali prekrivanja, prav tako jih zmede preveliko število elementov v ilustraciji. Ker sem izdelala knjigo, ki je namenjena starosti nad 6 let, sem lahko uporabila več teksta in več podrobnosti v ilustracijah, saj so pri tej starosti že bolj dovzetni in razviti. Seveda je knjiga namenjena sodelovanju starša in otroka, kot marsikatera druga knjiga. (Frelih, 2009)

5.2 *Slikanje v Photoshop-u*

Slikanje in imitiranje le-tega je lahko v digitalnem okolju zahtevno delo. Ne glede na mnoge možnosti, kot so filtri in neskončni digitalni čopiči, pa tudi pomoč Ai-ja, se velikokrat zgodi, da ne doprinesejo tega, kar si želimo. Pri ustvarjanju digitalnih ilustracij, ki mejijo na bolj risan in slikan slog, je najbolje, da se držimo pregovora: »Če želiš, da je nekaj narejeno pravilno, to stori sam.« Photoshop je eden izmed vodilnih programov, ki nam omogoča digitalno slikanje in risanje. Mogoče je na prvi pogled predvsem program za urejanje fotografij, a Photoshop je veliko več kot le to. Ponuja nam vsa orodja za sestavljanje in ustvarjanje tako slik kot ilustracij. Omogoča nam uporabo plasti, tako da lahko ločimo nanose barv in komponent, ne da bi to

vplivalo na preostalo sliko. Paleta digitalnih čopičev je brez dna in v njej se najde nekaj, kar ustreza vsakomur. Širok barvni nabor, ki nam daje možnost izbire katerekoli barve, nam pripomore k ustvarjanju in imitiranju tradicionalnih oblik. Namreč v programu imamo možnost tudi mešanja barv, ki je podobno mešanju barv na paleti. (Lea, 2007)

Zaradi funkcij, ki jih ponuja Photoshop, sem ga izbrala kot osnovni program za ustvarjanje lastnih digitalnih ilustracij. S tem programom sem tudi najbolj domača. Brez moje grafične tablice pa moj uspeh tudi ne bi bil možen. Uspela sem doseči vizijo digitalne ilustracije, ki ima vplive tradicionalnega risanja.

5.3 *Ustvarjanje karakterja*

Pri ustvarjanju karakterja se veliko artistov odloči za tradicionalni začetek. Papir in svinčnik. Saj na tak način dobiš popolnoma drugačen pogled na skice, kot če začneš skicirati na računalnik. Dobiš namreč čistejšo sliko, kaj ustvarjaš. Nekateri naredijo celo ročno ves črtni del ilustracije, le-to potem prenesejo in spremenijo v digitalno obliko, kjer jo nato digitalno tudi pobarvajo. (Alice)

5.3.1 *Ustvarjanje privlačnih likov za otroke*

Ko gre za ilustracije otroških knjig, umetniki pogosto upoštevajo različne elemente, da ustvarijo vizualno privlačne podobe. Tako kot v pravljicah se tudi v ilustracijah pojavljajo človeški, antropomorfni, mitološki in drugi liki. Ilustracije, namenjene otrokom, so pogosto figurativne, kar pomeni, da se v njih pojavljajo ljudje, rastline, živali in pa seveda sanjska, namišljena bitja, raznoliki stvori in podobno.

»Ne glede na to, ali so bitja realna ali ne, so pri njihovi upodobitvi pomembne risarske sposobnosti ilustratorja. Živa bitja, upodobljena realistično, karikaturno ali kakorkoli drugače samosvoje, so podvržena risarskim zakonitostim, prvenstveno anatomskim in konstrukcijskim pravilom.« (Zupančič, 2012)

Ilustrator mora biti pozoren na to, kako prikazuje človeško telo ali druge elemente. Razmisliti mora o razmerjih, potezah in izrazih, da bodo le-ti primerni in privlačni.

Pravila pa so v ilustraciji namenjena tudi temu, da se kršijo. Brez tega seveda ne bi ustvarili nič novega. (Zupančič, 2012)

Tako sem po nekaj skicah, ki sem ji izrisala, ustvarila karakter, deklico, z vijoličnim dežnim plaščem, in sivega volčjega mladiča, s katerim se pogosto igrata. Za doseganje in približevanje ciljni publiki sem izbrala živahne barve, ki skoraj mejijo na pastelne. Deklica, otrok, ki je pomemben del knjige za otroke, saj se lahko bralec z njim poveže, je narisana kar se da ekspresivno, v risanem stilu, ki vseeno vsebuje nekatere lastnosti naravnega in realističnega. Kot je ugotovljeno v teoretičnem delu, sem karakterje kar se da prepričljivo vključila v ozadje in dogajanje, ki bi ga naj ilustracija predstavljala.

Izdelava volka se je začela podobno kot pri deklici. Po nekaj skicah sem se odločila za končno verzijo, ki sem ji, ko je bila digitalno črtno izvedena, začela dodajati barve. Ker je volk svetlo sive barve, skoraj bel, je tako dobil, kot je tudi v zgodbi omenjeno, svetleče modre oči, kar je pripomoglo k dodajanju živahnosti in barve v karakter. Dodan mu je tudi šal, ki mu ga je deklica podarila in ki ga nikoli ne sname. Sam šal ga karakterno bolj opredeljuje.

Sledila so kreacija ozadij, prostora, hiše.

Ozadja v ilustraciji, elementi in barve

Ozadja in prostor v ilustraciji so lahko realna ali popolnoma izmišljena. Ilustrator pa mora vseeno uporabljati določena pravila glede gradnje prostora. Tako mora biti pri gradnji prostora pozoren na svetlost, oddaljenost, ostrino, perspektivo, teksturo, velikost in še kaj. Vse to pa ima prav tako vpliv na bralca in njegovo doživetje.

Barve

Izbrana barva palete v ilustracijah ima močan vpliv na celoten občutek slikanice in doživetje zgodbe. Barva palete se izbere glede tematike in potrebe zgodbe, delno jo določuje tudi osebni pristop ilustratorja. Kot na primer Marija Lucija Stupica, ki je bila znana, da je v vseh svojih ilustracijah uporabljala dokaj zamolkle in pastelne barve. Izbrana barva palete pa se potem ponavlja skozi celotno zgodbo, da knjigo ustvari in poveže kot celoto. Ta pristop zagotavlja kontinuiteto. Kljub vsemu temu pa je glavni namen barve, da ustvarja razpoloženje. Na le-to pa lahko vplivajo tudi drugi elementi, ki se pojavljajo v ilustraciji.

Tako lahko barve in njihov vpliv v ilustraciji opišemo nekako takole:

Tople barve (rdeče, oranžne, rumene):

- Te barve so pogosto povezane s toplino, z energijo in s srečo. Ilustracije lahko naredijo živahne in vesele. Prikazujejo lahko dnevne prizore.
- Svetle, tople barve so še posebej učinkovite pri pritegovanju pozornosti in ustvarjanju občutka navdušenja in razburjenja. Prav tako so lahko barve palete iz toplih barv uporabljene za prikazovanje na primer pomladi ali poletja.
- Svetle barve se tako uporabljajo v igrivih prizorih in pričarajo občutek veselja in navdušenja.



Slika 7: Primer ilustracije iz knjige, kjer tople barve prikazujejo dan

Vir: (Lasten vir)

Hladne barve (modre, zelene, vijolične):

- Hladne barve imajo po navadi pomirjujoč učinek. Prizore lahko naredijo mirne in umirjene.
- Uporabljajo se tudi za upodobitev nočnih prizorov, podvodnih prizorov ali katerega koli okolja, ki zahteva mirno vzdušje.
- Velikokrat pa takšne barve predstavljajo tudi magičnost v zgodbah, mistiko.
- Hladne barve ali zamolkle barve zgodbi dajejo bolj miren in resen ton. Pogosto se uporabljajo v tišjih, bolj refleksivnih trenutkih v zgodbi. (Hladíková, 2014)



Slika 8: Primer ilustracije iz knjige, kjer hladne barve prikazujejo noč

Vir: (Lasten vir)

Na odziv bralca in njegovo dožemanje ilustracije pa zraven barve lahko vpliva tudi:

Kompozicija

Uravnotežena ali simetrična sestava lahko ustvari občutek stabilnosti in miru, kar je za otroke pomirjujoče.

Asimetrične kompozicije lahko vzbudijo vznemirjenje in dinamično energijo, zaradi česar je prizor lahko bolj pustolovski.

Kader in postavitve karakterjev znotraj kadra

Postavitev glavnega subjekta v središče lahko pritegne neposredno pozornost in izrazi pomembnost, zaradi česar je subjekt videti prijazen in dostopen.

Postavitev glavnega subjekta izven središča lahko poveča zanimanje in predlaga gibanje, kar vodi do bolj dinamične in privlačne ilustracije.

Črte in oblike

Ukrivljene črte in zaobljene oblike so po navadi mehke, prijazne in vabljive. Pogosto se uporabljajo za ustvarjanje likov in okolij v otroških ilustracijah.

Oglate, ostre črte in ostre oblike: Te so lahko bolj intenzivne in se lahko uporabijo za ustvarjanje občutka napetosti ali vznemirjenja, ki ga pogosto najdemo v akcijskih prizorih ali za prikaz nevarnosti.

Globina in perspektiva

Globoka perspektiva ustvarja občutek prostranosti in pustolovščine ter spodbuja radovednost in raziskovanje.

Ploščata perspektiva se lahko zdi bolj preprosta in dostopna, zaradi česar je prizor lažje razumeti za mlajše otroke.

5.4 Tipografija za digitalno interaktivno knjigo

V moderni digitalni dobi imamo možnost mnogokatero pisave, a je potrebno, da ne bi izbrali takšne, ki je samo estetsko privlačna, ne pa berljiva. To je namreč ena izmed pogostih napak oblikovalcev. Že pri knjigah za odrasle se je potrebno zavedati in uporabiti primerne tipografije, ki so lahko berljive. Kaj šele pri otroških knjigah. Otroku namreč lahko predstavljajo veliko oviro. (Frelih, 2009)

Tipografija, ki je uporabljena, preprosta in klasična. In to je Times New Roman. To pa iz tega razloga, ker so digitalne knjige dokaj nove in se še vedno pojavljajo težave pri prikazovanju na različnih napravah. Po kratkem prebiranju sem se odločila za osnovno pisavo. Potrebno je predvsem, da je dobro berljiva, je pa tudi primerna za knjigo. Velikost tipografije je 17px, saj naj bi bila to primerna velikost za branje na tabličnem računalniku, brez nepotrebnega povečevanja. Dodatna tipografija, ki je uporabljena v knjigi in ilustracijah, je tipografija z imenom Lone Wolf. Ta tipografija se predvsem pojavi na naslovni strani in v navodilih.

5.5 Naslovnica za knjigo

Naslovnica za digitalno knjigo mora biti kar se da enostavna, predvsem glede tipografije. Namreč ikone, ki se pojavljajo v spletnih trgovinah, so zelo majhne in zahtevajo večje slike in tipografijo, da so v manjšem formatu bolj razumljive. To sem upoštevala pri izvedbi naslovnice za svoj izdelek.



Slika 9: Naslovnica knjige

Vir: (Lasten vir)

5.6 *Format knjige*

Format digitalne knjige je lahko pokončen ali ležeč. Prav tako je lahko enostranski ali pa prikazuje obe strani hkrati. Pri ilustriranih knjigah je to zelo pomembno, zato sem se odločila za ležeč format, ki prikazuje obe strani.

5.7 *Ilustracije in sledeče strani*

Kot naslovnica so bile tudi vse druge ilustracije in elementi narejeni večinoma v Adobe Photoshop in v programu, ki se imenuje HiPaint (aplikacija na androidnih napravah za risanje, podobna programu Procreate). Skice in ideje sem izdelala v HiPaint, potem pa sem iz svojega tabličnega računalnika prenesla datoteke in jih dokončno obdelala v programu Photoshop. Za ilustriranje sem uporabljala večinoma tri iste digitalne čopiče, ki se sicer imenujejo po tradicionalnih medijih, ki jih posnemajo. To so čopiči, ki imitirajo prvi akvarel, drugi akril in tretji črnilo. S tem sem tudi nekako dosegla to idejo, da bi ilustracije delovale bolj naravno, saj so s temi čopiči dobivale teksture ročno risanih ilustracij.

Stran z navodili

Ustvarila sem stran z navodili, vidno na sliki 10, ki je pomembna za uporabo in razumevanje digitalne interaktivne knjige. Preprosto sem dodala v ozadje ilustracijo za rahlo popestritev, a na tej strani je pomembno sporočilo, ki ga mora bralec razumeti, da lahko razume delovanje knjige.



Slika 10: Stran z navodili

Vir: (Lasten vir)

Nato so sledile ilustracije, ki so sledile zgodbi.



Slika 11: Hiša babice

Vir: (Lasten vir)

Na sliki 11 se nahaja tudi preprosta animacija dima, ki izhaja iz dimnika hiše.



Slika 12: Šapice

Vir: (Lasten vir)

Slika 12 prikazuje interaktivno ilustracijo, v kateri je listje prirejeno tako, da jih imamo možnost premikati po ekranu. S tem lažje vidimo šapice, enako kot jih je lažje videla deklica v zgodbi. Ozadje slike je shranjeno v jpg formatu, medtem ko so bili listi ustvarjeni kot posebna mala grafika, shranjena kot PDF, da lahko ima transparentno ozadje. Seveda so listi posebej grafike in ne vključeni v ozadje, da jih je potem možno premikati.



Slika 13: Volk, skrit v grmovju

Vir: (Lasten vir)



Slika 14: Volk iz grmovja

Vir: (Lasten vir)

Sliki 13 in 14 sta primer ilustracij, ki delujeta kot interaktivnost. Ker v zgodbi deklica odmakne listje grmovja in v njem zagleda volka, je interaktivnost narejena tako, da se klikne na listje in le-to se odmakne ter prikaže skrito žival.



Slika 15: Volk in deklica

Vir: (Lasten vir)



Slika 16: Počivanje v travi

Vir: (Lasten vir)



Slika 17: Veseli lonci

Vir: (Lasten vir)

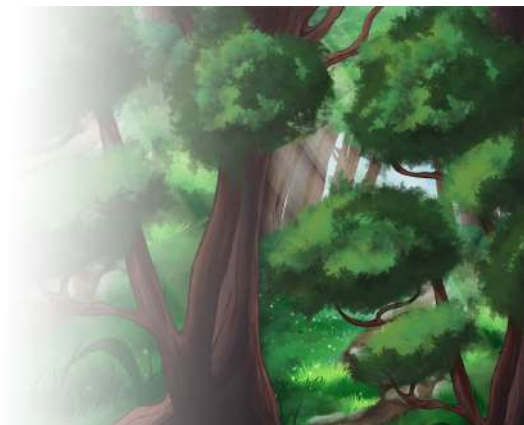


Slika 18: Žalostni lonci

Vir: (Lasten vir)

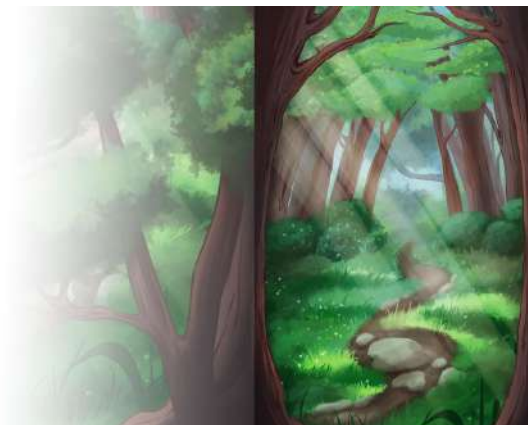
Tudi tukaj je interakcija narejena podobno, kot že prejšnja. Dve različni ilustraciji, ki imata namen, da prikažeta, kaj se zgodi, ko deklica in volk zlomita cvetlične lončke.

Vse interakcije na slikah so narejena na isti način. Spremeni se slika ob kliku, ki prikazuje spremembe v zgodbi.



Slika 19: Gozd

Vir: (Lasten vir)



Slika 21: Gozdna pot

Vir: (Lasten vir)



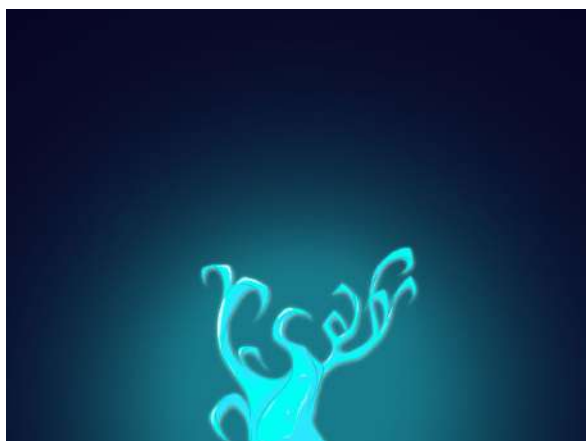
Slika 20: Kamenček

Vir: (Lasten vir)



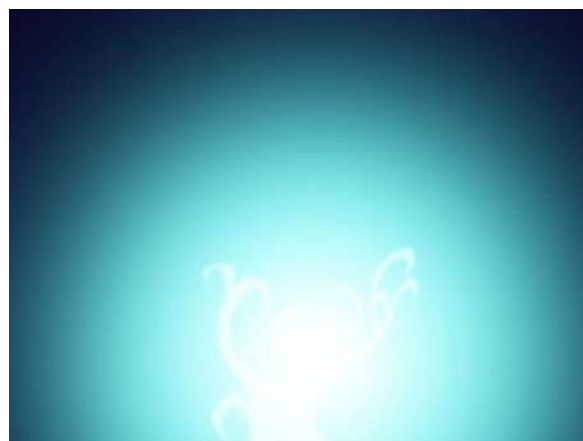
Slika 22: Kamenček pozdravlja

Vir: (Lasten vir)



Slika 23: Magična rastlina

Vir: (Lasten vir)



Slika 24: Magična osvetljena rastlina

Vir: (Lasten vir)



Slika 25: Hiša ponoči

Vir: (Lasten vir)



Slika 26: Hiša ponoči s prižganimi lučmi

Vir: (Lasten vir)



Slika 27: Gozdna duhova

Vir: (Lasten vir)

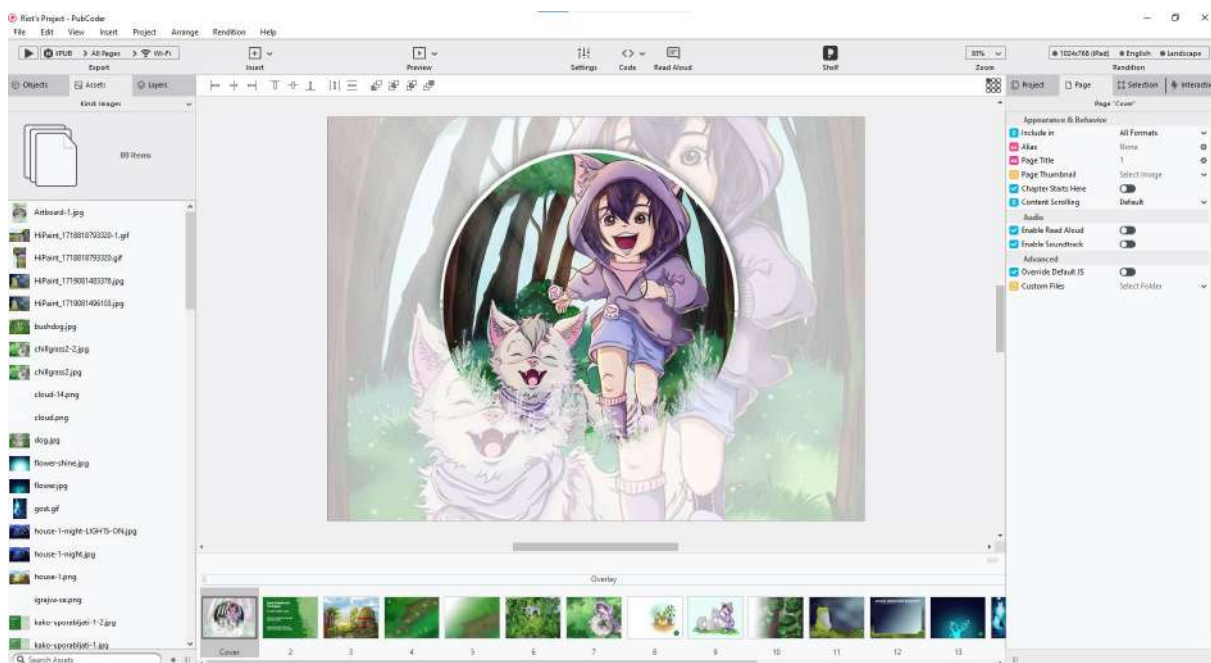


Slika 28: Poslovitev

Vir: (Lasten vir)

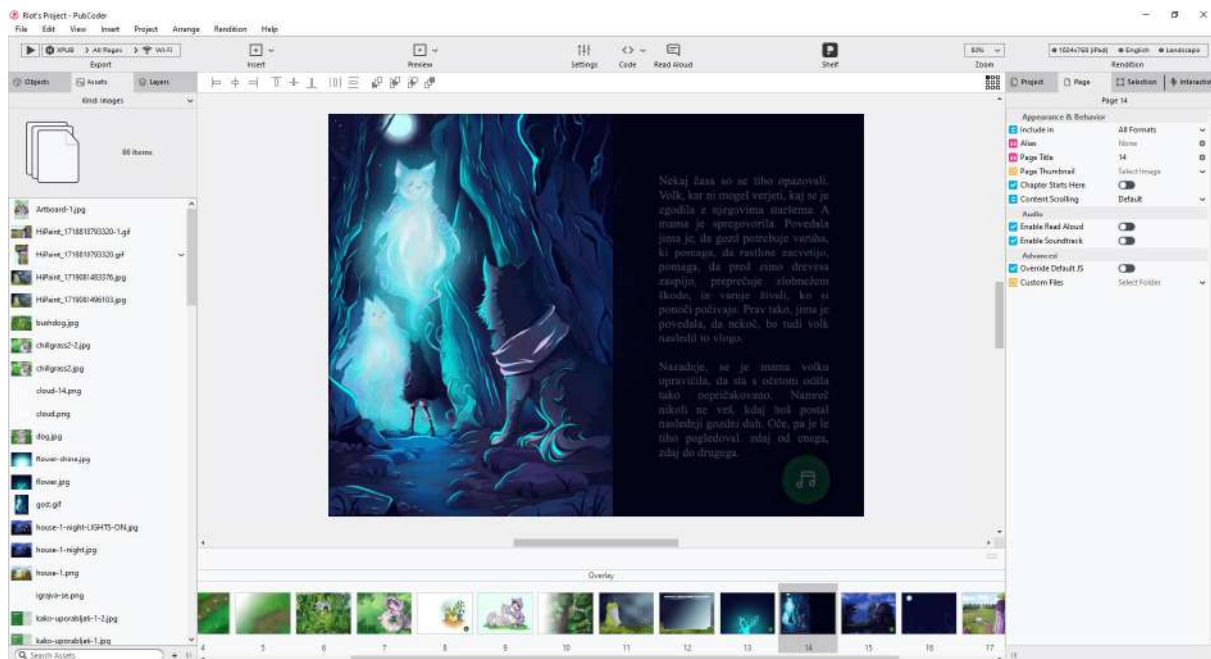
5.8 Interaktivnost

Kako dodati interaktivnost digitalni knjigi, sem dodobra raziskala. Predvsem tudi zase. Torej ugotovila sem, da so interaktivne digitalne knjige redke. Redke pa so predvsem zato, ker nimajo ne prave publike, ker se starši bojijo, da so otroci že tako ali tako preveč za ekrani, prav tako je problem pri izdelavi takšne knjige. Medtem ko se lahko preprosta interaktivnost, ki ustvari interaktivni pdf ali epub, dokaj enostavno izdela in tudi objavi, imajo otroške digitalne knjige po navadi več problemov. Ker si želimo, da bi lahko stvari tudi kdaj pa kdaj premaknili kot v aplikaciji, prikazali gif datoteke in zvok, prav tako vključili še kakšno enostavno igro, kot je spomin ali pobarvanka, moramo knjigo žal izdelati v html programskem jeziku. Ker pa sama nisem bila najbolj prepričana, kako naj to izvedem, sem poiskala na spletu program, ki se imenuje PubCoder in omogoča urejanje knjige, brez da uporabnik sam vpisuje kodo. Prav tako ti program predlaga zahteve publikacij in ti ponudi možnost različnih izvozov izdelka. Tako lahko izdelek izvoziš v formatu xpub, epub, html in še v čem. Tako sem namesto, da bi naredila samo elemente in ilustracije za knjigo, naredila celotno knjigo v tem programu in jo izvozila v xpub datoteki, prav tako pa shranila knjigo v html kodi na domeno, ki jo predlagam, tako da je možno knjigo pogledati ali z brskalnikom ali s programom PubReader, ki je posebej program za omogočanje prikazovanja xpub datoteke.



Slika 29: Posnetek zaslona, ki prikazuje izdelovanje knjige v programu PubCoder

Vir: (Lasten vir)



Slika 30: Posnetek zaslona, ki prikazuje animiranje besedila v programu PubCoder

Vir: (Lasten vir)

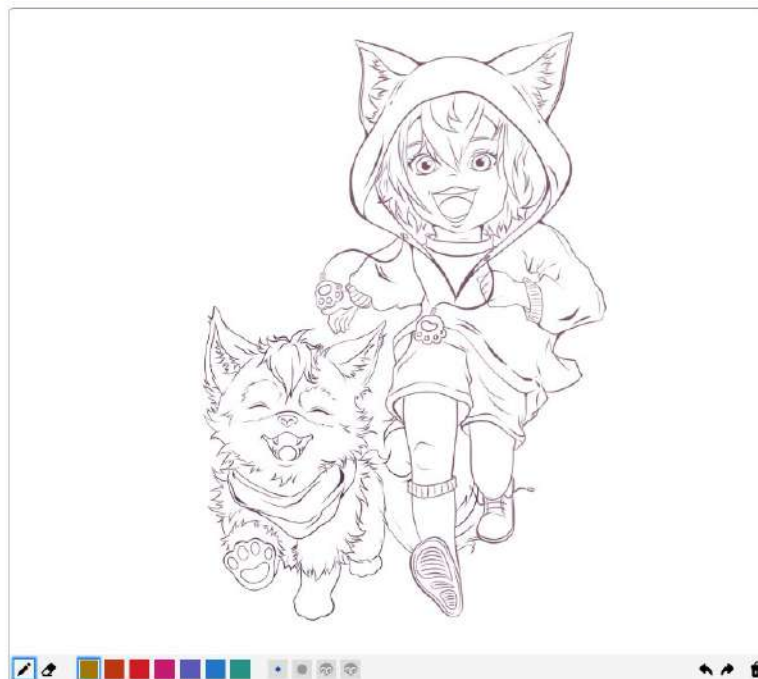
Posebej sta v knjigo dodani tudi pobarvanka in pa igra spomina. Pobarvanka daje možnost bralcu, da začetno stran pobarva po svoji viziji. Igra spomina pa dopolnjuje zgodbo. Stoji namreč natančno na določenem mestu, kjer je bralec že šel mimo ilustracij, dele le-teh pa vsebuje igra spomina.

Za pobarvanko je uporabljena črna ilustracija naslovne strani. Za igro spomina pa so bile posebej izvoženi deli ilustracij, ki so se mi zdeli primerni. So zmanjšani in shranjeni kot pdf, da lahko delujejo v igri.

Zvok

Iz spletne knjižnice freesound.org so na označenih straneh dodani tudi zvočni učinki, ki predstavljajo dogajanje v zgodbi in ilustracijah. Ob kliku na ikono, ki predstavlja noto in je posebej dodana na določenih straneh, je možno poslušanje zvoka, predvsem ambienta.

POBARVAJ ME S BARVAMI KI SO TEBI VŠEČ



Slika 31: Pobarvanka

Vir: (Lasten vir)



Slika 32: Igra spomina

Vir: (Lasten vir)

6 SKLEP

Otroška digitalna interaktivna knjiga je v osnovi še vedno otroška slikanica. Tako se moramo oziroma je priporočeno, da se držimo pravil in dobre prakse tudi pri ustvarjanju digitalne oblike. Naj si bo to tematika, oblikovanje ali ilustriranje. Razlika je le v tem, da lahko digitalna knjiga ponudi še druge elemente, ki jih tradicionalna tiskana knjiga ne more.

Raziskava v diplomski nalogi in primerjava uspešnih slovenskih ilustratorjev je pokazala, da za doseganje tipičnega občutka pravlјice potrebujemo prav ilustracije, ki ali so narejene ročno s tradicionalnimi mediji, ali pa so narejene digitalno, s pomočjo programov in pripomočkov, ki na nek način imitirajo tradicionalne medije. Tako lahko zraven osnovnih barvnih pravil in kompozicije upoštevamo tudi dejstvo, da uporabimo primerne rastrske programe, ki nam omogočajo naravno mešanje barv, in digitalne čopiče, ki imitirajo prave čopiče in njihove linije. Pomembne so teksture, sence in prelivanje barv, ki nam jih omogočajo tradicionalni mediji, kot so svinčnik, črnilo, akvareli in akrili. Digitalne ilustracije, ki so narejene po principu tradicionalne ilustracije, zbujajo namreč občutek nekakšne nostalgije in brezčasnosti v otrocih in njihovih starših. Tradicionalne ilustracije učinkovito prenašajo čustva in dajejo to muhasto pravlјično kakovost. Zaradi vpeljevanja lastnosti tradicionalne otroške ilustracije v digitalno, le-te postanejo bolj očarlјive in nepozabne. Definitivno potrjujem svojo prvo H1 hipotezo. Z vpeljavo tradicionalnih pristopov pričaramo tipičen občutek pravlјice, ki je ne bi mogli, če bi na primer uporabljali gole digitalne grafične elemente, trdih barvnih prehodov in oblik.

Izdelava ilustracij za otroško knjigo je občutlјivo ravnovesje umetnosti in psihologije. Izbira barve pa je ključna za pripovedovanje zgodbe, enotnost barve palete pa pomaga pri ohranjanju enotne vizualne izkušnje. Barva v ilustracijah je bistvenega pomena za otrokovo razumevanje. Otroci še namreč niso sposobni abstraktnega razmišljanja, vsaj ne v tolikšni meri, kot so tega sposobni odrasli. Barva jim tako omogoča prepoznavanje in povezovanje narisane s tem, kar že poznajo ali razumejo. Tako se po dobri praksi že vrsto let uporabljajo tople barve in hladne barve za doseganje emocij in čustvenega odziva pri bralcu. Tople barve s seboj prinesejo pozitivno energijo, dinamičnost in živost, medtem ko dajejo hladne barve občutek miru, noči in resnosti. Tople barve tako orisujejo pozitivne dogodke in heroje ali glavne junake, medtem ko so hladne barve uporabljene za negativne stvari in antagoniste v zgodbah. Na čustven odziv bralca vplivajo tudi karakterji v ilustracijah. Tako je uporaba otroškega lika, ki ima v zgodbi glavno vlogo, velikokrat del otroških zgodb in ilustracij. Otrok se namreč s takšnim likom hitreje poveže in skozi njegove oči doživlја zgodbo, opisano v knjigi. Če niso uporabljeni

otroški karakterji, so večino časa uporabljene živali, ki so nosilci otroških zgodb. Pogosto so jim dane človeške lastnosti, ti liki so tako antropomorfni, in s pomočjo tako imenovanega počlovečenja se otroku približajo, vtisnejo v spomin. Živali namreč nimajo tako ekspresivnega obraza in ilustracija bi težje sporočala emocije, ki jih žival čuti, če ne bi njihovih kretenj in obraznih mimik rahlo ali zelo počlovečili. S tem naredimo velik vpliv na bralca in tudi njegovo razumevanje. Kompozicija in postavitve elementov v prostor pa bralcu dodatno pričara občutek zgodbe, medtem ko lahko različna ozadja v ilustraciji pričarajo občutek tako dobrega kot slabega. Samo gozd je tako lahko prikazan na dva precej enostavna načina. Če so uporabljene tople barve, ki nakazujejo na dan, in če sta kompozicija in razmerja naravna, potem bo ilustracija delovala prijetno. Če gozd narišemo v hladnih barvah in drevesa povečamo v razmerju z glavnim likom, bo ta isti gozd deloval veliko bolj zastrašujoče. Glede na to potrjujem hipotezo H3. S kompozicijo, z izbiro barve, uporabo likovnih elementov in likovne teorije lahko ilustracija vpliva na čustven odziv bralca.

Medtem ko interaktivne ilustracije v digitalnih knjigah za otroke postajajo vedno bolj popularne zaradi razširjene uporabe pametnih naprav, še vedno daleč zaostajajo za klasičnimi tiskanimi knjigam. Prav te še vedno otroke navdušijo bolj kot digitalne verzije knjig. Čeprav so digitalne knjige bolj podobne aplikacijam kot knjigam in čeprav lahko vsebujejo elemente, ki bi pričakovano otroke bolj pritegnili, se je izkazalo, da vsaj trenutno digitalne otroške knjige ne prevzemajo trenutnega trga. Raziskava je pokazala, da je to delno zaradi preferenc njihovih staršev, ki še vedno zagovarjajo tradicionalne digitalne knjige. Namreč otroci sami po sebi niso niti glavna ciljna skupina, saj nakup in nabavo primarno prevzamejo njihovi starši. Le-ti pa se bojijo prevelike uporabe digitalnih naprav in ne spodbujajo ideje, da bi njihovi otroci brali digitalne knjige, naj bodo še tako zabavne. Otroci pa prav tako še vedno raje listajo knjige, prav ta občutek knjige, ki jo držijo v rokah, pa jim daje večjo povezanost s knjigo ter potencialno tudi z zgodbo, kot pa v primeru digitalne knjige.

Fokusna skupina pa je prav tako potrdila, da v primeru, ko imajo možnost isto zgodbo v digitalni interaktivni verziji in v tiskani verziji, imajo raje tiskano verzijo, pa čeprav le za odtenek. Medtem ko jih je interaktivnost v knjiga zelo pritegnila, jih je zmedenost in neznanje uporabe rahlo odvrnila. Nujno je bilo sodelovanje in poseganje starša ali mene v njihovo dožemanje. Na podlagi vsega tega tako ovržem hipotezo H4, saj digitalna knjiga trenutno ne spodbuja večjega zanimanja in branja pri generaciji Z kot tiskana knjiga.

Cilj moje diplomske naloge je bil dosežen. Raziskala in ustvarila sem digitalno interaktivno knjigo z vsemi njenimi elementi. Preverila sem trg, ciljno skupino in s pomočjo tega naredila lasten izdelek.

Pridobila sem veliko znanja predvsem o digitalnih interaktivnih knjigah. Delo na le-teh je zelo zamudno in dolgotrajno. Implementacija animacije, čeprav v mojem primeru zelo enostavne, je prav tako časovno zamudna. Glede na želje ciljne skupine bi se naslednjič, ko bom delala slikanico, odločila, da pripravim knjigo za tisk in uporabim digitalno verzijo le v preprostem pdf formatu brez animacij in interaktivnosti. Tudi same datoteke oz. formati, ki jih uporabljajo interaktivne knjige, so kompleksne, predvsem pri prenašanju in odpiranju na različnih napravah. Potrebujemo tako imenovane bralne programe in težko je nadzorovati, kako ti programi odpirajo našo datoteko. Vsak ima namreč svoje lastnosti in podpore. Prav tako je odvisno od velikosti ekrana same pametne naprave do operacijskega sistema. In glede na to, da je prav, da se otroci raje lotevajo pravih tiskanih knjig, ne vidim razloga, da bi se interaktivne knjige lotila še enkrat. Vsaj ne v takem formatu, kot sem si ga zastavila v tej diplomii.

7 VIRI

- Attwell, A. (2024). *E-books and publishing companies*. Pridobljeno iz Britannica: <https://www.britannica.com/technology/e-book/E-books-and-publishing-companies>
- Blackburn, V. (16. maj 2024). *What is digital art*. Pridobljeno iz EasyTechJunkie: <https://www.easytechjunkie.com/what-is-digital-art.htm>
- Bland, D. (1969). *A history of book illustration*. Berkleez and Los Angeles, California: University of California Press.
- Brittle, J. (11. december 2023). *Digital Art vs Traditional Art – Pros and Cons Compared*. Pridobljeno iz BigARTmob: https://bigartmob.com/digital-art-vs-traditional-art/#Is_digital_art_better_than_traditional_art
- Brower, M. (16. maj 2024). *What is Digital Illustration?* Pridobljeno iz EasyTechJunkie: <https://www.easytechjunkie.com/what-is-digital-illustration.htm>
- Curcic, D. (30. januar 2023). *Children's Book Sales Statistics*. Pridobljeno iz Wordsrated: <https://wordrated.com/children-book-sales/#:~:text=Children%E2%80%99s%20Book%20Sales%20Statistics%201%20Children%E2%80%99s%20fiction%20books,the%20US%20came%20from%20this%20category.%20More%20items>
- Dabner, D., Calvert, S., & Casey, A. (2010). *Grafično oblikovanje Priročnik za grafične oblikovalce tiskanih, digitalnih in večpredstavnih medijev (prevod 4. izdaje izvirnika)*. Velika Britanija: Thames & Hudson Ltd.
- Frelj, Č. (2009). *Kaj odlikuje kakovostno ilustracijo. V: Branje za znanje in za zabavo: priročnik za spodbujanje družinske pismenosti, str. 75–82*. Ljubljana: Andragoški center Slovenije.
- Gilbert, R. (2015). *E-Books: A Tale of Digital Disruption*. Pridobljeno iz academia.edu: https://www.academia.edu/82080972/E_Books_A_Tale_of_Digital_Disruption?sm=b
- Hamilton, J. (4. januar 2024). *18 Best Children's Book Illustration Styles and Mediums*. Pridobljeno iz Kindlepreneur: <https://kindlepreneur.com/childrens-book-illustration-styles/>

- Hladíková, H. (avgust 2014). *Children's Book Illustrations: Visual Language of Picture Books*. Pridobljeno iz ResearchGate: https://www.researchgate.net/publication/273967853_Children's_Book_Illustrations_Visual_Language_of_Picture_Books
- Kachorsky, D. (2016). *Picture Books in the Digital age; The Reading Teacher Vol. 69 Issue 5 pp. 509–512 International Literacy Association*. Pridobljeno iz academia.edu: https://www.academia.edu/27752371/Picture_Books_in_the_Digital_age?sm=b
- Klanten, R., & Hellige, H. (2007). *Illusive 2: Contemporary Illustration and its Context*. Berlin: Die Gestalt Verlag GmbH & Co. KG.
- Kolayanov, N. (2022). *What is Illustration? Definition, Evolution, and Types*. Pridobljeno iz GraphicMama: <https://graphicmama.com/blog/what-is-illustration/>
- Kosik, C. (26. junij 2018). *Children's Book Illustrators in the Golden Age of Illustration*. Pridobljeno iz Illustration History: <https://www.illustrationhistory.org/essays/childrens-book-illustrators-in-the-golden-age-of-illustration>
- Kucirkova, N., & Littleton, K. (2016). *The digital reading habits of children*. Pridobljeno iz BookTrust: [chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgglefindmkaj/https://www.booktrust.org.uk/globalassets/resources/research/digital_reading_survey-final-report-8.2.16.pdf](https://efaidnbmnnnibpcajpcgglefindmkaj/https://www.booktrust.org.uk/globalassets/resources/research/digital_reading_survey-final-report-8.2.16.pdf)
- Lea, D. (2007). *Creative Photoshop Digital Illustration and Art Techniques Covering Photoshop CS3*. Burlington: Elsevier Ltd.
- Male, A. (2019). *The power and influence of illustration*. London: Bloomsburz Publishing.
- Newth, A. (16. maj 2024). *What Are the Different Types of Digital Art Software?* Pridobljeno iz EasyTechJunkie: <https://www.easytechjunkie.com/what-are-the-different-types-of-digital-art-software.htm>
- Pregl Kobe, T. (2023). *Slovenska knjižna ilustracija 1 Dvanajst opusov slovenskih ilustratorov in ilustratorjev*. Maribor: Buča.
- Roosen, C. (2. december 2010). *The Renaissance of the Interactive Book*. Pridobljeno iz UX Magazine: <https://uxmag.com/articles/the-renaissance-of-the-interactive-book>

- Salisbury, M., & Styles, M. (2012). *Children's Picturebooks The art of visual storytelling*. London: Laurence King Publishing Ltd.
- Watson, A. (2023). *Publisher book sales revenue from children's books in the United Kingdom (UK) from 2009 to 2023*. Pridobljeno iz Statista: <https://www.statista.com/statistics/305663/book-sales-revenue-from-children-s-books-in-the-uk/>
- Wiesen, G. (16. maj 2024). *What is Digital Painting?* Pridobljeno iz EasyTechJunkie: <https://www.easytechjunkie.com/what-is-digital-painting.htm>
- Zupan, J. (2001). *Ilustracija – Bližnjica h knjigi*. Ljubljana: Karantanija.
- Zupančič, T. (2012). *Kakovostna književna ilustracija za otroke. Otrok in knjiga, letnik 39, številka 85*. Pridobljeno iz Digitalna knjižnica Slovenije: <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://www.dlib.si/stream/URN:NBN:SI:DOC-LATXVY24/4d773199-5dcc-45ca-96f8-d5add097cae2/PDF>

8 PRILOGE



Nekega sončnega dne, pa je v
zemlji, med listi odkrila nekaj
novega. Odmaknila je listje, da bi
boljše videla. V zemlji je opazila
šapice. Te šapice so gotovo morale
pripadale živalci, je pomislila.



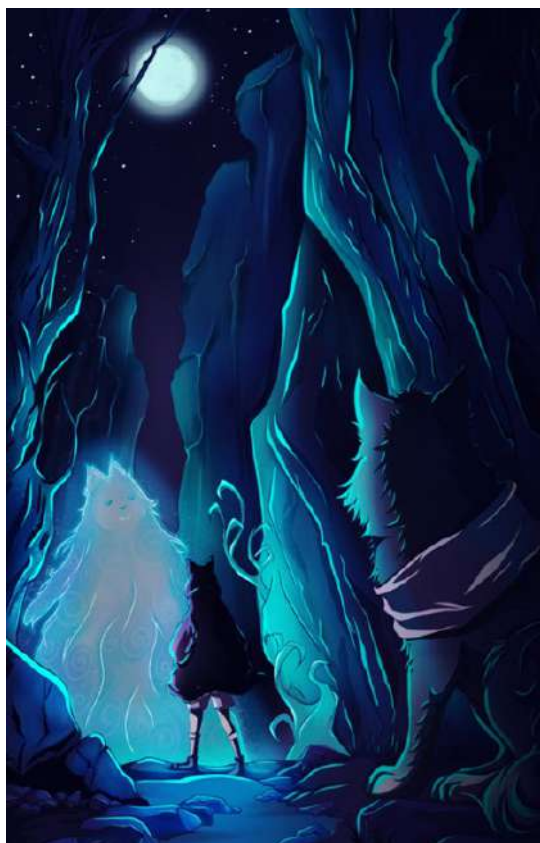




Po celodnevem iskanju, sta le odkrila majhne sledi magičnega maha, ki so naka-
zovala na bližino kamenčkov.

Ko sta premaknila slednji grm, je izza njega
pokukal čaroben kamenček. vprašal ju je kaj
počneta tukaj.

ko mu je volk obrazložil, da išče starše, ga je
kamenček žalostno pogledal. "Tvoja starša
sta postala gozdna duhova, njun čas je nasto-
pil, in imaš srečo, saj ju lahko srečaš le vsako
polno luno v središču gozda, kjer se stikata
dva potoka. In ta polna luna je nastopila
danes."





KAKO UPORABLJATI TO KNJIGO

KO VIDIŠ TO IKONO V KNJIGI



KLIKNI NANJO IN LAHKO
POSLUŠAŠ ZGODBO



KLIKNI NA SLIKO IN POIŠCI KAJ
LAHKO PREMAKNEŠ ALI SPREME NIŠ

