

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА
ДИЗАЙНУ

Факультет дизайну
Кафедра рисунку та живопису

УДК 7.012:687

ДИПЛОМНА БАКАЛАВРСЬКА РОБОТА

на тему:

Розробка дизайн-проєкту ілюстрованої дитячої книги

Виконала: студентка групи БДр2-17

Спеціальності 022 Дизайн

(шифр і назва спеціальності)

Синякова Д. О.

(прізвище та ініціали)

Науковий керівник Єжова О. В.

(прізвище та ініціали)

Рецензент _____

(прізвище та ініціали)

Київ 2021

КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ

Факультет Дизайну

Кафедра Рисунку та живопису

Спеціальність 022 – Дизайн

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри
рисунку та живопису

Гула Є.П.

“ ”

2021 року

З А В Д А Н Н Я

НА ДИПЛОМНУ БАКАЛАВРСЬКУ РОБОТУ СТУДЕНТУ

Синяковій Дарині Олексіївні

1. Тема дипломної бакалаврської роботи розробка дизайн-проекту ілюстрованої дитячої книги

Науковий керівник роботи Єжова Ольга Володимирівна, доктор пед. наук, професор

затверджені наказом КНУТД від КНУТД 75 - уч від 15.03.2021

2. Строк подання студентом роботи червень 2021 року
3. Вихідні дані до дипломної бакалаврської роботи наукові публікації, навчальна література та дослідження ілюстрованої дитячої книги
4. Зміст дипломної бакалаврської роботи (перелік питань, які потрібно розробити) Вступ, Розділ 1 Аналітичний, Розділ 2 Проектний, Розділ 3 Реалізація дизайн-проекту, Загальні висновки, Список використаних джерел, Додатки

5. Дата видачі завдання 1 вересня 2020 року

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів дипломної роботи	Терміни виконання етапів	Примітка про виконання
1	Вступ	лютий 2021	
2	Розділ 1 Аналітичний	лютий 2021	
3	Розділ 2 Проектний	березень 2021	
4	Розділ 3 Реалізація дизайн-проекту	квітень 2021	
5	Загальні висновки	травень 2021	
6	Оформлення дипломної бакалаврської роботи (чистовий варіант)	травень 2021	
7	Здача дипломної бакалаврської роботи на кафедрі для рецензування (за 14 днів до захисту)	червень 2021	
8	Перевірка дипломної бакалаврської роботи на наявність ознак плагіату (за 10 днів до захисту)	червень 2021	
9	Подання дипломної бакалаврської роботи на затвердження завідувачу кафедри (за 7 днів до захисту)		

Студент _____

Синякова Д. О.

Науковий керівник _____
роботи

Єжова О. В.

АНОТАЦІЯ

Синякова Д. О. Розробка дизайн- проекту ілюстрованої дитячої книги/
Дипломна бакалаврська робота за спеціальністю 022 Дизайн – Київський національний університет технології та дизайну, Київ, 2021 рік.

У дипломній роботі надані результати дослідження книжкової, а саме казкової ілюстрації, її види, технології та вплив на дітей різного віку. Проаналізовано різноманітні техніки створення ілюстрацій та головні правила роботи над ними. Отримані результати допомогли створити серію ілюстрацій та дизайн для дитячої книги. Виявлено, що казкова ілюстрація має великий вплив на формування дитячої свідомості. Встановлено, що здебільшого це залежить від комбінації кольорів, різних груп ліній та форм. Створено дизайн та ілюстрації до дитячої книги з ретельно підібраними композиційними рішеннями, які гарно впливають на дитину.

Ключові слова: дизайн- проект, ілюстрація, композиція, дитина, казка, книга.

АНОТАЦІЯ

Синякова Д. А. Разработка дизайн-проекту иллюстрированной детской книги.

Дипломная бакалаврская работа по специальности 022 Дизайн - Киевский национальный университет технологии и дизайна, Киев, 2021.

В дипломном проекте представлены результаты исследования книжной, а именно сказочной иллюстрации, ее виды, технологии и влияние на детей разного возраста. Проанализированы различные техники создания иллюстраций и главные правила работы над ними. Полученные результаты помогли создать серию иллюстраций и дизайн для детской книги. Вывявлено, что сказочная иллюстрация имеет большое влияние на формирование детского сознания.

Установлено, что в основном это зависит от комбинации цветов, различных групп линий и форм. Создан дизайн и иллюстрации к детской книге с тщательно подобранными композиционными решениями, которые хорошо влияют на ребенка.

Ключевые слова: дизайн-проект, Иллюстрация, композиция, ребенок, сказка, книга.

SUMMARY

Sinyakova D. O.. Development of a design project for an illustrated children's book.

Thesis undergraduate specialty 022 Design - Kyiv National University of Technology and Design, Kyiv, 2021.

The diploma project presents the results of the study of book, namely fairy tale illustration, its types, technologies and impact on children of different ages. Various techniques for creating illustrations and the main rules of working on them are analyzed. The obtained results helped to create a series of illustrations and design for the children's book "Krivenka kachechka". It was found that fairy-tale illustration has a great influence on the formation of children's consciousness. It is established that mostly it depends on the combination of colors, different groups of lines and shapes. The design and illustrations for the children's book with carefully selected compositional solutions that have a good effect on the child have been created.

Key words: design project, illustration, composition, child, fairy tale, book.

ЗМІСТ

ВСТУП	7
РОЗДІЛ 1. АНАЛІТИЧНА ЧАСТИНА	
1.1. Історіографія проблеми дослідження	9
1.2. Розвиток ілюстрації, стилі та технології створення	12
1.3. Аналіз прототипів предмету проектування	30
Висновки до розділу 1	32
РОЗДІЛ 2. ПРАКТИЧНА ЧАСТИНА. АНАЛІЗ РОЗРОБКИ КНИЖКОВОЇ ІЛЮСТРАЦІЇ ТА ЇЇ ЕЛЕМЕНТІВ	
2.1. Дослідження сфери споживання, визначення групи споживачів (замовників) і асортименту виробів для проектування ілюстрацій книги	33
2.2. Технологічний аналіз об'єкту дизайн-проектування. Дослідження новітніх матеріалів, технологій виготовлення книжкової ілюстрації	36
2.3. Розробка творчої концепції та ідеї для створення дизайн-проект	39
2.4. Розробка ескізного ряду дизайн-проект	41
Висновки до розділу 2	48
РОЗДІЛ 3. РЕАЛІЗАЦІЯ ІЛЮСТРОВАНОЇ ДИТЯЧОЇ КНИГИ	
3.1. Вибір матеріалів та технології для реалізації дизайн проекту	49
3.2. Вибір обладнання та програмного забезпечення для реалізації дизайн- проекту	54
3.3. Виготовлення дизайн-проект	56
Висновки до розділу 3	63
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	65
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	67
ДОДАТКИ	

ВСТУП

Ілюстрація - наочне, графічне зображення. Ілюстрація може застосовуватися як для поліграфії, так і для веб-дизайну. Поняття - ілюстрація охоплює дуже великий обсяг інформації. Це може бути і малюнок, і фотографія, і персонажі 3d і навіть графік.

Актуальність роботи визначається необхідністю розглянути на історичному прикладі, розвиток ілюстрації в сучасній книзі, а так само встановити прямий зв'язок ілюстрацій з особливостями змісту книг.

Метою дослідження є розроблення дизайн- проекту ілюстрованої дитячої книги на основі комплексного дослідження проблеми дизайн- проектування дитячої поліграфічної продукції.

Завдання роботи:

1. Дослідження історії та поняття казкової ілюстрації, а також її становище у сучасному світі. Аналіз найкращих художників книжкової ілюстрації в історії та теперішніх ілюстраторів, графіків та дизайнерів.
2. Дослідження структури казкової ілюстрації та її поширення у сучасному світі.
3. Аналіз, вивчення та опис значення книги та книжкової ілюстрації.
4. Розроблення серії ілюстрацій для дизайн- проекту дитячої книги.

Об'єктом дослідження дипломної бакалаврської роботи є книжкова ілюстрація, її види та специфіка.

Предметом дослідження є дизайн- проект ілюстрованої дитячої книги.

Методи дослідження. Теоретичною та методологічною основою дослідження є системний підхід до дизайн- проектування ілюстрованої дитячої книги. У теоретичному дослідженні використано системно-структурний, морфологічний, композиційно-конструктивний аналіз. Графічні матеріали виконано з використанням графічного редактора Adobe Photoshop.

Елементи наукової новизни одержаних результатів: отримали подальший розвиток принципів дизайн- проектування поліграфічної продукції

для дітей. Цього буде досягнуто завдяки аналізу історії книжкової ілюстрації та огляду сучасних графічних дизайнерів.

Практичне значення одержаних результатів полягає у розробленні дизайн-продукту у вигляді казки для дітей. Підібрати найкращі кольорові рішення, розміри, стилістику проекту аби отримати казку, яка повністю передаватиме атмосферу та емоції читачу. Для цього використані такі програми, як Adobe Photoshop, Adobe Illustrator та Adobe Indesign.

Апробація результатів дослідження.

18 січня 2021 році було прийнято участь у міжнародному конкурсі «Покоління рівності: конкурс коміксів та ілюстрацій» (Додаток А).

25 березня 2021 році прийнято участь у міжнародній онлайн конференції Технологічного Університету Молдови, «Науково-технологічна конференція студентів, магістрів та докторантів» (Додаток Б).

Структура і обсяг роботи. Структура дипломної бакалаврської роботи складається зі вступу, 3 розділів, висновків та списку використаних джерел (40 найменувань) та додатків. Загальний обсяг бакалаврського проекту становить 64 сторінки комп'ютерного тексту (без додатків). Додатків 3 на 11 сторінок.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІТИЧНИЙ

1.1 Історіографія та проблеми дослідження

Книга - одне з наймовірніших творінь, яке створила людина. З того часу, як людина почала вивчати писемність, всі свої знання та історію вона переказувала у книгах. Книги дають нам можливість пізнати минуле, побачити нові вершини, захоплюючи пригоди та уявити нескінченні простори [1].

Книга розвивалась дуже важко, оскільки при її створенні використовувались: глина, листя, кора дерев, шкіра тварин, бамбук, папірус та шовк [1].

Перша книга з паперу має Європейське коріння та була видана в XIII столітті. Оскільки на той час усі книги відтворювались людьми, на їх створення могло знадобитися 6-7 років, тож ці твори коштували багато, лише ті люди з багатих сімей могли мати цей витвір.

У XV ст. винайдено метод друкування книг, і була видана перша українська друквана книга 1574 р. у Львові, яка отримала назву "Апостол" (рис. 1.1).



Рис.1.1. Перша в Україні друквана книга «Апостол»

З появою книг люди навчилися вкладати всі свої знання та досягнення вкладати в книги, а щоб їх краще зберігати, почали створювати бібліотеки [1].

У перекладі з давньогрецької слово «бібліотека» означає місце для зберігання книг. Бібліотеки існують давно. Для древніх єгиптян книги були ліками для душі та серця, вони очищали людську душу і наповнювали її благородними намірами, а також проясненням розуму, допомагали відвернути увагу від шуму та повсякденного гаму, тому бібліотеки в Єгипті називали «аптеками». В Україні за часів Київської держави з'явилася перша бібліотека, яку побудував Ярослав Мудрий у 1037 році.

На сьогоднішній день не збереглося жодної створеної древньою людиною книги, ми не можемо знати ні мови, ні країни, в якій вона народилася, але все одно можемо подякувати нашим давнім предкам за їхні спроби задокументувати основну історію, адже книга - це найнеймовірніший твір людської подоби. В даний час дуже важко уявити своє життя без книги, оскільки вона базує знання і розвитку людства [1].

Кожна людина любить книги, і всі люблять різні жанри, але ця любов вічна і не закінчується. Якщо твір нам подобається, ми можемо його прочитати десятки тисяч разів, і цими книгами є Біблія, «Кобзар» Тараса Шевченка та багатьох інших, бо вони мають свою історію, епоху та життя, вони динамічні і захоплюють людські душі. Книга - наш найкращий друг з дитинства до самого кінця.

Тож давайте поважати, шанувати та читати книги, бо вони володіють людською мудрістю, розумом та знаннями, які створювались тисячі років [1].

Казка як жанр усної народної творчості сходиться до перших спроб створити міфічні твори, як різновид художньої літератури - вона сягає XVII століття [2].

Казка є видом народного мистецтва і має своє життя у кожній нації. Казку та її приклади можна знайти у багатьох письмових пам'ятках, які збереглися протягом століть та тисячоліть. Так, у Китаї у двадцять другому столітті до нашої ери стала відомою група казок "Шань Хуей Цин", а ряд казок стародавнього

Єгипту було записано в XIV ст. до н.е.. За багато століть до нашої ери в Індії активно створювались казки, багато з яких згодом увійшли до відомої збірки "Панчатантра" (рис. 1.2). Одна з найвідоміших збірок казок у світі народилася в країнах Арабського Сходу, яка складалася з повного набору "Тисяча і одна ніч" (рис. 1.3), а потім перекладена мовами для багатьох народів [2].



Рис. 1.2. Панчатантра



Рис.1.3. Збірник казок "Тисяча і одна ніч"

На думку багатьох дослідників, казка є найбільш древнім жанром, який "застиг у той період, коли, перестав відповідати пізнішим форматам мислення". Казка набула естетичної, частково дидактичної і повчальної функції та сталої форми, що до цього часу залишалась незмінною. Як підтверджують спостереження вчених, це було не пізніше XVI-XVII ст. Усі трансформації жанру та зміни у сприйманні казкової оповіді пов'язані із втручанням дійсності у її сферу [2].

Казка являє собою частину народної творчості і є важливою частиною літератури всіх народів. Казка, як термін була використана як у граматиці «Лексисъ сиречь речения» Лоуренса Зізани у 1596, разом із поняттями «забобони» та «байки», а пізніше з подібним значенням - у словнику Памфа Беренда «Слов'янський лексикон та назва тлумачення» (1627) [2].

Народи світу у своєму розвитку загалом пройшли дещо подібні історичні етапи. Це знайшло відображення в казці, про що свідчить схожість у казках різних народів, ви можете бачити класи, подібності та подібності у багатьох

сюжетах, мотивах та образах, незважаючи на безперечно велику роль культурного обміну між народами. Казка - це форма художнього оповідання, яка виникає і природа з народних казок, казки з давнини дали широкий простір для створення та розповсюдження індивідуальної творчості. Незвичайні елементи у творах жанру казка завжди займали головне місце, хоча він і не мали такого широкого вираження у міфах чи розповіді.

1.2. Розвиток ілюстрації, стилі та технології створення

Ілюстрація - один із видів друкованої графіки; частина прикраси книги з обкладинкою, заставками, краями, декоративним декором та набором шрифтів. Ілюстрація супроводжує текст візуальними образами, що посилюють емоційне сприйняття літературного твору. Йому передували стилізовані ілюстрації, відомі в Стародавньому Єгипті («Книга мертвих» Нового царства) (рис. 1.4) та Античність («Іліада» Гомера) (рис. 1.5) [3].



Рис. 1.4. «Книга мертвих»



Рис. 1.5. «Іліада» Гомер

Мініатюра - це невеликий витвір мистецтва в книгах. Вона зазвичай відрізнялась невеликим розміром і часто розміщувались у полях або між рядками рукописів, хоча мініатюри бували й такі, що розміщувалися по всій табличці [4].

Важливим кроком стала поява в IV столітті кодексів. З часом почали використовувати пергамен, який на відміну від папірусу добре вбирав фарбу, що давало великі можливості для оздоблення рукопису [3].

Пергамент - це спеціально оброблена шкіра дрібних тварин, яка була використана для винайдення паперу як письмового матеріалу, рукописів. Він названий на честь міста Пергам у Малій Азії, де була винайдена відповідна технологія обробки шкіри. Надзвичайно міцний, щільний, жиро- та вологостійкий обгортковий папір [4].

Папірус - це щільний, схожий на папір матеріал, виготовлений у Стародавньому Єгипті зі стебел рослини папірису циперус, сімейства папірусів, що росли на березі Нілу.

Так створювались ілюстрації у Візантії, оскільки цей вид мистецтва досяг високого рівня розвитку. Мініатюри Холодовського псалму на полях, прилеглих до тексту, відображають історичні історії про події іконоборства. У Парижі в аристократичному варіанті були створені мініатюри Псалтир, в яких окремі аркуші були присвячені ілюстрації. Мистецтво оздоблення книг досягло найвищих рівнів за часів династії Македонії: художники створили згуртовану групу, яка гармонійно поєднувала текст, ілюстрацію, заставку та першу на одному аркуші. У ранньому середньовіччі у Східній Європі не існувало традицій стереоскопічних зображень. Переважали мотиви, що набирали символічного значення (ірландські рукописи, зокрема Євангеліє Дору).

Антропоморфізм - це засвоєння всього, що не є антропоморфним для людини, або передача її фізичних та інтелектуальних властивостей істотам, речам і явищам у світі. Антропоморфізм включає як зовнішню схожість із людиною - пропорціями, формою, зовнішнім виглядом та рисами, так і мотивами, намірами чи емоціями. Завдяки антропоморфізму людина розуміє і освоює зовнішній світ, з яким взаємодіє [5].

Оздоблення - це декоративна композиція, що складається з елементів із різними ритмами. Ритми створюються шляхом послідовного чергування з однаковим або різним інтервалом часу, збільшенням і зменшенням елементів [6].

Символ - це знак, суть у дії, що позначає іншу сутність.

Пізніше з'явилися ініціали - ініціали, часто подані у вигляді зображень тварин (Меровінгські сувої, Галонський сакраментарій, 8 століття) (рис. 1.6), які

могли зайняти більшу частину або всю папір (англо-ірландські рукописи, включаючи книгу "Кіль", Стаття 9) [3].



Рис. 1.6. Геллонський сакраментарій

Відмінними рисами середньовічної ілюстрації були стилізованість, абстрактні форми та декоративний колорит. У римських мініатюрах образ нечистої сили вперше з'явився в богословських публікаціях (Апокаліпсис Петта, X ст.). Пісочний годинник герцога Беррі, намальований братами Лімбург, став видатною пам'яткою готичного мистецтва. Ілюстрація показує реальне життя - знаки зодіаку в поєднанні з відповідною роботою сезону (посів, збирання сіна, збирання врожаю) на тлі замкової архітектури. Сприйняття будови книги як одиниці образу і слова, що сформувалося в середні віки, вважається одним із перших роз'яснювальних курсів у сучасному розумінні малюнків С. Бутічеллі до "Божественної комедії" Данте (рис. 1.7) (XV ст.). З появою друкованої графіки ілюстрація змінилася [3].



Рис. 1.7. Малюнки С. Боттічеллі до «Божественної комедії»

Перші друковані ілюстрації були виконані в техніці гравюри на дереві (ксилографії).

Різблення дерева - це вид ужиткового мистецтва, що має різноманітне застосування. Порівняно з фресками та мозаїками, це вважається молодим видом мистецтва [6].

Ілюстрації та текст були вирізані на єдиному панно, що сприяло стилістичній єдності картини («Тлумачення снів» Ф. Колонні, XV ст.).

У XVI ст. з'явилося гравірування на металі, і баланс змістився у напрямку ілюзії та пластичності зображення. У 18 столітті велика увага приділялася ілюструванню книг, оскільки на той час успіх публікацій багато в чому залежав від дизайну. У XIX столітті відбувся новий підйом ілюстративного живопису, пов'язаний з відкриттям гравюри обличчя Т. Бюіком та винаходом літографічної техніки, що дозволило зробити великий тираж [6].

Літографія - це напрямок графіки, і це техніка створення дублюючих зображень, коли чорнило під тиском переноситься з плоскої друкарської форми на папір. Літографію створюють на металевих або кам'яних пластинах, а створення малюнку виконується за допомогою літографічного олівця або літографічної фарби. Жирні місця (малюнок на камені) не змочуються кислотою під час обробки матриці і стають вершинами майбутнього малюнка для друку [7].

Книжкові ілюстратори на початку XX століття, були художники з асоціації "Світ мистецтва" (Росія). Розуміння субкультури в книжковій архітектурі пов'язане з їх назвами та загальним рішенням для оформлення книг. Існує два основних напрямки створення ілюстративного супроводу. В ілюстрації до "Мідного вершника" (Це стало досягненням графіки російських книг і вплинуло на сприйняття тексту у XX ст.) [8].

О. Бенуа наслідує сценарій, відтворюючи сюжетні сцени та портрети головних героїв.

М. Добужинський у книзі Ф. Достоевського «Білі ночі» (1923) створив ілюстрації настрою, відтворивши характерні петербурзькі канали та мости, візерунок барів, ліхтарів та міських вулиць (рис. 1.8).



Рис. 1.8. Малюнки М. Добужинського до книги «Білі ночі»

Розуміння місцевих завдань з ілюстрацій та художньо-технічних методів весь час активно змінювалося ХХ століття, перша частина ознаменувалася значним розвитком графіки книги. Авангардне мистецтво в першій третині ХХ століття. Вступ із символічними та круговими малюнками: Г. Нарбута; П. Кришевський; М. Зука, А. Петрицький, В. Седляр та ін.

У сорокових роках ХХ століття в мистецтві почали переважати принципи соціалістичного реалізму, що знайшло відображення в його творчості: Д. Митрохіна, В. Фаворський, Д. Шмарінов, В. Касьян, М. Дерегус та ін. [8].

Соцреалізм - це художній метод літератури та мистецтва загалом, він є естетичним вираженням соціальної структури концепції світу та людини.

Художники 40-50-х років віддавали перевагу колоризації на окремому аркуші паперу. 1960-ті роки стали важливим етапом у виникненні книжкової графіки, коли була створена нова освітня мова, заснована на відродженні національних традицій, інтересі до народного мистецтва та пошуку нових формальних прийомів:

- Г. Якутович («Тіні забутих предків» М. Коцюбинського, 1967) (рис.1.9),
- А. Базилевич («Енеїда» І. Котляревського, 1968) (рис.1.10),
- Г. Малаков («Квентін Дорвард» В. Скотта, 1972; усі – Київ) (рис.1.11)

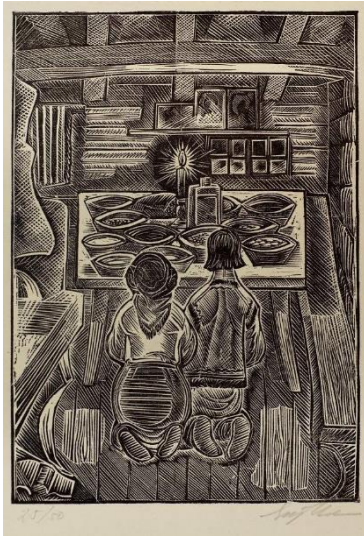


Рис.1.9. Г. Якутович



Рис.1.10. А. Бзилевич



Рис.1.11. Г. Малаков

Це продемонструвало широту висвітлення світової та національної літературної спадщини, а також високий професіоналізм.

У 1980-х роках декоративний лінійний стиль В. Перевальського («Українські народні пісні про кохання»), езотеричні ілюстрації М. Компанця («Вечори на хуторі біля Диканьки» М. Гоголя) (рис. 1.12), вишукана пластика Якутовича («Петро Великий» О. Толстого) засвідчив подальший розвиток мистецтва книжкового дизайну, високий професійний рівень української книжкової ілюстрації та різноманітність підходів формальної та візуальної інтерпретації [8].

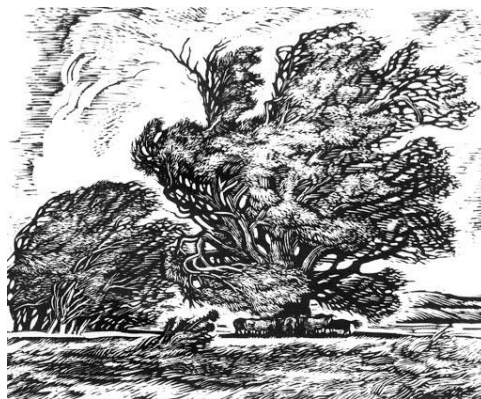


Рис.1.12. М. Компанець «Вечори на хуторі біля Диканьки»

Ілюстрація до дитячих книжок ставить перед митцями завдання створити яскравий казковий світ, викликати інтерес дитини та спонукати її до читання

тексту. Ілюстрації К. Штанько втілюють чудовий сюжет, гармонію кольорів («Попелюшка» С. Перро). Насиченість і яскравість кольорів відтворюють позитив. Звучить оптимістичний настрій. Стильові тенденції малюнків книги полягають у рівні контрастів чорно-білого, орнаменталізації та узагальнення. Ілюстрація стосується макету книги та загальної візуалізації плоских декоративних написів. Мистецтво вимагає гармонійного поєднання майстерності та візуального сприйняття літературного сюжету [8]. Завдяки ілюстраціям до книг різних країн та часів митець повинен відчувати дух епохи літературної творчості, бути переконливим та авторитетним. Ілюстрації не завжди пов'язані з книжковим блоком, І. Ліноріта, Г. Малакова до деяких новел "Декамерон", Дж. Боккаччо існують як листи-носії (рис. 1.13) [8].

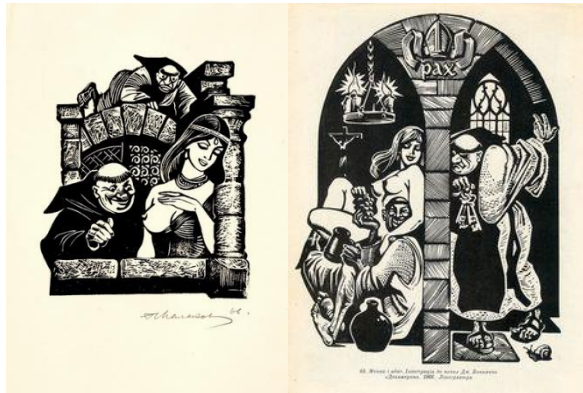


Рис.1.13. Ілюстрації Г. Малакова «Декамерон»

З розвитком технологій теперішнього часу з'явилося поняття ілюстратор. Раніше за ілюстраторів вважалися художники, але і ті і інші мають свої особливості.

Художник – це людина, яка відчуває внутрішню необхідність знаходити своє бачення. Досліджує світ і розширює уявлення про звичному. Виробляє ексклюзивний матеріал, який часто особистий і незрозумілий, але - цікавий, а головне - щирий.

Ілюстратор – це створює зображення з розповіддю для певного середовища. Шукає способи передати почуття, настрої і контекст на задану тему.

Ілюстратор виконує конкретні завдання і служить так званому носію - наприклад, бренду або літературного твору.

Ілюстрація процвітає як у цифровому, так і в реальному світі. Сучасна ілюстрація стає багатовимірної і інтерактивною. Її основна функція - стати «тригером» для мозку, а саме - зачепити увагу, здивувати і дати новий досвід. Розглянемо сфери застосування ілюстрації на конкретних прикладах.

Ілюстрація як жанр видавничої справи почала свій розвиток саме завдяки масовому виробництву книг і газет. Журнали, газети, брошури, альбоми борються за увагу за допомогою яскравого візуального оформлення (рис.1.14) (рис.1.15) (рис.1.16) [17].



Рис.1.14. Vogue (автори діти)



Рис.1.15. Максим Ільяхов
«Пиши, скорочуй»



Рис.1.16. Jamie Cullen про потенціал штучного інтелекту і його творчість

Видавництва класифікуються на книжкові, газетні, журнальні, музичні, on-line та інші. Періодичні видання вибирають і комбінують всі інструменти для вираження своїх ідей і настроїв. Типографіка і зображення переплітаються, щоб захопити і утримати увагу глядача, порушити емоції і інтелект. Різноманітність матеріалів, способів передачі кольору і технік для друку дозволяє створювати друковану продукцію не тільки для масового читача, а й для преміум ніш [17].

Особливу увагу варто приділити дитячим книгам, бо дитяче сприйняття відрізняється від дорослого - кольору і сюжет можуть бути дуже детальними, насиченими і виступати в тісній зв'язці з деталями в тексті, щоб повніше розкрили світ історії. Картинки можуть зробити читання більш емоційним, а ще навчити отримувати більш широке уявлення про те що відбувається [17].

Ілюстрації іноді мають реалістичний вигляд, але найцікавіші бувають карикатурними. В основному це залежить від сюжету книги, віку читача, побажань та можливостей авторів. Але бажано, щоб оформлення було стильним і цілісним, тому що, найчастіше, саме з перших книг починається розвиток смаку читача (рис.1.17).



Рис.1.17. Ілюстрація для обкладинки казки «Снігова королева» - художник Владислав Єрко - видавництво А-ба-ба-га-ла-ма-га

Також існує такий вид ілюстрації, який використовується у сайтах та додатках. Є думка, що друковані видання відходять у небуття, а основна маса інформації споживається з цифрових книг, блогів і програм. Підхід digital first означає орієнтацію на матеріали, які зовсім НЕ видаються в друкованому вигляді, а продаються і лунають в мережі. Чим комп'ютерний монтаж відрізняється від сформованої століттями паперової верстка (рис.1.18):

- адаптивність - універсальне розміщення компонентів на екрані будь-якого розміру
- анімація - відео, gif або код, не важливо - направляє фокус і заворює
- інтерактивність і гейміфікація - час летить коли ми в грі
- програмні можливості розвиваються як ніколи

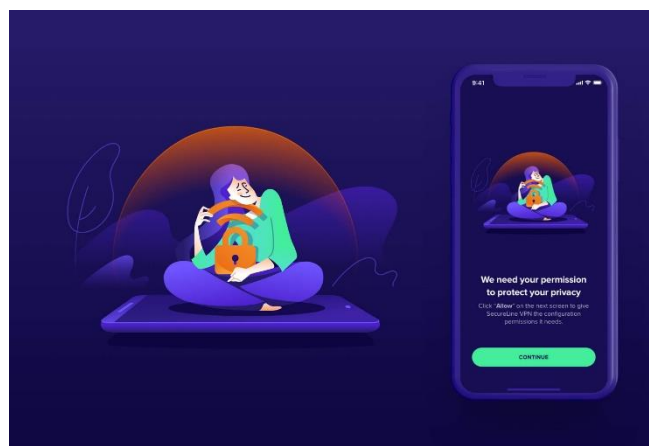


Рис.1.18. Додаток звертається із запитом, а ілюстрація транслює турботу. Daniel Zak створює стиль і оформляє в ньому все екрани станів для візуальної цілісності продукту.

Незалежно від техніки, людську увагу підпорядковується візуальної ієрархії. На прочитання і розуміння тексту йде якийсь час. А візуальна інформація проникає миттєво і швидше за всіх інших видів інформації відповідає на питання хто, що, де і як. Наприклад, в найпростішій сторінці складається з заголовка, текстового блоку і картинки, погляд в першу чергу спрямовується саме на картинку (звичайно, якщо вона співмірна з іншими елементами). Оцінюється її привабливість, змістову відповідність і в разі виникнення інтересу - блукаюче увагу змінюється довільним [17].

Завдання ілюстрації - вплинути на аудиторію. Багато онлайн-ресурси вживають авторські ілюстрації в унікальному стилі. Якщо мова йде про конкретний предмет або людину, звичайно, фотографія справляється краще. Але коли мова йде про процеси і станах, то навіть дуже просто Намальований, але вдалий образ буде доповнювати текст набагато ефектніше [17].

Візуальний контент може переважати над текстом, особливо якщо це каталог, галерея або промо-сторінка. Вони звертаються до дотику і тактильності, рухаються і змінюються, щоб захоплювати і знаходити нові способи взаємодії. Зображення, колір і типографіка потребують гармонізації із загальною ідеєю. Обережно, відмінний дизайн може посилити або обдурити ваші очікування.

Одним із видів ілюстрації також є рекламна ілюстрація. Бізнесу потрібно розповідати про себе і спілкуватися. Те, як виглядає бренд - верхівка маркетингового айсберга. Фірмовий стиль впроваджується в життя після досліджень ринку, аналізу бізнесу і перекладу ідей в текстову і образну площину. Стиль бренду складається з цінностей, характеру, потреби, місії, відмінностей ... А ілюстратори здатні висловити якості продукту ексклюзивно і демократично, зріло і молодю, стримано і яскраво [17].

Брендинг - це створення відчуттів для людей. Існує широкий спектр засобів образної виразності, але працюють тільки те, які встановлюють зв'язок між продуктом / послугою та потребами / бажаннями.

Логотип - частий випадок використання образів і візуальних метафор. Він складається з символів (знака, зображення) і назви (текстова частина, лєттерінг). Разом вони утворюють єдиний Асоціативний комплекс, Який повинен легко наноситися і зчитуватися з усіх атрибутів Які оточують бренд.

Анрі Нєстлє, усвідомлюючи важливість торгової марки у просуванні, використовував в якості торгового знака свій Фамільний герб - гніздо з птахами. Компанія Unilever прагне зробити розвиток нормою для всіх і кожного значок х логотипу має сенс. Сила брендингу спрямоване не тільки на споживачів, але і на саму корпорацію - співробітники, профсообщество, партнери та інвестори теж стають одержувачами меседжу. На різних рівнях він може керувати, мотивувати, розвивати сервіс і людинолюбство [17].

Одним із нових стилів ілюстрації є концептуальна ілюстрація. Це ілюстрації для ігор, анімації, фентезі та друге подібних проєктів. Суть концепт-арту в тому, що художник втілює кілька інтерпретацій (концепцій) об'єкта і розвиває їх [17].

Художники роблять начерки, а потім додають обсяг, колір і простір. Промальовування елементів може бути дуже докладної і мальовничій, а іноді ідея важливіше техніки. Предметами для візуалізації можуть бути об'єкти - персонаж, оточення, артефакти, сцени. А їх взаємодія розкривають характери і стану (рис.1.19).

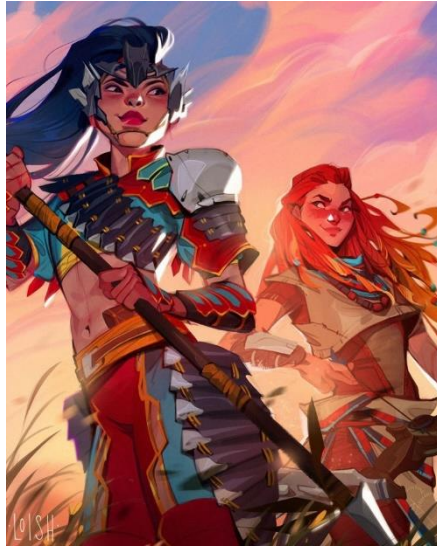


Рис.1.19. Одна з розробників гри Horizon Zero Dawn, дуже відома художниця Ioish створила варіант обкладинки для першого коміксу

Автори, які мають навички моделювання в 3D, можуть і створюють цілі світи, які потім оживають стараннями багатьох людей. Наприклад, сага Зоряні війни - це результат роботи десятків художників. Комікси і мангу теж можна вважати концепт-артом, адже найкрутіші графічні новели в результаті стають мультиплікацією. Або набирають мільйони передплатників - як Anton Gudim або Sarah Andersen. За допомогою малюнка можна відтворити сюжет з точними деталями і зробити будь-який вимисел правдоподібним і існуючим. Майстерний художник створює на плоскому і нерухомому аркуші ілюзію динаміки і глибини [17].

Далі ми розглянемо такий вид ілюстрації, як фешн-ілюстрація.

Фешн ілюстрація - досить самостійний вид мистецтва і дизайну, тому що це і відкриття майбутнього, і переосмислення поточного світу моди.

Якщо фото фіксує готові об'єкти, ілюстрація дозволяє побачити ще не існуючі або концептуальні моделі. У композиціях беруть участь люди в певних позах і існують традиції в пропорції осіб і тіл. Основний фокус спрямований на одяг і аксесуари, косметику і прикраси; велика увага приділяється передачі фактури і текстури матеріалів (рис.1.20) (рис.1.21) [17].



Рис.1.20. Ілюстрація Kasiq Jungwoo



Рис.1.21. Caroline Andrieu

Найпопулярніші матеріали, такі як туш і акварель, дозволяють створювати пластичні і світлі портрети. Базовий інструмент - олівець, а ще часто фігурують художні маркери і акварельні олівці. Зображення так само створюються за допомогою цифрової графіки та колажу. Техніки і матеріали відрізняються, особливо в чоловічій і жіночій ілюстрації. Авторський почерк виробляється після занурення в роботи модельєрів. Історія пов'язана з сучасними тенденціями та аналіз їх відносин і розвиває особисті переваги і фокуси. [17].

Ілюстрації називають візуальною метафорою і вона чуттєво впливає на сприйняття, направляючи його, передає стан, момент. Дуже важливо настрої, яке транслює ілюстрація. Воно може бути грайливим, але в той же час говорить про складні теми. Разом з текстом ілюстрація може виробляти синергію, доповнюючи і взаємно посилюючи зміст один одного. При правильному "прочитанні", ілюстрація здатна передавати не тільки обсяг, рух, взаємодії, а й світовідчуття автора. Саме здатність помічати цікаве в світі і по-своєму його трансформувати стає «секретним соусом» ілюстратор [17].

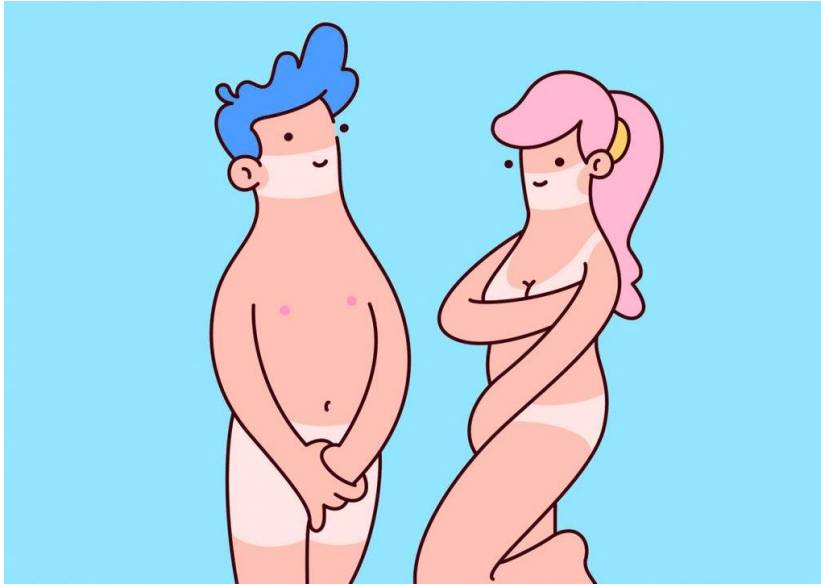


Рис.1.22. «Літо 2021», Burnt Toast

Смисли в ілюстрації комбінують різноманітними способами - поміщаючи в незвичайну середу і змінюючи кут зору, провокуючи, інтригуючи, зупиняючи час і проявляючи взаємодії. Про творче мислення є змістовна і дотепно проілюстрована книга від Наталі Ратковскі.

Кожна людина по-своєму обробляє інформацію, і у ілюстрації є цілий арсенал для виробництва вражень. Ілюстратор постійно вивчає і практикує використання улюбленого зброї, щоб вразити свого глядача [17].

Одне з найцікавіших і сильних засобів впливу.

Кожен по-різному вибудовує відносини з кольором, але про нього є ціла наука - колористика.

Саме складне і головний засіб художньої виразності яким необхідно оволодіти. Композиція чуйно реагує на найменші зміни і сильно залежить від контексту. Перш за все, композиція - це розташування об'єктів по відношенню один до одного, а також до простору формату. Композиція може бути підпорядкована руху, ритму, а також по-різному концентрована і розподілена по поверхні [17].

Симетричні композиції сприймаються як гармонійні і класичні, а для сучасності характерні навмисна невпорядкованість і домінування фону.

Усередині вдалою композиції нічого не хочеться додати, посунути або прибрати. Це досягається групуванням об'єктів, мас і напрямків. Загальна гармонія є сума всіх елементів, їх якостей і порожнечі [17].

Такий елемент, як форма може бути виразна і розмита, з лінією контуру або без, плавна, гнучка і пластична або ж дика, переривчаста і незавершена.

З передачею якостей реальних об'єктів добре справляється фотографія, а ось малюнок або 3D-модель вітають певну ступінь спотворення і неправдоподібності, по-своєму передають освітленість і виділяють головне. Повторення форм і текстур складають ритм. А з різниці розмірів, напрямів і вільного простору створюються контрасти. Різні форми, як і колір, впливають один на одного, і не можна змінити щось одне так, щоб воно не вплинуло на всю композицію (рис.1.23) [17].



Рис.1.23. Перетин образів від Malika Favre. Власна тінь яблука і контрформа перетворюються в обличчя. Контрформу називають ще негативним простором, тобто незайняте предметами

Існують різноманітні техніки та прийоми по створенню ілюстрацій, в художньому співтоваристві існує термін «традішка», що означає традиційні матеріали, тобто живі, фізично існуючі. Тактильність, відчутний масштаб, відчуття від інструментів і можливість допускати помилки часто «спрацьовують» і з них народжується щось нове. У цифрову епоху, всі матеріальні малюнки повинні перетерпіти зміни в Фотошопі після фото або сканера. Графічні редактори дають можливість виправити помилки, додати колір

або деталі. Багато хто бачить сенс відразу створювати цифрові (або Діджитал) зображення, без матеріальної частини [17].

Незалежно від пристрою введення (графічний планшет, Apple Pencil, звичайна мишка), робота на комп'ютері - це віртуальний відгук, Необмежені шари, можливість нескінченного редагування і версій. Відсутність ваги і товщини в цифрових роботах вимагають специфічного сприйняття простору.

Раніше ілюстрації створювалися олд скульним способом, за допомогою паперу, олівців, гуаші, акварелі та ін. Зараз ці предмети найчастіше використовують для скетчів, а саму ілюстрацію відтворюють за допомогою комп'ютеру та програм, це називається цифровим живописом (рис.1.24) [17].

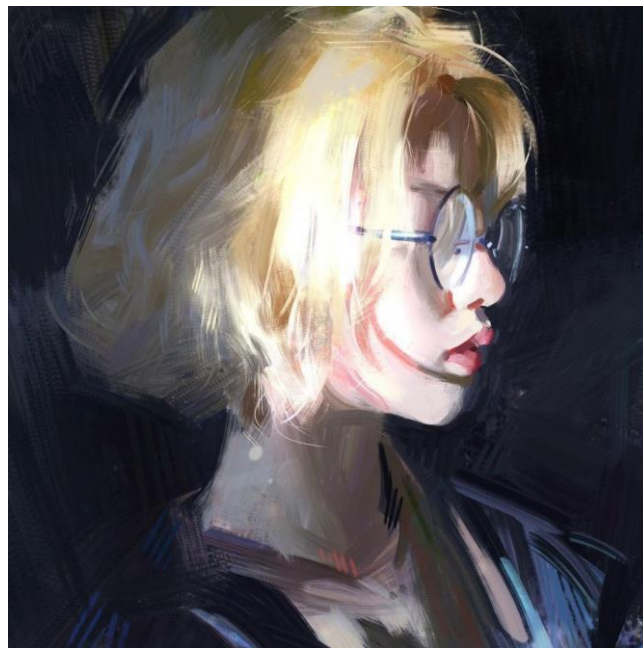


Рис.1.24. Діджитал живопис від Huaishen J

Імітація традиційних інструментів іноді відрізнити навіть професіоналами. Для того, щоб добре малювати на комп'ютері, необхідно точно так же вміти застосовувати закони композиції, світлотіні, перспективи і т. д.. Роботи багатьох художників на комп'ютері і на папері дуже схожі [17].

В цілому, це все той же правильний колір в правильному місці, тільки основа - це полотно з певною кількістю пікселів і їх дозволом (густота, кількість на дюйм). А інструменти можна скачати у інших творців або налаштувати на свій смак, виходячи з доступних параметрів.

Однак, на початку шляху таке розмаїття інструментів може стати перешкодою в досягненні цілісності роботи. Тому часто традиційні техніки, з їх природними обмеженнями, дають краще розуміння авторського підходу до виразності [17].

Одним із найпопулярніших видів діджитал живопису є векторна графіка. Її створюють за допомогою комп'ютерних програм і найпопулярніша на сьогоднішній день - Adobe Illustrator. За допомогою мишки створюють лінії з ключовими точками (криві Безьє), які легко редагувати і налаштовувати (рис.1.25).



Рис.1.25. «Дотик до Всесвіту» від Enisaurus

Основною властивістю такої графіки є можливість нескінченного масштабування, при якому зображення залишається незмінної якості. Це активно використовують в поліграфії, веб-дизайн і анімації [17].

У ліній може бути різна товщина (і навіть чутливість до пера графічного планшета і текстура з імітацією реальних матеріалів). Лінії замикаються в об'єкти, які можна перетворювати один в одного і всіляко модифікувати. І лініях, і об'єктам призначають колір або градієнт (з безліччю налаштувань). Коли об'єкти перекриваються, має значення їх порядок в списку шарів.

1.3. Аналіз прототипів предмету проєктування

При створенні дитячої казкової ілюстрації потрібно враховувати багато різноманітних факторів, аби зображення було повністю зрозуміло маленькому читачеві. Ілюстрації повинні створювати певний вплив, тому воно повинно бути максимально зрозумілим та відповідати сенсу сюжету, також потрібно враховувати те що зображення повинно бути побудовано на образах і бути максимально інформативним, аби дитина могла ясно та швидко їх зрозуміти.

Дитяча книжкова ілюстрація була виділена в якості окремого напрямку, так як має ряд специфічних особливостей, які, наприклад, можуть не застосовуватися для створення ілюстрацій в контекстах книг іншого змісту, для іншої цільової аудиторії.

Також при створенні художнього образу потрібно враховувати, що: необхідна концентрація образу при найбільшій простоті засобів художнього вираження; художній образ дитячої ілюстрації повинен бути цілісним. Навіть якщо за сюжетом необхідно продемонструвати, як якийсь предмет закриває частину іншого предмета або герой ховається за чим-небудь, потрібно показувати його цілком; зображення героя має бути добре промальовано. У дитини не виникне інтересу до ілюстрації, на якій він не може розглянути особи персонажа; бажано не допускати нагромаджень в сюжеті ілюстрації, тобто в зображенні дій героїв [10].

Кращими ілюстраціями для дитячих книг є зображення Антуана де Сент-Екзюпері «Маленький принц», вони включають в себе легкість, ясний зв'язок з текстом, мінімалістичний, а також улюблений всіма дітьми фактор недбалості (рис.1.14) [11].



Рис.1.14. Ілюстрація Антуана де Сент-Екзюпері «Маленький принц»

У сучасному світі ілюстратори, граючи з ідеями можуть забути про те для якої аудиторії були створені зображення. Такі автори як Малгожата Гурівська, Павло Павляк, а також березня Ігнерская створюють досить важкі ілюстрації навіть для дорослої людини, вони занадто похмурі для дитячої літератури, в них використовується велика кількість темних кольорів і відтінків [12].

Одним з кращих авторів сучасності є Емілія Дзюбак, яка оформила близько 40 видань, в тому числі вийшли у видавництві Dwie Siostry книги породження Пожічальських, а також повість шведського письменника Мартіна Видмарк (видавництво Mamaņa), «Обійми мене, будь ласка» Пшемислава Вехтеровіча, внесену в список скарбів Музею дитячої книги, і «Рік в лісі» (рис.1.15) - приголомшливу книгу, що складається з 12 ретельно промальованих картинок лісу з його мешканцями, показаними в різний час дня і ночі і в різні пори року, її ілюстрації показують світ під різними кутами, що допомагає дітям розвиватися швидше [12].





Рис.1.15. Ілюстрації Емілії Дзюбак до казки «Рік у лісі»

Висновки до розділу 1

Ілюстрація - один із видів друкованої графіки; частина прикраси книги з обкладинкою, заставками, краями, декоративним декором та набором шрифтів. Ілюстрація супроводжує текст візуальними образами, що посилюють емоційне сприйняття літературного твору.

Книги зазвичай проілюстровані майстрами, які закохані у свою справу. Вони створюють милі роботи аби радувати маленьких читачів. Ілюстрація є одним із видів друкованої графіки; частина прикраси книги з обкладинкою, заставками, краями, декоративним декором та набором шрифтів. Ілюстрація супроводжує текст візуальними образами, що посилюють емоційне сприйняття літературного твору.

Ілюстрації можуть бути різноманітних стилів, оскільки кожен автор створює на свій манер. Це можна побачити на ілюстраціях що новітніх що давніх митців та дизайнерів.

Ілюстрація є одним із головний елементів книги, вона допомагає краще перенести історію читачем, на ній можна зображати ті речі, які неможливо описати пером.

РОЗДІЛ 2. ПРАКТИЧНА ЧАСТИНА.

Аналіз розробки книжкової ілюстрації та її елементів

2.1. Дослідження сфери споживання, визначення групи споживачів (замовників) і асортименту виробів для проєктування ілюстрацій книги

Головними споживачами книг з ілюстративним матеріалом є діти. Для дітей різного віку підходять різноманітні ілюстрації та їх види, оскільки діти того чи іншого віку по різному сприймають та засвоюють різномасний матеріал.

Якщо розглядати аудиторію малюків, які ще не вміють читати самостійно, то, для них, ілюстрація в книзі - буде є основним і єдиним джерелом інформації. Через ілюстрації в книгах, діти отримують інформацію про навколишній світ, і, через образи представлених персонажів отримують уявлення про об'єкти живої і неживої природи і їх формах [18].

Якщо для оформлення книг для більш зрілих або дорослих читачів, допускається використання зображально-стилізованих елементів, які - або НЕ несуть в собі певного смислового навантаження, або ж, завуальовані для створення певного концептуального образу сторінки або книги, то, в літературі дитячого змісту, такі елементи зображення можуть надати зворотний вплив, яке було задумано художником-оформлювачем. Важливо розуміти, що дитина, на відміну від дорослого, ще не вміє розділяти отриману інформацію на реальне і фантастичне, він сприймає світ таким, яким його бачить [19].

Виходячи з особливостей сприйняття дітьми інформації, можна також виявити, що зображення в дитячій книзі - не може бути зображено як схематичного або нерозбірливого малюнка, що, також, є відмінною рисою в порівнянні ілюстрацій для книг дорослого змісту - в даному напрямку, зображення, наприклад, можуть бути виконані в унікальному стилі автора, який спеціально закладає в свій стиль особливий підтекст. Але, важливо відзначити, що даний зовсім аспект не означає, що всі дитячі ілюстрації повинні бути виконані 100% реалістично і не відображати особливості стилю ілюстратора [19].

Зв'язком зображення з дійсністю: так як, дитина, в дитинстві, ще не має здатності поділу інформації на реальну і фантастичну, тому, для забезпечення формування правильного світогляду, об'єкти, повинні мати зв'язок з реальним світом [19].

Забезпеченням впізнаваності форм: що, також, виявлено на підставі особливого сприйняття світу дітьми. Іншими словами, характерний ілюстратору стиль не повинен відбиватися на здібності дитини дізнаватися об'єкти по їх формі.

Виконанням зображення в певній колірній гамі: що виявлено основі психологічних досліджень про вплив колористичних рішень на сприйняття. Цей критерій необхідно враховувати в роботі з дитячими ілюстраціями, так як він є важливим аспектом у формуванні емоційного сприйняття, яке впливає на формування особистості.

Для ілюстрацій мого типу найкращими споживачами являються діти віком від 2,5 років до 5-ти, оскільки саме в цей період розвитку можна вкласти різноманітні принципи моралі та знань світу, які линути з книжкових ілюстрацій.

Уданий період часу виходить дуже багато книжок з ярко вираженими негативними емоціями, чи кольори, які не підходять один одному, якщо дитина буде бачити такі ілюстрації може отримати травму (рис.2.1). Також часто створюють ілюстрації за глибоким замислом, який аж ніяк не буде підходити для дитини, вона просто його не зрозуміє [18].

Тому перед тим, як створювати свій проєкт, я спілкувалася з дітьми потрібного віку, аби дізнатися у них, що їм подобається, а що ні, це допомогло створити ілюстративний матеріал повністю зрозумілий для дитини.

Ніхто з дорослих не надає такого значення ілюстрацій, які супроводжують зміст книги, як дитина. Більш того, по вподобаним малюнків дитина вибирає книгу. Отже, художник перший «подає» книгу дитині. Діти з набагато більшою точністю запам'ятовують ілюстрації, ніж зміст літературного твору. Вони можуть забути зміст тексту в книзі, але назавжди запам'ятовують

картинки в книжках із зображенням героїв творів. Саме ілюстрація завдяки своїй наочності допомагає їм в цьому.

Ілюстрація розширює уявлення про навколишній світ, розвиває спостережливість, вміння виділяти головне і другорядне. Дитина як би подумки діє разом з героями твору, переживає за них, дивлячись на ілюстрації. Для ілюстрацій немає єдиної класифікації. Все залежить від автора і тому чисто індивідуально. Матеріали, якими користуються ілюстратори, дуже різноманітні: хтось малює кольоровими олівцями, хтось фарбами, а у кого-то малюнки виконані в чорно-білій графіці, хтось поєднує техніки або використовує колажі, хтось ріже з паперу. Деякі художники виконують відразу на чистовик, а деякі малюють безліч ескізів і вибирають кращий, зіставляючи їх [20].

Казки для дітей є одним з головних повчальних і виховних засобів, вони надають не менший вплив на дитину, ніж, наприклад, мультфільми. Саме тому казки повинні ілюструватися грамотно, щоб не тільки допомогти дитині зрозуміти, що відбувається в тексті, але і залишити приємне враження після прочитання і розглядання картинок [20].

Ілюстрація з приємними і гармонійними квітами і образами вплине на дитину в кращу сторону, йому захочеться знову повертатися до цього твору і перечитувати його, він запам'ятає ці образи на все життя. Однак, якщо ілюстрація буде намальована непродумано, з непропорційно підібраними кольорами та потворними персонажами, то це може прищепити дитині поганий смак або зовсім серйозно відбитися на його психіці [20].

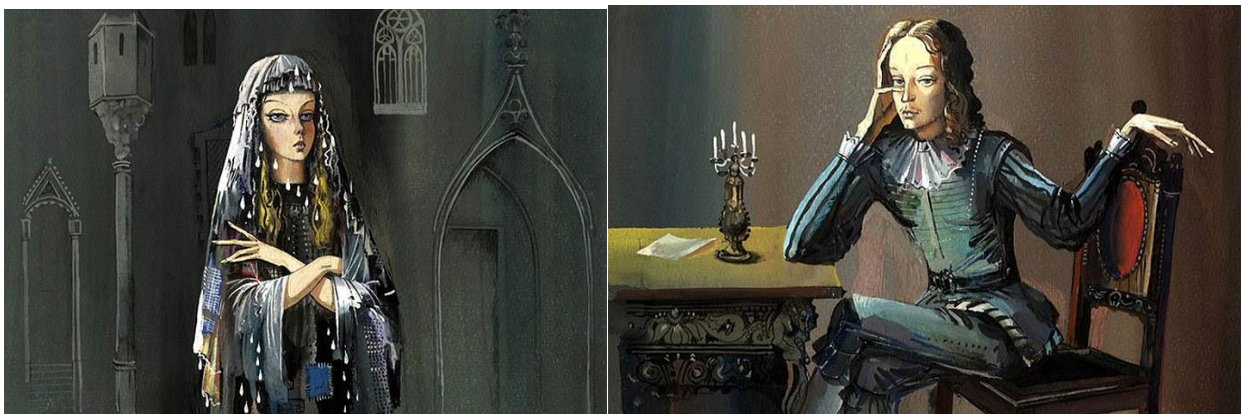


Рис.2.1. Ілюстрація до казки «Принцеса на горошині», автор Б. Буревіч

2.2. Технологічний аналіз об'єкту дизайн- проектування. Дослідження новітніх матеріалів, технологій виготовлення книжкової ілюстрації

Початок проекту являє собою не створення ілюстрацій чи підбір шрифту, або навіть створення персонажів, а саме створенням макету книги.

Макет книги – це модель, яка складається з різноманітних правильно згрупованих елементів, це можуть бути ілюстрації, місце знаходження тексту, розмітка нумерування сторінок, та інші засоби подання інформації для кращого засвоювання матеріалу читачем.

Макет являє собою повноцінне композиційне рішення проекту, на який у подальшому будуть опиратися. Завдяки макету ілюстратор може зрозуміти на якому місці буде знаходитися ілюстрація та якого формату вона повинна бути.

При створенні макету треба враховувати формат книги, розмір шрифту основного тексту, який обирається відштовхуючись від формату книги та літературного напрямку, а також оформлення заголовків та колонтитулів. При цьому потрібно пам'ятати про однакові розміри усіх сторінок, однакові відступи від краю паперу до тексту на парних і не парних сторінках, а також про однакове місцезнаходження нумерації на всіх сторінках.

Розробка дизайну обкладинки є дуже відповідальним процесом, оскільки саме завдяки ньому книга буде впізнаваема.

Дизайн книги повинен відповідати її змісту, яке за допомогою художнього оформлення дизайнер намагається доповнити і підкреслити. Оформлення книги відрізняється від дизайну будь-яких інших видів поліграфічної продукції [14].

Книга, в першу чергу це те, що читають і пізнають, її мета - донести думки автора до читаючої публіки, і дизайн обкладинки книги і блоку чимало сприяє цьому. Художнє оформлення книги несе іншу смислове інформацію, на відміну від буклетів, листівок, візиток, але воно повинно вабити і привертати [14].

Потрібно прагнути до того, що рука читача потягнеться саме до вашого, особливому виданню, яке приверне увагу своїм неординарним, яскравим,

цікавим оформленням. Для дизайнера стоїть складніше завдання - розкрити суть твору в його художньому виконанні [14].

Кожен дизайнер діє за своїм планом. Одні починають з обкладинки, інші з внутрішнього наповнення - розвороту. Але в будь-якому випадку, першим кроком і найважливішим є ознайомлення зі змістом. Потрібно вникнути в суть тексту, зрозуміти, про що він, і висловити це графічно, щоб при погляді на книгу людина зацікавилася і захотів її прочитати.

Існує неписане правило - як і в будь-якій сфері дизайну, створюючи дизайн книг, потрібно спиратися на класичні закони композиції: цілісність і єдність, рівновагу, супідрядність. Композиція - це свого роду зв'язок різних частин в єдине ціле, відповідно до будь-якої ідеї, які разом узяті складають певну форму [14].

Закон цілісності дає впорядкованість елементів композиції і сприйняття її як єдиного цілого. Всі частини композиції гармонійні і дають образ твору, як єдиного цілого, а не групи розрізнених елементів.

Цілісність - це необхідність узгодженості всіх елементів композиції, їх зв'язок і неповторність. Рівновага - являє собою гармонію всіх частин одного цілого. А коли всі засоби композиції підпорядковані одній ідеї - це називають супідрядністю.

Композиція має на увазі, що всі її частини, і головні, і допоміжні, пов'язані в органічну цілісну систему. Важлива цілісність не тільки самої форми, а й її сполучних компонентів. Цілісність можна порівняти з музичним твором, в якому голоси співаків і ансамбль різних інструментів зливаються в одне ціле. Є основні риси закону цілісності: неподільність композиції, відстеження пов'язаності елементів, невіддільності їх один від одного.

Рівновага буває статичною та динамічною. Збалансованість елементів композиції, що справляє враження нерухомості - це статичний стан. Динамічний стан - це збалансованість елементів, що представляють собою рух.

Композиційний центр залежить від власної величини, і величини своїх складових. Навколо елемента утворюється порожній простір, а все інше

зближується. І на головний елемент вказують другорядні лінії - це є положення на площині. Композиційний центр залежить від форми елементів, які відрізняються від інших складових. Залежить від фактури власних елементів, які відрізняються від прийнятої фактури. Композиційний центр також залежить від кольору: контрастність кольору, і, навпаки, його ахроматичним виконання або наявність теплих кольорів при загальній холодній гамі становить композицію. Також композиційний центр залежить від опрацювання головних елементів. Освітлення елемента також грає важливу роль.

Найзначніший графічний елемент, що становить дизайн книги, - це, звичайно, обкладинка. Дизайн обкладинки книги - це обличчя видання, на яке дивляться в першу чергу, над нею і доводиться працювати більш обдуманно і детально. Коли опрацьована ця найголовніша частина, можна сказати, що пройдено півдорозі. Спираючись на дизайн обкладинки книги, ще залишається оформити і інші елементи - внутрішнє наповнення, в яке входять: форзац, титульний лист, розворот, часто використовуються роздільники глав - шмуцтитули, тобто свого роду титульні листи до кожної чолі [14].

Форзац - подвійний аркуш паперу, що з'єднує, блок книги з палітурної кришкою. Може бути виконаний як повністю кольорове зображення, що відноситься до сюжету твору, колаж. Також виготовляється з дизайнерського паперу, шовку або будь-якого іншого цікавого матеріалу. Найпростіший і дешевий спосіб виконання форзац - аркуш білого офсетного паперу.

Титульний лист - перша вихідна сторінка видання, на якій приміщення основні відомості про нього. У цього елемента існують теж свої правила оформлення, які необхідно враховувати. Це свого роду друга особа після обкладинки, але воно несе зовсім іншу смислове навантаження. Статус - це назва книги, на ньому розміщується інформація про автора, місце видання, рік, анотація і інша важлива інформація. Так само можуть бути розташовані елементи художнього оформлення. Функція титульного аркуша - донести інформацію до читача, так що потрібно бути обережними і не перестаратися з

художнім оформленням, яке може затьмарити необхідні відомості, і титульний лист виявиться неінформативним.

Розворот книги - це дві смуги, характерних для всієї книги, і завдання дизайнера полягає в тому, щоб вони виглядали єдиним цілим. Блоки тексту не повинні «падати» вниз. Для цього потрібно робити нижнє поле більше верхнього, особливо якщо присутні колонтитули, які обтяжують блок тексту. Колонцифри Також не повинні візуально сповз вниз. Взагалі, видання з широкими полями завжди виглядає елегантніше. Існує правило, що внутрішнє поле повинно бути в 2 рази вже зовнішнього, тому що коли дивишся на розворот, то внутрішні поля зливаються в одне. У випадку з розворотом існують певні правила верстки, які обов'язково потрібно дотримуватися, щоб книга вийшла візуально грамотно виконаної і привертала увагу читача [12].

Шмуцтитул - раніше це поняття використовувалося як додатковий титул, розташовувався перед титульним листом і охороняв його від забруднень і псування (в перекладі з нім. «Брудний титул»). У сучасних виданнях навантаження цього елемента трохи змінилася. Тепер шмуцтитул розташовують перед початком глави. На ньому зазвичай пишеться її назва. Розташовується зазвичай на правій друкованої смугі з порожнім обігом. При створенні шмуцтитулі дизайнер може не обмежувати свою фантазію. Тут можуть бути розташовані різноманітні графічні елементи, що розкривають сюжет всього змісту або окремої глави, будь барвисте декоративне зображення, малюнок. Можна використовувати кальку, дизайнерський папір з різного роду тисненням, вирубками і всім, що підкаже ваша фантазія. Шмуцтитули можуть бути як однаковими, так і різними по наповненню, але не потрібно забувати про єдність стилю виконання [12].

2.3.Розробка творчої концепції та ідеї для створення дизайн- проєкту

При створенні власного макету книги для казки «Кривенька качечка» був створений макет зі збільшеними ілюстраціями та великим шрифтовим рішенням, оскільки головною цільовою аудиторією являються діти від 2,5 – 5 років.

Після аналізу різноманітних дитячих казок з відомих видань, був обраний основний і найкращий для даного типу книги формат, 297*210 мм та під зрізання по 2 мм з кожної сторони листа. Даний формат підходить для дитячих книжок, оскільки не являється занадто великим чи малим, легкий у читанні та розгляду різноманітних елементів.

На макеті ми показуємо місцезнаходження шрифту та ілюстрацій. Для передання усієї атмосфери казки, були створені ілюстрації які займають більшу частину книги, та являються її композиційним центром. Такий формат був обраний для допомоги дітям краще засвоїти, зрозуміти та прийняти сенс даного твору.

Після створення макету, підбирається шрифт, який підходить для дітей, для даного твору був обраний шрифт 24 розміру (Comic Sans MS, Bold) (рис.2.2). Шрифт даного фасону добре підходить для дитячої казки оскільки вбирає в себе такі характеристики, як простота, зрозумілість, легка дитячість, завдяки цьому, цільовій аудиторії буде легше сприймати поданий матеріал.

Основний сенс шрифту це доносити, передавати, зберігати, інформацію. Читач в першу чергу повинен концентруватися на певному тексті і виникають в його сенс, шрифт же служить на даному етапі не більше ніж засобом передачі цієї інформації. Виходячи з цього, шрифт повинен бути зручним в сенсі читаності, практичним в написанні і повинен володіти ергономічністю в передачі сенсу написаного [22].

Наступним методом впливу шрифту на читача буде складова написання шрифту, тобто його форма, колір, пластика, розмір та інші.

Характеристики. Якщо сконцентрувати свою увагу не на основне призначення шрифту, а на самому шрифті, то можна переконатися, що на обкладинках журналів, книгах і інших творах промислової графіки шрифти являють собою або формально збудовані композиції, або вільні або збудовані в якомусь порядку фігури. В цьому випадку шрифти можуть являти собою вже не стандартні набори рядків букв, а своєрідні орнаментальні форми, збудовані і

чергуються в певному порядку, що створюють задуману автором композицію [22].

Композиція шрифту така, що ритмічність малюнка сприймається на асоціативному рівні мислення людини і допомагає регулювати його емоції.



2

Рис. 2.2. Шрифт 24 розміру (Comic Sans MS, Bold)

Для дизайну обкладинки був використаний шрифт (Airfool, Regular, 70 пт). Даний шрифт сильно асоціюється з дитинством, він нагадує кульки які злітають у небо та автоматом притягують увагу глядачів, тому він найкраще підходить для обкладинки, яка з першого погляду повинна змусити звернути на книгу увагу. Завдяки цьому вона буде виділятися з-поміж інших, на полицях книжкових магазинів.

2.4. Розробка ескізного ряду дизайн- проєкту

Одним з найголовніших моментів книжкової ілюстрації є розробка персонажів, оскільки саме вони передають характер та мотив твору. Вони створюють підходящу атмосферу.

Персонаж – це вигадана істота, особа, що має певний характер і унікальний зовнішній вигляд. В образотворчому мистецтві персонажі діляться на дві основні категорії: анімаційні та статичні. Принципова відмінність анімаційного персонажа від статичного, полягає в особливій побудові

персонажа, завдяки якому робота аніматорів з героєм буде значно полегшена (рис.2.3) [11].



Рис. 2.3. Розроблений персонаж з ескізом, Марина Рошина, проєкт «APUS»

Пошук образу персонажа є найвідповідальнішим і цікавим етапом. У виборі образу необхідно врахувати не тільки особисті якості героя, але і його гармонійне поєднання з навколишнім світом. Також персонаж повинен бути виразним і гармонічно складеним, володіти певною часткою шарму [11].

При створенні персонажу перше на що потрібно звернути увагу це сюжет казки, роману чи іншого витвору мистецтва, а також аналізувати та ознайомитися з особливостями стилістики проєкту. За результатами знайомства з проєктом варто зробити ряд замальовок, відзначивши для себе декілька найбільш важливих моментів, які стануть в нагоді в подальшій роботі з персонажем.

В першу чергу необхідно представити найяскравіші епізоди з прочитаного сценарію, і спробувати накидати прості концепти найбільш виразних сцен, з участю головного героя. Це робиться для того, щоб відчути основні ознаки майбутнього персонажа - його масу, поставу, статуру [11].

Після того, як вдалося зловити відповідний образ, що володіє розмитими, але вже більш-менш зрозумілими обрисами, можна приступити до уточнення

стилю - пошуку форми зачіски, одягу, персональних предметів не вдаючись в деталі. Завдання художника намалювати багато різних варіантів не пов'язаних між собою, з яких потім буде обраний найбільш вдалий. Не варто також забувати, що персонаж повинен легко "прочитуватися" глядачем. Для перевірки "читабельності" персонажа досить зафарбувати його чорним кольором, після чого силует персонажа повинен бути впізнаваним та виглядати досить ефектно [11] (рис. 2.4).

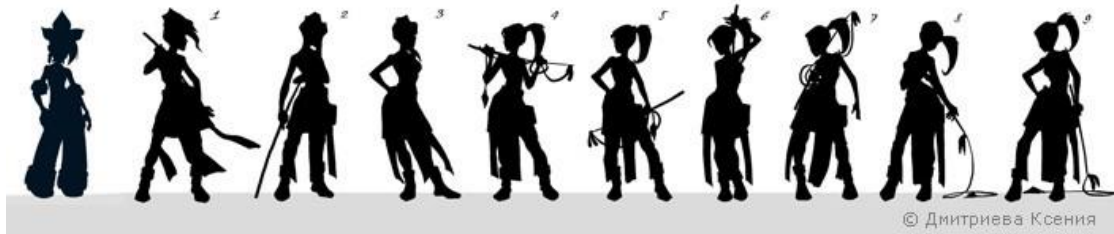


Рис.2.4. Перевірка силуету

До заключного етапу в створенні образу персонажа, як правило, приступають після затвердження і коригування найбільш відповідного варіанту. Тепер завдання художника - це робота з деталями і доведення образу.

Характерні пози персонажа доповнюють опис літературного образу героя. Вони допомагають візуально показати характер героя, його звички і поведінку. Ключове завдання ілюстратора – максимально точно передати ідею твору, наділивши героя властивими йому (за сценарієм) якостями [11].

Характерні пози персонажа бувають "Природні" (невимушені), "Звичні" (рефлекторні) і "Постановні" (емоційні) (рис.2.5):

1. Природні пози – це спокійний стан персонажа в положенні стоячи з опорою на одну ногу. Рідше опорними є обидві ноги, з рівномірно розподіленим центром тяжіння.

2. Звичайні пози – це характерні для героя положення тіла, що приймаються рефлекторно відповідно до настроєм персонажа, наприклад: замисленість, збудженість, втома.

3. Постановні – перебільшені пози прийняті героєм в присутності третьої особи, наприклад: флірт, захоплення, здивування, сором.

Положення голови персонажа прямо пов'язане з настроєм героя. Наприклад: голова піднесена вгору підкреслить впевненість, зарозумілість чи мрійливість; опущена - лють і агресію, втома або смуток; трохи опущена з нахилом в сторону - збентеження і флірт, а в положенні прямо - здивування, страх або роздратування. Незважаючи на певну закономірність, існують прийоми, які порушують ці принципи, але це вже можна вважати винятком з правил [11].



Рис. 2.5. Види позування

Будь-який персонаж повинен вміти висловлювати свої емоції на події, що відбуваються. Чим яскравіше і різноманітніше міміка персонажа, тим цікавіше можна обіграти його реакцію на ту чи іншу подію. Стилiстика персонажа задає рамки, в яких створюються емоції в перебільшеному вигляді, ступінь яких залежить від "мультяшності" героя. Залежно від складності проєкту, карта емоцій може сильно відрізнятися. Конкретні емоції і їх кількість, необхідна для певного проєкту зазвичай обумовлено технічним завданням [11] (рис.2.6).

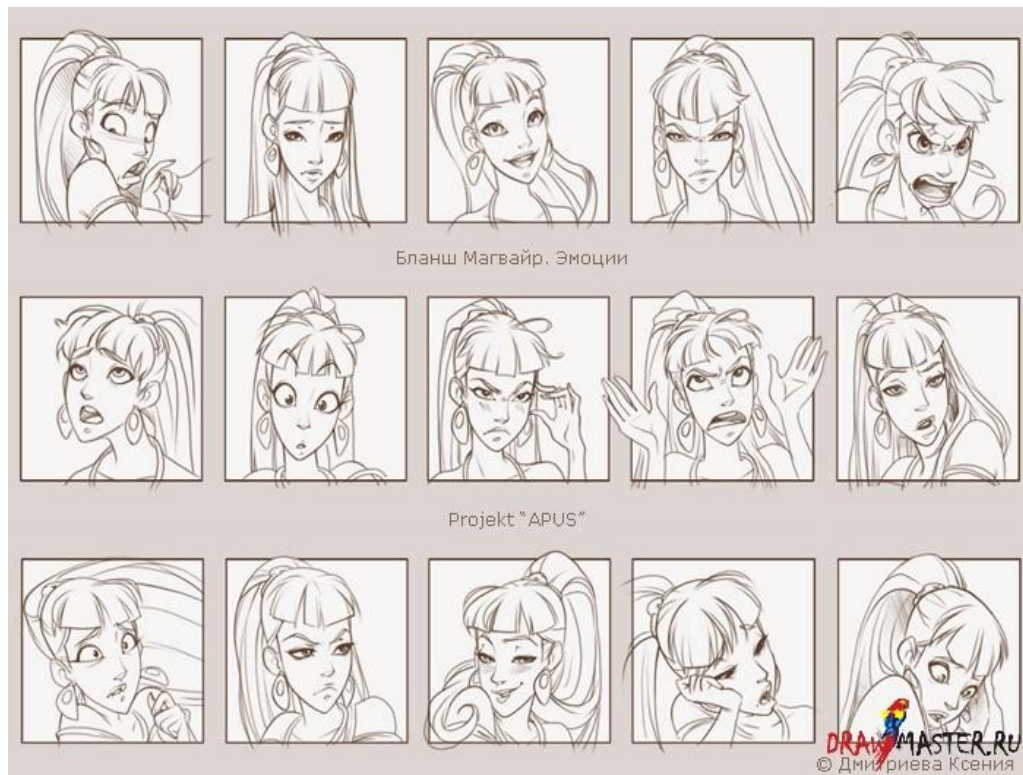


Рис.2.5. Карта емоцій

Акcesуари, елементи одягу та зачіска персонажа, грають важливу роль в створенні унікального, незабутнього образу. В процесі розробки деталей, важливо не тільки втілити візуальну ідею розташування додаткових елементів в образі персонажа, а й уточнити як ці деталі "працюють". Ілюстратор повинен розуміти функціональне призначення придуманих їм елементів, їх практичне застосування, взаємодія з персонажем [11].

Будь-який складний об'єкт складається з простих форм (гуртків, овалів, трикутників, прямокутників). Завдання художника детально розібрати свого персонажа на прості форми, показати способи їх з'єднання на осьових лініях і уточнити пропорції. Схема побудови персонажа повинна бути проста, логічна, зручна і зрозуміла. Чим грамотніше продумана схема побудови, тим простіше буде подальша робота з персонажем. Варто відзначити, що техніка створення персонажа у кожного художника індивідуальна - одні відразу будують персонажа при його створенні, інші малюють персонажа без побудови, орієнтуючись на свій досвід і інтуїцію. Проте, незалежно від техніки створення персонажа, розбирати його на "болванки" все ж доведеться.

Враховуючи всі представлені фактори були створені персонажі для казки «Кривенька качечка», вони найкраще передають атмосферу даного твору.

При створенні ескізу головного героя я опиралася на образ чистого й невинного дитяти, який було змальовано з племінниці, яка має характерний для кривенької качечки стан (врівноваженість, працьовитість, витонченість натури та миловидність). Для кращої передачі характеру героя були обрані здебільшого світлі, ніжні кольори. Біле, як у качечки пир'ячко волосся та вії, світла шкіра, мила посмішка з прикритими очима, ніби примружується від сонячних променів, все це передає характер доброї маленької дівчинки з чистими як вода мотивами [11].

Одяг був обраний з урахуванням сюжету, замість стандартного плаття чи сарафану була обрана льняна скатертина з українським орнаментом у яку обмоталась головна героїня твору, це було зроблено аби додати реалістичності та традиційності сюжету. Сама дівчинка ходить босоніж, оскільки качечка маючи тваринну подобу не звикла носити взуття (рис.2.7).



Рис.2.7. Образ кривенької качечки у ілюстрації

Наступними персонажами що були розроблені стали дід та баба, яких було зображено у вигляді милих літніх людей, незважаючи на їх негативні

вчинки у сюжеті. Це було зроблено аби у дітей не з'являлося думки, що вони являються анти героями, а також могли їм співчувати у їх самотності та на емоційному рівні відчувати їх переживання.

Обох персонажів було розроблено за образом моїх діда та бабусі з селища, це допомогло створити персонажів, які максимально передають життя самотніх літніх людей, які кожного дня відчують смуток розуміючи, що біля них більше нікого нема.

Бабуся зображена, як повненька жіночка, чиста україночка, з сіденьким ріденьким волоссям, що прикривається червоною хустиною, як до церкви. На самій бабусі зображено вишивану, яка начебто нікому не потрібна, але вишита її молодими руками на пам'ять онукам, яких поряд нема. Також на ній можна проглянути спідницю за фасоном схожою на ті, що носили бабусі у молодості, та колір який підходить під український мотив.

Вишиванка - це історія і культура українського народу. Все в цій, здавалося б, простій сорочці цінувалося. Техніка виконання, тканину, колір і візерунок всьому надавали особливого, і навіть сакральне, значення. По тому, як вишита сорочка можна було говорити про походження і статус володаря, а також про його матеріальне благополуччя [23].

Нікому невідомо, коли саме створилася вишиванка. Як її виникнення, так і розвиток було поступовим. Створювалися протягом століть різні техніки і візерунки, щось йшло, а щось навпаки робилося багатшим і красивішим. Кожному орнаменту надавали особливого значення, хоча всі вони служили оберегом для володаря від усяких бід і нечистої сили [23].

І хоча простежити точну дату виникнення української вишитої сорочки неможливо, але відомо, що цей вид мистецтва існував давно. Свідчення літописців і розкопки археологів це підтверджують. Ще скіфи носили вишитий одяг, а на срібних застібках, які знайшли на Черкащині, зображені фігурки чоловіків з ідентичним вишитим українським костюмом XVIII-XIX століть. Хоча самі бляшанки датовані VI століттям [23].

Сам дідусь, що зовнішньо, що характером являється копією мого дідуса. Спокійний характер, прихмурені брови, тростинка на яку він з великим небажанням опирається, наче говорячи: «Я ще о-го-го...». Одяг був підбраний під стать повсякденному життю у селищі, темна та вільна кофтина у якій легше всього працювати (колоти дрова, пасти корів, косити сіно і носити воду), а також штани, які нагадують розтягнуті легінси, які бачили більше ніж їх онуки за життя (рис.2.8).



Рис.2.8. Персонажі дід та бабуся у власному середовищі

Висновки до розділу 2

При створюванні дизайну книги йде багато аспектів, які потрібно враховувати. І для того аби створити грамотний проєкт потрібно розуміти, що за чим йде, з чого починати, та як правильно планувати свою роботу.

Коли створюється книга першим з чого потрібно починати це створення макету, саме завдяки ньому ми можемо розпланувати композиційне оформлення проєкту. У ньому ми зображаємо розмітку тексту, визначаємо місцезнаходження ілюстрацій, мітимо колонтитули, відступи краю сторінки, частину під зшивання і таке інше.

Потім підбираємо текст який буде найкраще підходити до історії книги та прийняття споживача, у нашому випадку це діти від 2,5 років до 5-ти. Для даної групи було орано два шрифти: 24 розміру (Comic Sans MS, Bold)- для основного тексту книги та 70 розмір (Airfool, Regular), для назви книги на обкладинку.

Після створення макету можна підходити до створення персонажів, що є дуже відповідальним моментом, оскільки вони повинні передавати настрій історії, бути гармонійно складеним та цілісним, мати гармонійне поєднання з навколишнім світом та володіти певною часткою шарму.

У проєкті є троє головних героїв: дідусь, бабуся та кривенька качечка. Яких було створено по прототипу знайомих людей, аби краще передати ті чи інші емоції. Завдяки цьому можна було створити героїв, які найяскравіше передають якості та вчинки персонажів.

Одяг для дідуся та бабусі був підібраний по основі середньостатистичного українського селища теперішнього часу, він змальований з моїх рідних. Саму кривеньку качечку було вбрано у полотно з льону, яке начебто підібране з покривала яким застеляють ліжка. Завдяки цьому можна побачити ефект «одна секунда після перетворення», це дає відчуття життя у казці та самій ілюстрації, начебто час і не зупинявся сама історія іде у тому ж часі що і ми.

РОЗДІЛ 3. РЕАЛІЗАЦІЯ ІЛЮСТРОВАНОЇ ДИТЯЧОЇ КНИГИ

3.1. Вибір матеріалів та технологій для реалізації дизайн- проєкту

Для створення даного проєкту потрібно знати правила друку та підготовки макету. Можна уявити, що друкарська підготовка свого макета - це ціла наука. Насправді мова йде про просте виконання ряду необхідних вимог, які висувають у друкарні, поліграфії до макетів. Дана підготовка економить не тільки чай, а й кошти, які можуть бути задарма викинуті на поганий та невдалий друк [12].

Головним питанням яким потрібно займатися це формат макету, найпопулярніші з них, це TIFF і PDF, а також, *.PSD, *.CDR, *.EPS, *.AI, *.JPG, *.GIF, *.BMP, *.PSB [13].

При підготовці до макету у форматі TIFF, потрібно виконати такі правила, як:

- у файлах формату TIFF всі верстви необхідно злити в один – Background
- всі текстові шари обов'язково потрібно растеризувати або перевести в криві
- не плутайте друкаря, видаліть в файлі додаткові шляхи, канали і шари, які використовуються в розмітці макета

Варіант з форматом PDF викликає менше запитань, і вимог до нього менше. Необхідно закріпити шрифти в макеті або простежити за правильним використанням шрифтів в PDF [13].

Для створення якісного растрового зображення потрібно виставляти якість не менше 300 dpi (pixels/inch).

Для друку використовуються кольори тільки з палітри СМҮК. Використання інших палітр - RGB, LAB і ін. у пресі категорично неприпустимо. А ось чорно-білі растрові зображення зберігаються як Grayscale.

Також не варто використовувати власні колірні при створенні макета, тому що в процесі обробки файлу закладені вами кольору можуть істотно спотворюватися від задуманих [13].

У неправильно обробленому макеті при друку чорний фон може повести себе непередбачувано. Щоб уникнути проблем з чорним кольором, у великих областях заливки потрібно робити фонову підкладку з інших каналів кольорів. Підкладка повинна бути однорідною, при друку будь-яка неоднорідність буде помітна. Щоб чорний колір був красивим і насиченим, у великих областях фону або великого тексту використовують в заливці по 50% (максимум 60%) інших кольорів (наприклад, СМҮК 50/50/50/100) [13].

Важливим моментом є стеження за щільністю фарб у макеті, вона не повинна бути більше ніж 320-340%. Якщо щільність фарб перевищить, то на виході ми ризикуємо отримати брудну продукцію. При складанні готової продукції в стопку, фарба переноситься з одного аркуша на інший.

Основні складності при друці викликає дрібний шрифт.

Дрібний растровий текст буде виглядати цілком читабельно і добре на екрані монітора, але при друку може виявитися, пильним, розмитим, нерозбірливим, з рваними краями. Ідеально зверстаний макет з великою кількістю тексту або дрібним шрифтом краще відразу надавати в векторному вигляді (форматі PDF).

У хороших друкарнях і поліграфіях радять не мучитися сумнівами і шрифт починаючи від 14 кегля і нижче відразу готувати в програмах векторної графіки, таких як (Adobe Illustrator, Corel DRAW) з подальшою, коректною конвертацією його в формат PDF [13].

Для друку одним з головних факторів є папір, його класифікують по різних пунктам: щільність, білизна, матовість/глянцевість, прозорість та фактура [14].

Щільність це параметр, який визначається вагою листа (в грамах) площею 1 кв. м. Значення варіюються в широких межах: від 45 г / кв. м (газетний) до 300 (для візиток).

Білизна – визначається здатністю поверхні відбивати світло. Коефіцієнт відображення стає кількісним виразом білизни (процентне співвідношення інтенсивності відбитого і падаючого світла). Характеристика по білизні може становити 60-98%. Оскільки контрастне зображення сприймається людським оком краще, ніж те, де кордону між фоном і друкованими елементами слабкі, білизна - важливий параметр [14].

Матовість / глянцевість – будь-який матеріал здатний відобразити падаюче світло дзеркально і дифузно. Глянцеву поверхню у якій вище частка дзеркального відображення, матова - дифузного. Глянцевий різновид паперу для друку вважається більш престижною, оскільки на ній кольорові ілюстрації здаються яскравіше, більш насиченим. Проте для багатосторінкових буклетів лощена папір підходить не завжди - очі від неї швидко втомлюються. Якщо основний текст набраний дрібним кеглем, переважні матові сторінки. Глянцеві листи оптимальні для друку зображень: малюнків, фотографій, логотипів [14].

Прозорість – кількість світла, яке папір здатний пропустити через себе без розсіювання. Найчастіше прозорість - не найкраща якість матеріалу, оскільки виключає можливість друку на зворотному боці аркуша.

Фактура – папір може відрізнитися тисненою або рівною поверхнею, шорсткістю.

Існують також технічні параметри, за якими оцінюється якість матеріалу: механічна міцність, статичну електрику, викривлення, розтягнення, усадка при висиханні.

Найчастіше в друкарнях використовують кілька основних типів паперу для поліграфії:

- глянцева - найбільш популярний варіант для виготовлення рекламної продукції. Для крейдованих листів характерні гладкість, високий показник білизни, рівна поверхня
- Самоклеїтка - папір із спеціальним адгезійним клейовим шаром, прикритим тонкою захисною плівкою. Захист легко знімається, і самоклеїтка прикріплюється на будь-яку рівну поверхню. Такий матеріал представлений в широкій колірній гамі. Може бути глянцевим і матовим, крейдованим, металізованим, прозорим. Застосовується для етикеток, стікерів, наклейок різних видів і розмірів
- з тисненням - при виготовленні на папір наносять рельєфний малюнок. Найпопулярніші види тиснення: яєчна шкаралупа, мряка, геометричні візерунки, льон. Витиснена папір вкупі з друкованими елементами дозволяє досягти оригінальних дизайнерських ефектів
- з покриттям - листи з нанесеною полімерною плівкою. Відрізняються високою здатністю, що відображає і вражаючою палітрою кольорів. Використовуються для виготовлення папок, обкладинок, візитних карток
- самокопіювальна - листи для отримання копій при друку або листі без застосування копіювального паперу. Використовується для документів. Може бути різних кольорів в блоці, причому для кожного наступного

листа - іншого відтінку, оскільки черговість копій і відмінність їх від оригіналу вкрай важливі

- картон - характеризується високою щільністю, порівняно великою вагою, жорсткістю і товщиною. Може бути крейдованим, складатися з декількох шарів
- дизайнерський папір - з незвичайними компонентами в складі, оригінальною фактурою і структурою

Види паперу в поліграфії класифікуються за щільністю, яка характеризує жорсткість і товщину листів, визначає можливість застосування матеріалу для друку в друкарні [14].

Газетна (або офсетний) папір - щільність 40-70 г / кв. м. застосовується, щоб з мінімальними витратами надрукувати листівки, дешево виготовити контрольні бланки, газети та ін.

Стандартна офісний папір - 80 г / кв. м. на ній друкують в основному фірмові бланки, документи, блокноти.

Крейдований папір - 90-115 г / кв. м. такий матеріал підходить для яскравих роздаткових листівок, рекламної поліграфії, яку зазвичай доставляють в поштові скриньки.

130 г / кв. м - значення щільності паперу, яку пускають на друк брошур, ілюстрованих багатобарвних буклетів і рекламних листівок високого класу.

150 г / кв. м - папір, щільність якої дозволяє застосовувати її для друку флаєрів, яскравих листівок, буклетів.

170 г / кв. м - досить жорсткий матеріал, що підходить для виробництва будь-яких календарів.

200 г / кв. м - така щільність паперу достатня для розкішних буклетів і альбомів, дорогих брошур, запрошень, флаєрів, програмок для престижних заходів.

250 г / кв. м - сировина для листівок, щодо недорогих візиток.

300 г / кв. м - хороший матеріал для статусних візитних карток.

Власний дизайн проєкт був підготовлений у форматі PDF, з кольоровою палітрою CMYK. Папір був обраний глянцевий з щільністю 150 г / кв. м.

3.2. Вибір обладнання та програмного забезпечення для реалізації дизайн- проєкту

Для створення електронного варіанту ілюстрацій, макету і таке ін., використовувалися ноут-бук та графічний планшет, з програмами: Adobe Photoshop CC 2018, Adobe Illustrator 2020, Adobe InDesign 2020.

Більшість сучасних користувачів вважають за краще працювати в такій програмі як «Photoshop», вважаючи її найбільш зручною. Безумовно, ті можливості, які є у продукту Adobe, дуже великі, але, тим не менш, вони лише частково перевершують «PaintToolSai» в функціональності. Тому багато ілюстратори та дизайнери віддають перевагу саме «PaintToolSai», щоб створювати «рукотворні» зображення на комп'ютері[15].

Adobe Photoshop CC 2018 – багатфункціональний графічний редактор, що розробляється і поширюється компанією Adobe Systems. В основному працює з растровими зображеннями, проте має деякі векторні інструменти. Продукт є лідером ринку в області комерційних засобів редагування растрових зображень і найбільш відомою програмою розробника[16].

В даний час Photoshop доступний на платформах macOS, Windows і iPadOS. Для Windows Phone і Android доступна спрощена версія програми під назвою Adobe Photoshop Touch. Також існує версія Photoshop Express для Windows Phone 8 і 8.1. У 2014 році в США проходило бета-тестування потокової версії продукту для Chrome OS. Ранні версії редактора були перенести під SGI IRIX, але офіційна підтримка припинена починаючи з третьої версії продукту. Для версій 8.0 та CS6 можливий запуск під Linux за допомогою альтернативи Windows API – Wine [16].

Хоча спочатку програма була розроблена як редактор зображень для поліграфії, в даний час вона широко використовується і в веб-дизайні. Разом з більш ранніми версіями Photoshop поширювалася спеціальна програма для цих

цілей - Adobe ImageReady (для анімації файлів GIF), яка була виключена з поставки Photoshop CS3 за рахунок інтеграції її функцій в основний графічний редактор, а також включення в лінійку програмних продуктів Adobe Fireworks, що перейшло у власність Adobe після придбання компанії Macromedia [16].

Photoshop тісно пов'язаний з іншими програмами для обробки медіафайлів, анімації та ін. Творчості. Спільно з такими програмами, як Adobe ImageReady (програма скасована в версії CS3), Adobe Illustrator, Adobe Premiere, Adobe After Effects і Adobe Encore DVD, він може використовуватися для створення професійних DVD, забезпечує засоби нелінійного монтажу і створення таких спецефектів, як фони, текстури і т. д. для телебачення, кінематографа і Інтернету. Photoshop також прижився в колах розробників комп'ютерних ігор [16].

Adobe Illustrator – векторний графічний редактор, розроблений і поширюваний компанією Adobe Systems. Розробка першої версії програми під кодовим ім'ям Picasso була розпочата в 1985 році. У січні 1987 року відбувся реліз першої версії векторного редактора Adobe Illustrator, написаного під Classic Mac OS для Apple Macintosh.

З переходом компанії Adobe на систему підписок Creative Cloud був випущений Illustrator CC. Остання версія, Illustrator CC 25.0, була випущена в жовтні 2020 року і є 25-м поколінням в лінійці продуктів [16].

У 2018 року комп'ютерний журнал PC Magazine назвав Adobe Illustrator кращою програмою для редагування векторної графіки.

Adobe InDesign 2020 – програма комп'ютерної верстки (DTP), розроблена фірмою Adobe Systems.

InDesign є наступною після PageMaker вдосконаленою програмою верстки. Adobe InDesign дозволяє створювати документи для виведення їх як на друкарські машини промислового рівня, так і на настільні принтери, а також експортувати створені документи в різні формати електронних видань, в тому числі PDF. Версії InDesign CS6 і вище мали поліпшену інтеграцію з компонентами популярного пакету Adobe Creative Suite. Інсталяція офіційною версією програми не вимагала особливих навичок. Починаючи з версії CS3,

інтерфейс InDesign піддавався кардинальних змін, так як основні функції програми не змінювалися [16].

У проєкті використовувалися всі три програми, і кожна з них допомогла створити свій дизайн таким яким він вже є.

У програмі Photoshop були створені ілюстрації для книги, з використанням різноманітних пензлів. Ці пензлі допомогли створити різноманітні текстури, які підходили під антураж, наприклад текстура льону чи плетених сандалів.

Програма Adobe Illustrator допомогла мені у створенні макету книги, а InDesign у верстці роботи та підготовці до друку.

3.3. Виготовлення дизайн- проєкту

Даний дизайн проєкт створений у стилі цифрового живопису, з натяком на усіма відому пастель, це передається за допомогою скачаних та інстальованих пензлів.

У ілюстраціях можна споглядати контраст різноманітних кольорів, це зроблено аби передавати атмосферу та контраст дій персонажів. Також у роботі ми можемо побачити споріднено-контрастні кольори.

Контрастні кольори – це кольори, які розташовані у протилежних чвертях кольорового кола, такі кольори найбільш емоційні, яскраві та активні.

Споріднено-контрастні – це кольори, які розташовані у чвертях кольорового кола та мають один головний колір, такі сполучення кольорів більш помітні, яскраві та динамічні ніж споріднено гармонійні або однакові за сполученням кольори.

Не менш важливим фактором у підборі кольору є розуміння його психологічного впливу.

Психологічний вплив кольору буває: температурним (теплі – червоно-жовта гама; холодні – синьо-зелена), вагові (темні та насичені кольори сприймаються, як важкі кольори; свіжі, холодні, мало насичені кольори сприймаються, як легкі), просторові – віддаляючи, акустичні – голосні, теплі, яскраві, тихі-холодні, мало насичені-глухі.

Колір – це відчуття, що виникає у мозку відповідь на те світло, яке відбилось від певної поверхні і потрапило на сітківку ока. Всі кольори поділяються на дві групи: ахроматичні (чорний і білий, всі відтінки сірого), хроматичні (усі кольори спектру). Основними характеристиками кольору є: кольоровість – це якісна характеристика, яка визначає безпосередньо сам колір та назву кольору; світлота – визначає на скільки той чи інший колір світліший від найтемнішого – чорного, чи темніший від найсвітлішого – білого; насиченість – це кількісна характеристика, яка відображає більшу чи меншу присутність у кольорі, його кольорового тону [24].

Ми знаємо, що людина бачить завдяки сітківці рецепторного апарату очей. Вона містить фоторецепторні клітини палички і колбочки. Останні відповідають за колірне сприйняття. Колбочки бувають трьох видів, кожен з яких орієнтований тільки на свій колірний діапазон: червоний, зелений або синій. За ступенем порушення кожного виду рецепторів мозок "судить" про інтенсивність світлового потоку в кожному з колірних діапазонів і формує відчуття певного кольору [24].

Найчастіше використовувані кольори це білий, червоний, синій, жовтий та зелений.

Білий колір – білий колір в психології асоціюється з досконалістю, вірністю і невинністю. Але ключовим поняттям в сприйнятті білого кольору вважається чистота. Також білий колір трактується як початок, звільнення і свобода в цілому, білий одяг в повсякденному житті людини позначає початок нового етапу, очищення [23].

Червоний – червоний колір означає радість, життєлюбність, сонце, а також любов. Крім того, наші предки вірили, що саме червоні нитки є джерелом позитивної енергії. Дитячі вишиванки прикрашали переважно червоними і синіми нитками [23].

Синій колір – у наших предків, як раз і вважався найпотужнішим оберегом, він символізує небо і воду, очищення, позбавлення від хвороб і душевний спокій. Традиційно синій колір прикрашав чоловічі вишиванки, так як

вважалося, що саме чоловік часто потрапляє в небезпечні ситуації, і саме йому потрібен захист і оберіг. Перш за все слід зазначити, що багато психологи використовують синій колір для того, щоб спонукати в сторону роздумів, причому внутрішніх. Експериментально доведено, що саме синій колір допомагає людині зануритися у свій внутрішній світ і залишитися наодинці з собою [23].

Зелений колір – означає весну, молодість, красу і безтурботність. Зеленим кольором прикрашали тільки жіночі вишиванки. Також зелений являється природним, заспокійливим і розслаблюючим кольором, який символізує твердість і стійкість. Відповідає меланхолійному темпераменту. Зелений має властивість зцілювати, він також нормалізує високий тиск [23].

Жовтий або, точніше, золотий, символізує багатство, достаток, благополуччя, радість, а також пшеницю і мед. Так що сорочка з жовтою вишивкою неодмінно принесе в ваш будинок багатство і достаток [23].

Бабуся та дідусь (рис.3.1) у проєкті зображені під даними кольорами не раптово, бабуся зображена у червоному та білому саме через значення невинної опікунки, яка мріє про дітей та онуків, а дід у синій рубашці, аби представити його, як розумного, стійкого чоловіка.

Кривенька качечка символізує чистоту та мрію, бажання, тому білий колір підходить їй найкраще, це виражає її єство (рис.3.2).



Рис.3.1. Дідусь та бабуся



Рис.3.2. Кривенька качечка

Далі, одним з найважливіших композиційних моментів у створенні проєкту є пластика. Під пластикою розуміється поступовий перехід від однієї частини композиції до іншої, плавний перехід одного напрямку форми у іншій, плавний рух елементів та ліній. Пластика форми залежить від силуету та пропорцій, характеристики похідних матеріалів. Об'ємно просторова структура будується за допомогою ліній: силуетні, конструктивні, конструктивно-декоративні, декоративні. Пластика буває геометрична, прямолінійна та криволінійна. Лінія – це один із найпоширеніших засобів виразності. Лінія може бути: рівною, ламаною, хвилястою, одноманітною чи пульсуючою, чіткою, розмитою.

Кожна група ліній має у собі певне емоційне навантаження: прямі горизонтальні лінії асоціюються з лінією горизонту, викликають почуття стійкості, спокою та рівноваги. Прямі вертикальні лінії передають рух до гори, передають стійкість та врівноваженість. Прямі похилі або діагональні лінії викликають відчуття падіння, нестійкості, руху, нерівноваженості. Ламані лінії асоціюються з напругою та агресією. Криві лінії з постійним радіусом кривизни асоціюються з плавними спокійними рухами. Криві лінії зі змінним радіусом кривизни передають активну динамічність, напругу чи наростаючий рух.

У своєму проєкті були використані такі групи ліній, як силуеті та декоративні, за типом лінії були хвилястими, одноманітними та розмитими.

Сама робота у її об'ємній композиції буде мати дисиметрію та асиметрію.

Об'ємна композиція – це композиція об'ємної форми, що сприймають у тривимірному просторі.

Асиметрія – це порушення симетрії або розташування елементів хаотично.

Дисиметрія – це часткове порушення симетрії.

На деяких сторінках у ілюстраціях ми можемо побачити різноманітні ритми, а саме радіальні ритми на обкладинці, на деяких ілюстраціях чергування рівних елементів при зміні інтервалів між ними; збільшення та зменшення з

різним інтервалом; елементи форм або інтервали зростають або спадають при їх радіальному розташуванні (рис.3.3).



Рис.3.3. Ритми

Перед тим, як створювати самі ілюстрації виконувалися фор-ескізи та робочі ескізи.

Фор-ескіз являє собою швидкісний та легкий нарис, фіксування теми. Робочий ескіз – це повне уявлення про композицію та конкретизацію уявленої форми.

Методи створення ілюстрацій та інших творчих проєктів бувають різноманітними: метод фантазії, асоціації, біологічний метод, неологічний, емпатії, мозкова атака, деконструкції або інверсії, гіперболізації, метод перевероту. У даному випадку використовувалися лише метод фантазії, метод асоціації, неології та гіперболізації.

Метод фантазії – це психологічний процес який складається з пошуку та створення нових образів.

Метод асоціації – це процес перетворення джерела в образ, зі збереженням первісних ознак.

Метод неології – аналіз творчих робіт різноманітних авторів, їх розбір.

На обкладинці книги «Кривенька качечка», зображена головна героїня у процесі перетворення, яке відбувається на фоні природи, завдяки цьому відчувається ніби вона з нею зливається. Також на обкладинці можна побачити сонце яке мирно посміхається разом з кривенькою качечкою.

Центром композиції даної роботи виступає саме героїня, після неї погляд повинен переходити на сонце та назву книги. Це створено аби акцентувати натяк на сюжет.

Центр композиції – це об'єкт, елемент або частина, яка виділяється на загальному фоні.

Даний проєкт можна вважати створеним по всім властивостям композиції. У проєкті поглядається виразність – що є логічним розкриттям теми. Цілісність – відповідна єдність усіх засобів виразності, що є у художньому творі та відповідає його змісту. Це взаємозалежність, взаємозалежність та підпорядкованість.

Ознаками цілісності є: обмеженість – це чітко визначена видимість предмета від середовища в якому воно знаходиться; зв'язність – це природне поєднання окремих елементів в єдине ціле; компактність – це оптимальна кількість частин, які можуть сприйматись одночасно, це візуальна рівновага елементів, відчуття, що кожен з них знаходиться на своєму місці; одним з головних елементів композиції є закінченість – це коли у глядача не виникає бажання щось прибрати або додати до композиції.

Сама композиція про, яку ми так часто говоримо являє собою засіб приведення усіх елементів у єдине ціле. Рішення цієї задачі відбувається завдяки композиційним прийомів та засобів, таких як: масштабність – це співвідношення розмірів форм, дій, елементів; пропорції – розмірні відносини окремих елементів і форми в цілому.

Форма – це зовнішній прояв об'ємно-просторової структури.

При створенні проєкту завжди треба пам'ятати про основні закони композиції, одним з них є закон, що полягає у поєднанні декількох важливих елементів у побудові гармонійної єдності в усіх частин художнього твору.

Перша вимога основного закону: всякий витвір повинен бути закінченим і не містити таких частин які б суперечили його художній стороні. Композиція вважається вдалою якщо: ні одна частина цілого не може бути вилучена, замінена. Другий закон це системні побудови композиції. Важливо визначити

головну та другорядну частини, тобто важливо знати конструктивну ідею центра, знати, як об'єднати в одне ціле усі компонент майбутнього твору.

Закон новизни – художній образ повинен бути тематичним, мати нові композиційні рішення, тобто відкриття, яке робить митець.

Закон типізації – типічність характеристик та обставин у яких розірвана композиція.

Закон супідрядності – це емоційно та змістовно обдуману підпорядкованість усіх закономірностей, засоби та елементи композиції підпорядковуються одному задуму.

Також характерними ознаками композиції є взаємодія окремих елементів та частин форми, у зв'язку з цим при порівнянні елементів кожен з них приймається по різному, дана композиція може відбуватися по різному за трьома варіантами:

- Тотожність – це повна схожість елементів за властивостями, рівність характеристик.
- Контраст – це художній прийом в образотворчому мистецтві, який базується на протиставленні, різниці, протилежності окремих частин і характеристик зображення для посилення виразності твору в цілому.
- Нюанс – характеризується слабкою відмінністю елементів композиції за основними композиційними ознаками. В цілому нюанс сприяє встановленню зорового рівноваги між частинами композиції, досягненню її цілісності.
- Динаміка – композиція, при якій створюється враження руху і внутрішньої динаміки.
- Статична композиція (статика в композиції) – створює враження нерухомості. Зображення зліва виглядає статичним. Таким чином, для передачі руху в композиції можна використовувати діагональні лінії.

Саме завдяки усім принципам, правилам композиції було створено проект яким віє є **(Додаток В)**. Дані правила є основоположниками мистецтва в цілому, їх притримувалися та пам'ятали, і використовують по сей день.

Багато ілюстраторів дитячих казок виконують свої роботи притримуючись таким законам, як динаміка, контраст та тотожність.

Висновки до розділу 3

У даному розділі було визначено найкращу підготовку для друку проєкту «Кривенька качечка».

Для підготовки зображення було переведено його у формат кольору СМУК, оскільки для друку використовуються кольори тільки з палітри СМУК.

Також самі зображення були збережені у формат PDF. Варіант з форматом PDF викликає менше запитань, і вимог до нього менше.

Папір був обраний глянцевою з щільністю 150 г / кв. м.

Для створення електронного варіанту ілюстрацій, макету і таке ін., використовувалися ноут-бук та графічний планшет, з програмами: Adobe Photoshop CC 2018, Adobe Illustrator 2020, Adobe InDesign 2020.

У проєкті використовувалися всі три програми, і кожна з них допомогла створити свій дизайн таким яким він вже є.

У програмі Photoshop були створені ілюстрації для книги, з використанням різноманітних пензлів. Ці пензлі допомогли створити різноманітні текстури, які підходили під антураж, наприклад текстура льону чи плетених сандалей.

Програма Adobe Illustrator допомогла мені у створенні макету книги, а InDesign у верстці роботи та підготовці до друку.

Даний дизайн проєкт створений у стилі цифрового живопису, з натяком на усіма відому пастель, це передається за допомогою скачаних та інстальованих пензлів.

У даному проєкті найчастіше використовувалися такі кольори, як це білий, червоний, синій, жовтий та зелений.

Бабуся та дідусь у проєкті зображені під синім кольором не раптово, бабуся зображена у червоному та білому саме через значення невинної опікунки, яка мріє про дітей та онуків, а дід у синій рубашці, аби представити його, як розумного, стійкого чоловіка.

Кривенька качечка символізує чистоту та мрію, бажання, тому білий колір підходить їй найкраще, це виражає її єство.

У своєму проєкті були використані такі групи ліній, як силуеті та декоративні, за типом лінії були хвилястими, одноманітними та розмитими.

Сама робота у її об'ємній композиції буде мати дисиметрію та асиметрію.

На деяких сторінках у ілюстраціях ми можемо побачити різноманітні ритми, а саме радіальні ритми на обкладинці, на деяких ілюстраціях чергування рівних елементів при зміні інтервалів між ними; збільшення та зменшення з різним інтервалом; елементи форм або інтервали зростають або спадають при їх радіальному розташуванні.

У роботі використовувалися такі методи, як метод фантазії, метод асоціації, неології та гіперболізації.

Висновки

Ілюстрація, як вид мистецтва бере своє життя з покон віків.

Ілюстрація –це один із видів друкованої графіки; частина прикраси книги з обкладинкою, заставками, краями, декоративним декором та набором шрифтів. Ілюстрація супроводжує текст візуальними образами, що посилюють емоційне сприйняття літературного твору.

Ілюстрації можуть бути різноманітних стилів, оскільки кожен автор створює на свій манер. Це можна побачити на ілюстраціях що новітніх що давніх митців та дизайнерів.

Ілюстрація є одним із головний елементів книги, вона допомагає краще перенести історію читачем, на ній можна зображати ті речі, які неможливо описати пером.

Коли створюється книга першим з чого потрібно починати це створення макету, саме завдяки ньому ми можемо розпланувати композиційне оформлення проєкту. У ньому ми зображаємо розмітку тексту, визначаємо місцезнаходження ілюстрацій, мітимо колонтитули, відступи краю сторінки, частину під зшивання і таке інше.

Після створення макету можна підходити до створення персонажів, що є дуже відповідальним моментом, оскільки вони повинні передавати настрій історії.

У проєкті є троє головних героїв: дідусь, бабуся та кривенька качечка. Яких було створено по прототипу знайомих людей, аби краще передати ті чи інші емоції. Завдяки цьому можна було створити героїв, які найяскравіше передають якості та вчинки персонажів.

Одяг для дідуся та бабусі був підібраний по основі середньостатистичного українського селища теперішнього часу, він змальований з моїх рідних. Саму кривеньку качечку було вбрано у полотно з льону, яке начебто підібране з покривала яким застеляють ліжка. Завдяки цьому можна побачити ефект «одна секунда після перетворення», це дає відчуття життя

у казці та самій ілюстрації, начебто час і не зупинявся сама історія іде у тому ж часі що і ми.

Після створення персонажів почалося створення ілюстрацій з урахуванням різноманітних композиційних правил, видів та законів.

Методи створення ілюстрацій бувають різними, але найбільш використовуваними були метод фантазії, метод асоціації, неології та гіперболізації.

Для створення електронного варіанту ілюстрацій, макету і таке ін., використовувалися ноут-бук та графічний планшет, з програмами: Adobe Photoshop CC 2018, Adobe Illustrator 2020, Adobe InDesign 2020.

У програмі Photoshop були створені ілюстрації для книги, з використанням різноманітних пензлів. Програма Adobe Illustrator допомогла мені у створенні макету книги, а InDesign у верстці роботи та підготовці до друку.

Для підготовки зображення було переведено його у формат кольору СМҮК, оскільки для друку використовуються кольори тільки з палітри СМҮК. Також самі зображення були збережені у формат PDF, і надруковано на глянцевою папері з щільністю 150 г / кв. м.

Список використаних джерел

1. Книга – джерело знань. *Українська література*. 2011р.
[URL:https://ru.osvita.ua/vnz/reports/ukr_lit/14376/](https://ru.osvita.ua/vnz/reports/ukr_lit/14376/)
2. [Задорожна О. В. Наукові записи. Серія Філологічна. Характеристики казки, як своєрідного жанру народної творчості.](#) НТУУ “КПІ”. м. Київ. Випуск 27. 2012 р.. с.172.
3. Ілюстрація, вид дизайну. *Культура*. [URL:https://www.jnsm.com.ua](https://www.jnsm.com.ua)
4. Пергамент та папірус. *Історія культури*.
[URL:https://artsandculture.google.com](https://artsandculture.google.com)
5. Казковий антропоморфізм. *Казковий епос*. [URL:https://naurok.com.ua](https://naurok.com.ua)
6. Ксилографія – це що таке в мистецтві?. *Мистецтво*. 2019 р.
[URL:https://ukr.mainstreetartisans.com](https://ukr.mainstreetartisans.com)
7. [Функции, значимость, особенность создания иллюстрации в концепции детской учебной книги.](#) Н. С. Бейнарис. 2018 р.. с.116.
[URL:https://cyberleninka.ru](https://cyberleninka.ru)
8. Ангеліна Грін. Как должны выглядеть иллюстрации в детских книжках. 2018 р.. [URL:https://mel.fm/knigi/589647-book_illustration](https://mel.fm/knigi/589647-book_illustration)
9. 7 казкових ілюстраторів. *Онлайн-журнал ЕКСМО*. Пізнавально. 2019 р.
[URL:https://eksmo.ru](https://eksmo.ru)
10. Анна Легірська. [12 видатних ілюстраторів і дизайнерів дитячих книг.](#) *Дизайн та інновації*. 2017р.. [URL:https://culture.pl/ru/article/12-vydayushchihsya-illyustratorov-i-dizaynerov-detskih-knig](https://culture.pl/ru/article/12-vydayushchihsya-illyustratorov-i-dizaynerov-detskih-knig)
11. Дмитрієва Ксенія. Создание и разработка образа персонажа. 2016 р.
[URL:http://www.drawmaster.ru/270-sozdanie-i-razrabotka-obraza-personazha.html](http://www.drawmaster.ru/270-sozdanie-i-razrabotka-obraza-personazha.html)
12. Дизайн обложки книги, дизайн книги. *Издательство ДПК Пресс*. г. Москва. 2008 р. URL: <http://dpk-press.ru/dizajn-knigi/>
13. Айжан Бутабаева. Как подготовить макет для печати полиграфической продукции?. *Дизайн*. г. Москва. 03.06.2020 р.

[URL:https://vc.ru/design/131642-kak-podgotovit-maket-dlya-pechati-poligraficheskoy-produkcii](https://vc.ru/design/131642-kak-podgotovit-maket-dlya-pechati-poligraficheskoy-produkcii)

14. Поради по виборі паперу для друку. *Полиграфія Kontext*. г. Москва. 2001 р. [URL:https://www.kontext.ru/poleznaja-informacija/tipy-bumagi-dlya-pechati](https://www.kontext.ru/poleznaja-informacija/tipy-bumagi-dlya-pechati)
15. Кизименко М. Є. PAINT TOOL SAI як пример системи авторизованного проектування в області графіки. *Анапський філіал МПГУ*. 2018 р. [URL:http://www.id-yug.com/images/id-yug/Book_id-yug/563-f.pdf#page=134](http://www.id-yug.com/images/id-yug/Book_id-yug/563-f.pdf#page=134)
16. Офіційний сайт Adobe. [URL:https://www.adobe.com/ua](https://www.adobe.com/ua)
17. Анастасія Кор. Ілюстрація: стилі, види, техніки, можливості. 2021 р. [URL:https://videoinfographica.com/illustration-types/#DIA](https://videoinfographica.com/illustration-types/#DIA)
18. Вера Евсеєва. Книга с картинками: все ли детские иллюстрации одинаково полезны. 2014 р. [URL:https://www.parents.ru/article/knizhki-skartinkami-vse-li-detskie-illyustraczii/](https://www.parents.ru/article/knizhki-skartinkami-vse-li-detskie-illyustraczii/)
19. Фанігіна А. Д. Ризен Ю. С. Детская книжная иллюстрация как способ коммуникации. *Томский политехнический университет. г. Томск. Россия*. 2012 р. [URL:https://www.graphicon.ru/html/2019/papers/07/Volume1_paper_48.pdf](https://www.graphicon.ru/html/2019/papers/07/Volume1_paper_48.pdf)
20. Полевина Елена виковорвна. Ілюстрація дитячої книги як сточник і средство естетического розвитку младших школьників – читателів дитячих бібліотек. дис. пед. наук. *Московський державний университет культури і искусств*. г. Москва. 2003 р. [URL:https://static.freereferats.ru/_avtoreferats/01002342415.pdf](https://static.freereferats.ru/_avtoreferats/01002342415.pdf)
21. Ковальчук А.А. Кардашева Т. О. Особенности книжной иллюстрации для детей 5-8 лет. *Анапський філіал МПГУ*. 2018 р. [URL:http://www.id-yug.com/images/id-yug/Book_id-yug/563-f.pdf#page=134](http://www.id-yug.com/images/id-yug/Book_id-yug/563-f.pdf#page=134)
22. Полторыхин М. А. Кардашева Т. О. Каллиграфический шрифт как орнаментальное искусство. *Анапський філіал МПГУ*. 2018 р. [URL:http://www.id-yug.com/images/id-yug/Book_id-yug/563-f.pdf#page=134](http://www.id-yug.com/images/id-yug/Book_id-yug/563-f.pdf#page=134)

23. Символіка кольору на українських вишиванках. *Етно-вишиванка*. Символіка. 2014 р. [URL:http://etno-vyshyvanka.kiev.ua](http://etno-vyshyvanka.kiev.ua)
24. Хитрова М. А. Влияние цвета на психику и здоровье человека. *Научная статья «Психологические науки»*. 2018 р. [URL:https://cyberleninka.ru](https://cyberleninka.ru)
25. Соня Соня. Що таке казка?. 2013 р. [URL:https://sites.google.com/site/nakazkicov/so-take-kazka](https://sites.google.com/site/nakazkicov/so-take-kazka)
26. Олена Храмова-Баранова. доктор історичних наук. Вікторія Зайцева-Дячок. Асоціативна ілюстрація, як засіб графічної виразності дизайну. *Традиції та новітні технології у розвитку сучасного мистецтва*. Черкаський державний технологічний університет. м. Черкаси. 2018 р.
27. Мельник Оксана. Комп'ютерна графіка у сучасній книжковій ілюстрації: проблеми техніки та стилю. *Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка*. Сер. Мистецтвознавство. м. Тернопіль : ТНПУ, 2015. – № 1 (Вип. 33). – С. 157–161. [URL:http://dspace.tnpu.edu.ua/handle/123456789/6039](http://dspace.tnpu.edu.ua/handle/123456789/6039)
28. Давиденко Леонід. Засоби художньої виразності у книжковій графіці: традиції та інновації. *Науковий вісник Мелітопольського державного педагогічного університету імені Богдана Хмельницького*. Серія: Педагогіка, 1 (12). с. 115-118. [URL:http://eprints.mdpu.org.ua/id/eprint/311/](http://eprints.mdpu.org.ua/id/eprint/311/)
29. Марина Токар. Художньо-естетичні особливості дитячої книжкової ілюстрації. Харківська державна академія дизайну і мистецтв. *ВІСНИК Львівської національної академії мистецтв*. Вип. 35 2018 р. [URL:https://visnyk.lnam.edu.ua/system/files/201835/visnyk-lnam-no-35-2018-maryna-tokar-220-233-stor.pdf](https://visnyk.lnam.edu.ua/system/files/201835/visnyk-lnam-no-35-2018-maryna-tokar-220-233-stor.pdf)
30. Свириденко М.В. Взаємодія традиційних та цифрових технік у сучасній книжковій ілюстрації. Науково-практична конференція. *Культура як домінанта українського життєтворення*. Національна академія образотворчого мистецтва і архітектури. м. Запоріжжя. 2019 р. с. 105, [URL:http://molodyvcheny.in.ua/files/conf/other/42nov2019/29.pdf](http://molodyvcheny.in.ua/files/conf/other/42nov2019/29.pdf)

31. Токар Марина. Теоретичне підґрунтя загальних тенденцій розвитку образів літературних героїв в українській книжковій ілюстрації другої половини ХХ століття. *Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка. Сер. Мистецтвознавство*. м. Тернопіль. ТНПУ ім. В. Гнатюка, 2018 р. - Вип. 1(38). - с.- 314–320.
[URL:http://dspace.tnpu.edu.ua/handle/123456789/9931](http://dspace.tnpu.edu.ua/handle/123456789/9931)
32. Хведчик В. Л. Сєдак О. І. Концептуальна ілюстрація як напрям сучасної книжкової графіки. *Технологія та дизайн*. № 3 (36). 2020 р.
[URL:https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/16400](https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/16400)
33. А. О. Калниболотчук. Види ілюстрацій у книжкових виданнях для дітей дошкільного та молодшого шкільного віку. *Черкаський національний університет імені Богдана Хмельницького*. м. Черкаси. 2018 р.
[URL:http://eprints.cdu.edu.ua/3691/1/rodzinka_2018_2-99-102.pdf](http://eprints.cdu.edu.ua/3691/1/rodzinka_2018_2-99-102.pdf)
34. Челомбїтько В. Ф. Мажуга М. О. Використання ілюстративного матеріалу для створення книжкових та електронних мультимедійних видань. *Біоніка інтелекту*. 2016 р. №1 (86). – С. 112–115.
[URL:https://openarchive.nure.ua/handle/document/4852](https://openarchive.nure.ua/handle/document/4852)
35. Вероніка Зайцева. Мистецька спадщина ілюстрування творів Івана Котляревського, як стиль орієнтир у сучасній українській книжковій графіці. *Мистецтвознавство та Літературознавство. Національна академія керівних кадрів культури та мистецтва*. №37. 2016 р.
[URL:https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=608760](https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=608760)
36. Мороз О. В. Гротеск у контексті дитячої ілюстрації та його вплив на естетичний розвиток дітей. II *Науково-практична конференція*. м. Харків. Херсон: Видавництво «Молодий вчений». №10. 2020 р. с. 38.
[URL:http://molodyvcheny.in.ua/files/conf/other/46april2020/46april2020.pdf#page=38](http://molodyvcheny.in.ua/files/conf/other/46april2020/46april2020.pdf#page=38)
37. Попова А. В. Куратова М. Г. Ілюстрація дитячої книги як засіб естетичного розвитку дітей. *Час мистецької освіти*. Теорія і методика виховання художньо-обдарованої особистості у закладах мистецької освіти : зб. ст. VII

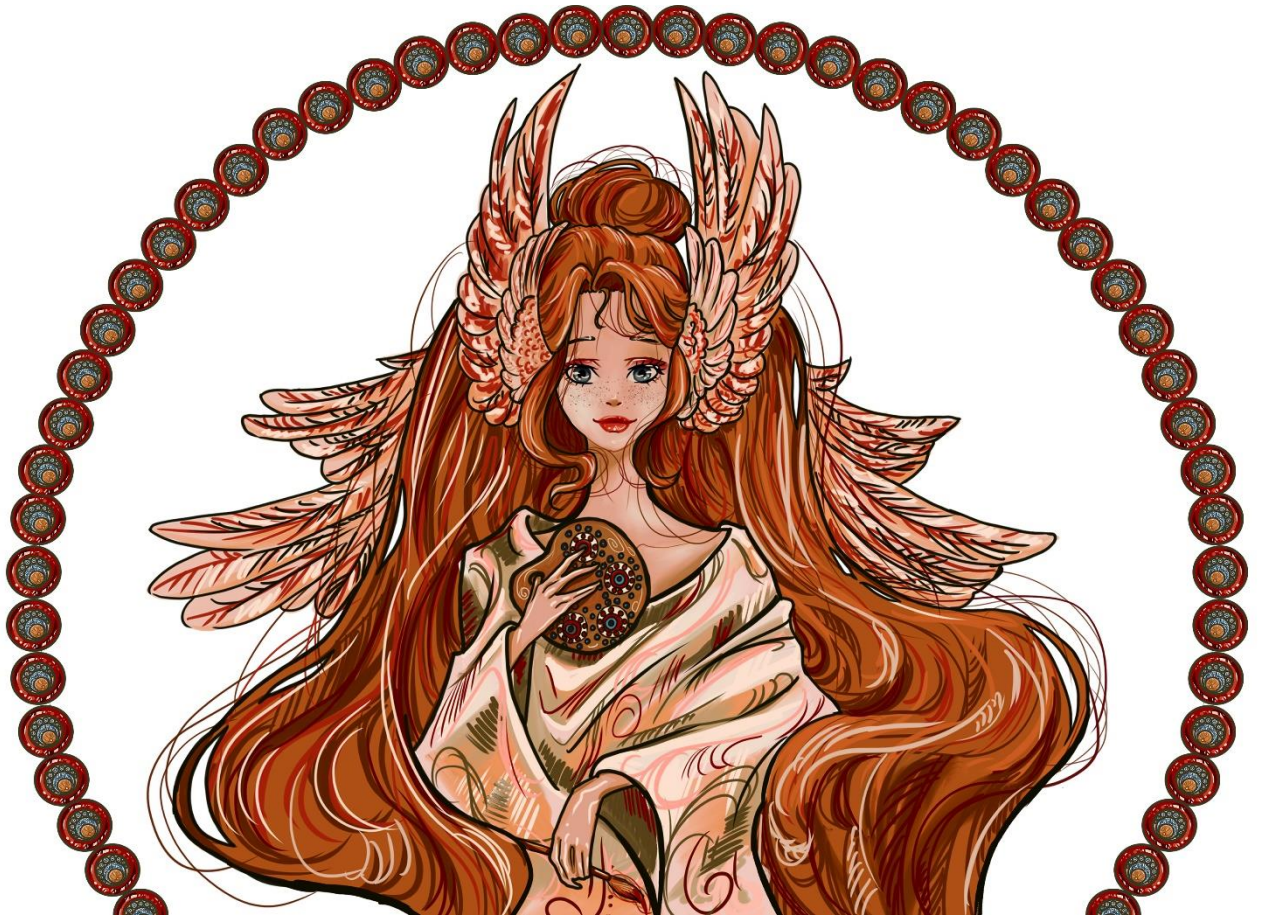
- Всеукр. наук.-практ. конф., 17–18 жовт. 2019 р. Харків. нац. пед. ун-т ім. Г. С. Сковороди. [URL:http://dspace.hnpu.edu.ua/handle/123456789/3554](http://dspace.hnpu.edu.ua/handle/123456789/3554)
38. Оксана Полтавець-Гвіда. Книговидання у Україні у другій половині 20 століття та художня ілюстрація у творчості В. Полтавця. *Мистецтво*. №1. 2021 р. [URL:http://journals.uran.ua/visnyknakkim/article/view/229558](http://journals.uran.ua/visnyknakkim/article/view/229558)
39. Война А. О. Функції ілюстрації у дитячій літературі. Інноваційний розвиток науки нового тисячоліття. *Культурологія. Київський університет імені Бориса Грінченка*. 2017 р. с. 32-35. [URL:http://molodyvcheny.in.ua/files/conf/cult/12april2017/66.pdf](http://molodyvcheny.in.ua/files/conf/cult/12april2017/66.pdf)
40. Недзельська О. О. Ілюстрації казок-бестселерів світової дитячої літератури, як прояв естетики сьогодення. *Київський національний університет технологій та дизайну*. Інноватика в освіті, науці та бізнесі: виклики та можливості : матеріали I Всеукраїнської конференції здобувачів вищої освіти і молодих учених / за заг. ред. О. М. Ніфатової. м. Київ. 2020 р. с. 118-127. [URL:https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/17442](https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/17442)

Додатки

Додаток А

Участь в конкурсі

 Generation Equality: Picture It!	
Name	Darina Sinyakova
Email	sinyakova1108@gmail.com
Address	Street Address: Honore de Balzac, 48A Street Address Line 2: Nemyrovycha-Danchenka Street, 2 City: Kyiv State / Province: Kyiv Postal / Zip Code: 01011
Address - Country	Ukraine
Date of Birth (Day-Month-Year)	11-08-1999
Nationality	Ukrainian
Area(s) of concern to which your drawing relates:	Education and Training of Women
Upload your submission	behance_project_1583754382302.jpg
Comment	Scientific adviser Olga Vladimirovna Yezhova.
Terms and Conditions	Accepted



Додаток Б

КОМИКС КАК ПРОДУКТ ИНФОРМАЦИОННОЙ КУЛЬТУРЫ

Татьяна САПА¹,
Дарина СИНЯКОВА¹,
Ольга ЕЖОВА^{1*},

¹ Киевский национальный университет технологий и дизайна, факультет дизайна, Украина, Киев

*Autorul corespondent: Ольга Ежова, e-mail oyezkhova70@gmail.com

Аннотация. В работе представлены результаты исследования такого графического направления, как комикс, рассказ в картинках или рисованная история. Определено, что графические истории можно рассматривать как полноценный информационный продукт и отдельный вид искусства. Проанализированы различные определения понятия «комикс». Обоснованно перспективы комикса как инструмента привлечения к чтению в условиях информационного общества.

Ключевые слова: комикс, графическая история, информационный продукт, комикс-культура.

Введение

На сегодня комиксы стали не только как подвид (дополнение) одного из жанров литературы, но и как полноценный информационный продукт, который очень актуальный в современной культуре. Его элементы часто используют в рекламе и на банерах. Сегодня комиксы стали предметом научного изучения в различных областях знаний. Особое внимание уделяется попыткам обнаружить, что важнее в комиксе: графическая часть или текстово-вербальная [1]. В Украине комиксы остаются непризнанным видом искусства, преимущественно их считают детским видом искусства.

Согласно литературоведческой энциклопедии комикс представляет собой серию "черно-белых или цветных развлекательных рисунков, которая иллюстрирует развитие сюжета, представленный минимальным, в основном диалогическим текстом [2]. Термин «комикс» происходит от английского comic - комедийный, забавный. Комикс является средством быстрой и эффективной передачи информации за счет одновременного использования графических и вербальных компонентов. Зарубежные теоретики для описание рисованной истории используют понятие "media" (от англ. medium - средство, способ, путь). Мастер комиксов Айснер В. использует для описания графической литературы термины «последовательное искусство»[3]. Такой метод повествования истории обеспечивает легкость восприятия информации читателями благодаря наглядности. Существует две теории понятия «комикс» - жанр литературы или форма. В частности Ли С. отмечает: «... комиксы - это способ передачи информации, а не жанр» [3], украинские исследователи преимущественно придерживаются мысли, что комикс - это жанр. Ученые, которые изучают такое понятие как комикс, соглашаются с тем, что в самый первый, кто дал определение комикса был ученый, которого принято называть «отцом» этого вида искусства, швейцарский художник и писатель Г. Тепфер. В 1837 г., пытаясь объяснить природу своих работ, он высказал теорию, что комикс состоит из серии рисунков, выполненных в форме эскиза [1]. Каждый рисунок сопровождается одной или двумя лентами текста. Рисунки без текста создают неоднозначное толкование, текст без рисунков был бы просто непонятным. Но вместе они складываются в своеобразную

историю, однако настолько своеобразную, что она похожа на роман не более, чем на что-то другое в этом роде.

Комикс, который сочетает в себе вербальные и иконические знаки, является типичным продуктом массовой культуры. Благодаря своей наглядности он обеспечивает легкость восприятия. Повторяемость сюжетов и персонажей способствует быстрому восприятию. Композиционное напряжение гарантирует эмоции. Все это превращает чтение комикса в удовольствие. Привлекательность графических историй, по мнению У. Эко, заключается в ощущении отдыха, психологической разрядке, когда читатель, шаг за шагом, открывает то, что он уже знает, и то, что хочет узнать снова [2]. Специфика комиксов состоит еще и в воздействии на этот жанр других видов искусств: литературы, живописи, а также кинематографа и каллиграфии. Исследователь графической литературы Филоненко Б. называет комиксы «наднациональным» видом искусства, ведь их может понять любой читатель [3]. Современный комикс содержит коммуникативный код, который легко расшифровывает читатель любой части мира благодаря средствам, таким как рисунок, возгласы, ониматопея, что является интернациональными. Важно отметить, что комиксы часто используются в рекламных, учебных развлекательных и образовательных целях. Именно поэтому им отводится место на страницах многих газетных и журнальных изданий. Виды искусства, содержащие изобразительные элементы, будут иметь преимущество над чисто словесными. Такой вывод объясняет большую популярность телевидения, кинематографа, видеоигр. С перечисленных причин массовая инфориация все чаще прибегает к фотографическим и рисованным изображениям на своих страницах. Сюжет комиксов, как правило, жанрово основан на действии. Это заставляет персонажей постоянно быть в движении. Здесь редко случаются сцены, где герой спит. Персонажи постоянно про что-то говорят, утверждают, информируют, обещают, запрещают и т. Поэтому основные нагрузки в вербальной части текста несут диалоги. Основным признаком комиксных диалогов является грамматически неполные предложения. Здесь продуктивно используются все главные функциональные типы неполных предложений, предложения с разными формами структурной неполноты. Диалог ориентирован на образное восприятие действия в кадре, диалогический массив является средой для функционирования неполных предложений. Диалоги комикса отмечаются краткостью и смысловой четкостью реплик. Одно из диалогических предложений строится относительно свободно, другое же - структурно и функционально ему подчиняется. К неотъемлемым составляющим художественного текста, и комикса как такового, относится его название, которое определяет содержание произведения. Достаточно часто название альбома, как исходный пункт понимания комиксного текста, служит объединяющим элементом между отдельными эпизодами истории и способствует определению смысловых частей произведения. Комикс, как серийное издание, содержит имя главного героя серии на титульной странице альбома, обеспечивает ее узнаваемость в последующих историях.

Принадлежность комикса к группе печатных средств информации подтверждается способом его распространения, устремленностью к широкой аудитории. Сегодня, например, издательство Toon Books, которое специализируется на выпуске комиксов, разработало возрастную линейку комиксов: для самых маленьких читателей в возрасте трех-четырёх лет для старших детей вторых-третьих классов и выше. Наряду с определением комикса как жанра массовой культуры все чаще возникает стремление признать комикс девятым искусством, которое пришло на смену попыткам дать ему определение на основе существующих форм искусства. Надо отметить, что само определение комикса, как части литературы открыло доступ к его изучению в литературоведческом аспекте и тем самым способствовало повышению культурологической значимости этого информационного продукта. Связь с литературой поддерживается из-за наличия вербального компонента и открывает простор в частности для языкового анализа комикса. Будучи сегодня преимущественно печатным информационным продуктом, комикс пока ближе к литературе, чем к кинематографу и мультимедии, и предполагает активное участие читателя, который должен быть

способен объединить разные кадры комикса и суметь комплексно воссоздать в своем восприятии всю его смысловую нагрузку, созданную с помощью графических и текстовых элементов. Мощным средством популяризации комиксов является кинематограф. [4]

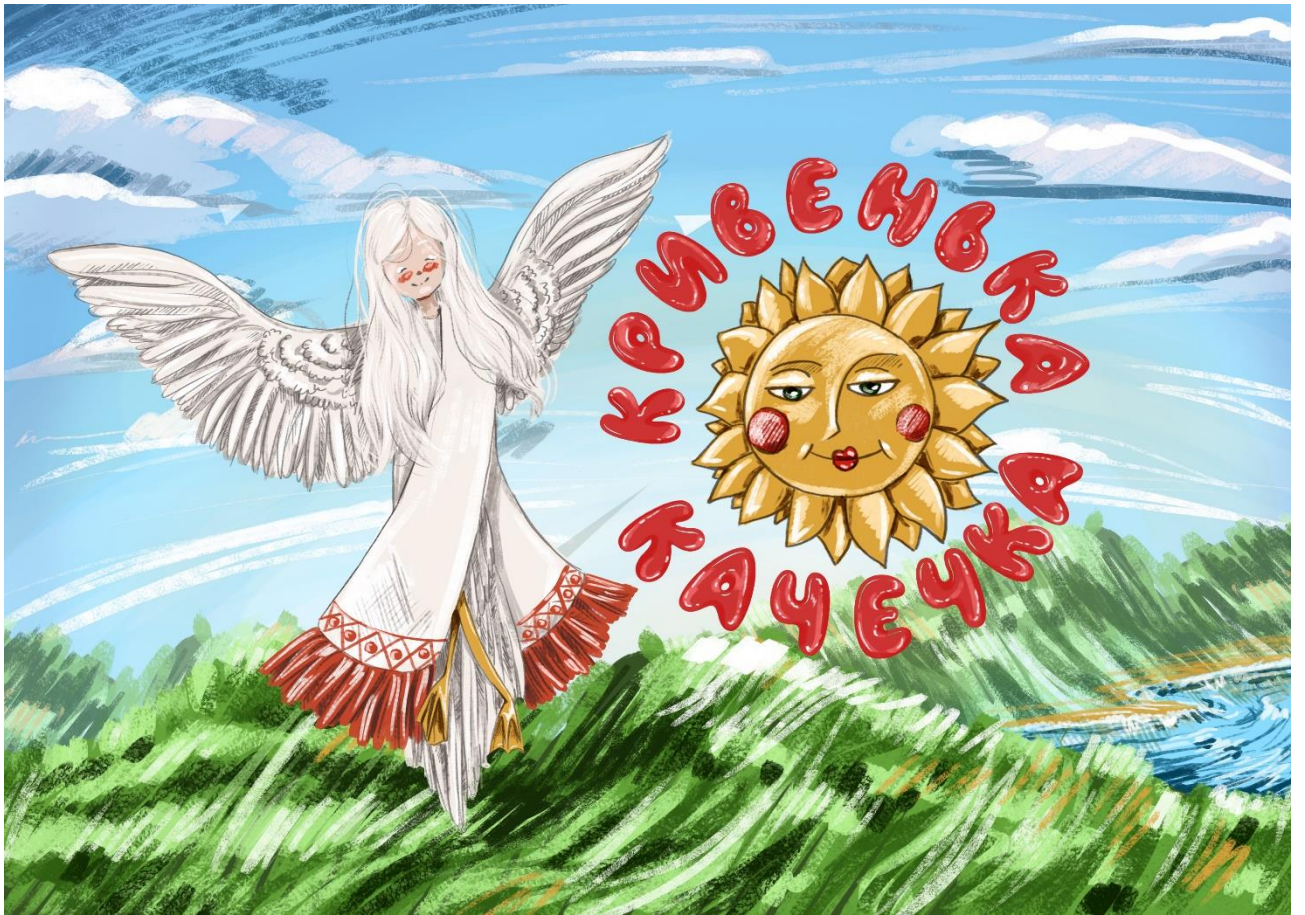
Выводы

Комикс - особое социокультурное явление, связанное с особенностями современных информационных процессов. Подобно другим художественным средствам массовой информации - журналам, сборникам и иллюстрированным литературным изданиям - комиксы выходят под постоянным названием, с определенной периодичностью. Серийность, популярность ставят комикс в один ряд с массовой развлекательной и художественной литературой. Связь истории с началом возникновения комикса, его развития и становления в явление культуры, а также роль, которую он играет в жизни современного общества, позволяют рассматривать комикс как феномен информационной культуры, графические истории занимают весомое место в современных культурных проявлениях.

Литература:

1. БЕЛОВ, Д. Комікс як продукт інформаційної культури. In: *Наукові праці Національної бібліотеки України імені В. І. Вернадського*, 2018, № 49, С. 83-103. [дата обращения 12.02.2021]. Доступно: http://nbuv.gov.ua/UJRN/nbnbuimviv_2018_49_9.
2. КОСМАЦЬКА, Н. В. Мова сучасного коміксу як явища масової культури. In: *Мова і культура*, 2012, №15(4), С. 15–20. [дата обращения 11.02.2021]. Доступно: http://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?c21com=2&i21dbn=ujrn&p21dbn=ujrn&image_file_download=1&image_file_name=pdf/mik_2012_15_4_5.pdf.
3. ТРОЯН, Т. Г. Формирование комикс - культуры: преимущества, функции, значение. In: *Интернаука*, 2018, №7(1), С. 22-26. [дата обращения 12.02.2021]. Доступно: http://nbuv.gov.ua/UJRN/mnj_2018_7%281%29__6
4. БЕЛОВ, Д. Видова і жанрова специфіка коміксу в Україні. In: *Український журнал з бібліотекознавства та інформаційних наук*. №5. 2020. С.29-42. [дата обращения 12.02.2021]. Доступно: <https://doi.org/10.31866/2616-7654.5.2020.205728>.

Додаток В





Бездітні дід і баба йдуть у ліс по гриби, де знаходять качечку зі зламаною ногою. Вони забирають її додому, а самі знову йдуть до лісу.

Повернувшись, дід з бабою виявляють, що в хаті прибрано і зготовано їсти. Сусіди розповідають, що бачили як господарством займалася кульгава дівчинка. Дід з бабою вирішують підглянути хто їм допомагає і бачать як качечка перетворюється на дівчину. Вони кидають її гніздо в піч, щоб дівчина назавжди лишилася людиною. Та картає діда з бабою за їхній вчинок і йде з дому. Наостанок дівчина просить зробити їй веретено та прялку.

Був собі дід та баба, та не було у них дітей. От вони собі сумують; а далі дід і каже бабі:

- Ходімо, бабо, в ліс по грибки!

От пішли; бере баба грибки, коли дивиться - у кущу гніздечко, а в гніздечку качечка сидить.



От вона дідові:

- Дивись, діду, яка гарна качечка!

А дід каже:

- Візьмемо її додому, нехай вона у нас живе.

Стали її брати, коли дивляться, аж у неї ніжка переломлена. Вони взяли її тихенько, принесли додому, зробили їй гніздечко, обложили його пір'ячком і посадили туди качечку, а самі знов пішли по грибки.



Вертаються, аж дивляться, що в них так прибрано, хліба напечено, борщик зварений. От вони до сусідів:

- Хто це? Хто це? Ніхто нічого не знає. Другого дня знов пішли дід і баба по грибки. Приходять додому, аж у них і варенички зварені, і починочок стоїть на віконці.

Вони знову до сусідів:

- Чи не бачили кого?

Кажуть:

- Бачили якусь дівчину, від криниці водицю несла. Така, - кажуть, - гарна, тільки трішки кривенька.



3



От дід і баба думали, думали: "Хто б це був?" - ніяк не згадають. А далі баба дідові й каже:

- Знаєш що, діду? Зробимо так; скажемо що йдемо по грибки, а самі заховаємось та й будемо наглядати, хто до нас понесе воду.

Так і зробили.

Стоять вони за коморою, коли дивляться, аж із їх хати виходить дівчина з коромислом: така гарна, така гарна! Тільки що кривенька трішечки. Пішла вона до криниці, а дід і баба тоді в хату; дивляться, аж у гніздечку нема качечки, тільки повно пір'ячка. Вони тоді взяли гніздечко та укинули в піч, воно там і згоріло.



4



5



Вона тоді як заплаче!
Дід і баба до неї, ка-
жуть:

- Не плач, галоч-
ко! Ти будеш у нас за
дочку; ми тебе будемо
любити й жалувати, як
рідну дитину.

А дівчина каже:

- Я довіку жила б у вас, якби ви не спалили мого
гніздечка та не підглядали за мною; а тепер, - каже,
- не хочу! Зробіть мені, діду, кужілочку й веретенце, я
піду від вас.

Дід і баба плачуть, просять її зостатися; вона не
схотіла.

6



Коли ж летить каченят
табуночок,
побачили її й співають:

- Онде наша діва,
Онде наша Іва,
На метеному дворці,
На тесаному стовпці,
Кужілочка шумить,
Веретенце дзвенить.
Скинемо по пір'ячку,
Нехай летить з нами!
А дівчина їм відказує:
- Не полечу я з вами:
Як була я в лужку,
Виломила ніжку,
А ви полинули,

От вони їй скинули по пір'ячку, а самі полетіли далі.
Коли летить другий табуночок, і ці теж:

- Онде наша діва,
Онде наша Іва,
На метеному дворці,
На тесаному стовпці,
Кужілочка шумить,
Веретенце дзвенить.
Скинемо по пір'ячку,
Нехай летить з нами!
А дівчина їм відказує:
- Не полечу я з вами:
Як була я в лужку,
Виломила ніжку,
А ви полинули,
Мене покинули!



9

Коли ж летить третій табуночок, побачили дівчину і за-
раз:



- Онде наша діва,
Онде наша Іва,
На метеному дворці,
На тесаному стовпці,
Кужілочка шумить,
Веретенце дзвенить.
Скинемо по пір'ячку,
Нехай летить з нами!
А дівчина їм відказує:
- Не полечу я з вами:
Як була я в лужку,
Виломила ніжку,
А ви полинули,
Мене покинули!

10



Скинули їй по пір'ячку, дівчина увертілася в пір'ячко, зробилася качечкою і полетіла з табуночком.

11



