

Хмельницький національний університет
Факультет технологій і дизайну
Кафедра дизайну

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

перший (бакалаврський)

Освітній рівень

РОЗРОБЛЕННЯ ДИЗАЙНУ ЗБІРНИКА УКРАЇНСЬКИХ НАРОДНИХ КАЗОК

Галузь знань _____ 02 Культура і мистецтво _____
Шифр і назва галузі знань

Спеціальність _____ 022 Дизайн _____
Шифр і назва спеціальності

Шифр ДРДЗ. 2019009.01.15.ПЗ

Виконала: студентка 4 курсу, група ГДР-19-1 _____ Олександра ОХОТА

Керівник: професор кафедри _____ Анатолій КАРМАЛІТА

Нормоконтролер: кандидат техн. наук, доцент _____ Лариса КРАСНЮК

До захисту допускаю:

Зав. кафедри дизайну _____ Ельвіра БАЗИЛЮК

_____ 2023 р.

Хмельницький, 2023

 Хмельницький національний університет
 (повне найменування навчального закладу)
 Факультет _____ технологій і дизайну _____
 Кафедра _____ дизайну _____
 Освітній рівень _____ перший (бакалаврський) _____
 Галузь знань _____ 02 Культура і мистецтво _____
 (шифр і назва)
 Спеціальність _____ 022 Дизайн _____
 (шифр і назва)
 Освітня програма _____ Дизайн _____

ЗАТВЕРДЖУЮ
 Завідувач кафедри _____ дизайну _____
 Базилюк Е.В. 2023 року _____

ЗАВДАННЯ
НА ДИПЛОМНУ РОБОТУ

Охота Олександра Ігорівна

(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема проекту _____ *«Розроблення дизайну збірника українських народних казок»* _____

Керівник проекту _____ *Кармаліта А.К. професор кафедри* _____
 затверджені наказом вищого навчального закладу від «01» березня 2023 р., №5

2. Строк подання студентом закінченої роботи _____ 20.06.2023р. _____

3. Вихідні дані до роботи _____ *Дипломна робота, творча, авторська. Збірник українських народних казок.* _____

4. Зміст пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити)

Вступ;

Розділ1– Композиційна частина. _____

Розділ2– Творча розроблення ідей об'єктів проектування _____

Розділ3– Творча розроблення дизайну об'єкта проектування _____

Висновки;

Додатки

5. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень) _____ *Втілення розробленого проекту, креслень, в матеріалі, тобто роздруківка збірника.* _____

6. Консультанти розділів проекту

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв

7.Дата видачі завдання 13 лютого 2023 року**КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН**

№ з/п	Назва етапів дипломного проекту	Строк виконання етапів проекту	Примітка
1	-вибір джерела творчості та формулювання теми кваліфікаційної роботи	лютий 2023 р	–
2	-формування пакету вихідних даних: -дослідження проектної ситуації -композиційний аналіз джерела творчості Розроблення та обґрунтування концепції дизайн-об'єкта	лютий –березень 2023р	-розділ 1 ПЗ -додаток А
3	-композиційна проробка джерела творчості. Вибір та обґрунтування вихідних даних до проектування збірника українських народних казок		
4	-розробка ескізів моделей-ідей та їх загальна характеристика -композиційний аналіз гармонійності розробленого художнього проекту	березень 2023р	-розділ 2 ПЗ -додатки Б,В,Г
5	-творча розроблення дизайну об'єкта проектування -розробка варіантів творчих ідей -обґрунтування розробки головної ідеї дизайну об'єкта проектування	квітень-травень 2023р	-розділ 3 ПЗ -6 рисунків
6	-оформлення художнього проекту роботи	травень 2023р	–
7	-корекція і друк роботи в матеріалі	червень 2023р	збірник українських народних казок

Студент _____
(підпис) Ініціали, прізвищеКерівник проекту _____
(підпис) Ініціали, прізвище

АНОТАЦІЯ

на тему: “ Розроблення дизайну збірника українських народних казок ”
“Дизайн”

студентки групи ГДР–19–1 Охота О.І.

керівник – професор кафедри Кармаліта А.К.

Обсяг пояснювальної записки – 50 с., 6 рис., 15 джерел; 4 додатка

Ключові слова: *казка, українська народна творчість, графіка, дизайн книги, відомі дизайнери, збірник казок, елементи книжкової графіки, види ілюстрацій, види верстки, техніки ілюстрацій, стилізація композиції, художній проект, типографіка, графічні програми, характеристики кольорів.*

Українські народні казки передаються з покоління в покоління, закарбовуються

в пам'яті ще з дитинства і передаються наступникам.

Щоб зберегти їх на довго їх збирають у збірниках, для кращої і точнішої передачі сюжету. Збірники є дитячі та загальні, так як сюжети казок бувають не зовсім для дітей. Казки навчають життя, показують різні життєві ситуації і повчають моралі.

За мету поставлено створення збірника, розроблення ілюстрацій, відтворення виробу в матеріалі.

(дата)

(підпис)

ЗМІСТ

Вступ	6
1. Обґрунтування вихідних даних до проектування об'єкту.	7
1.1 Характеристика об'єкта проектування	7
1.1.1. Історія розвитку процесу проектування книжкової графіки	7
1.1.2. Композиційний аналіз джерела творчості	12
1.1.3. Розроблення та обґрунтування концепції дизайн-об'єкта	14
1.1.4. Характеристика досягнень відомих дизайнерів	16
1.2. Зображення поєднання тексту та ілюстрації у ескізному варіанті. Композиційна проробка джерела творчості	19
1.2.1. Вибір та стилізація композиційних елементів джерела творчості	19
1.3 Вибір та обґрунтування вихідних даних до проектування збірника українських народних казок	22
1.3.1 Вибір та характеристика типу дизайн-об'єкта	22
2.Творче розроблення ідей об'єктів проектування	24
2.1 Розроблення ескізів моделей-ідей та їх загальна характеристика	24
2.2 Порівняльний аналіз варіантів-ідей, вибір головної та розроблення варіантів-пропозицій	25
2.3 Композиційний аналіз гармонійності розробленого художнього проєкту	26
3. Творче розроблення дизайну об'єкта проектування	28
3.1. Вибір та обґрунтування концепції дизайну об'єкта проектування	28
3.2 Розроблення варіантів творчих ідей	31
3.3 Обґрунтування розроблення головної ідеї дизайну об'єкта проектування	42
Висновки	47
Перелік джерел посилання	48
Додатки А, Б, В, Г	50-55

ВСТУП

У народних казках передається з покоління в покоління мудрість народу, усе, що є вартим уваги нащадків, життєвий досвід, мрії народу, його почуття.

Саме в народних казках відбивається характер нації та обставини її життя, і українські казки відрізняються від казок братів Грімм, так само, як відрізняється українець від німця.

Народні казки завжди виховували, й виховують тепер, любов до рідної землі, рідної домівки, рідної матері, інші до народу і Батьківщини в цілому.

Добірка чарівних казок – то своєрідний двобій людства з темними силами.

Саме з них ми черпаємо уявлення про звичаї, вірування, традиції та обряди прадавніх українців.

Щоб не забути написані розповіді та досвід наших предків, покоління за поколінням народ став створювати збірки казок, для того щоб перенести їх на папір та зберегти для наступного покоління. І з кожним наступним десятиліттям люди почали вдосконалювати якість збірок для довгострокового їх збереження.

У моїй дипломній роботі я розповім про історію розвитку збірок казок, про ілюстрації до них. І звісно розповім про свою збірку українських народних казок. Процес планування та створення .

1. ОБГРУНТУВАННЯ ВИХІДНИХ ДАНИХ ДО ПРОЄКТУВАННЯ ОБ'ЄКТУ.

1.1. Характеристика об'єкта проєктування

1.1.1. Історія розвитку процесу проєктування книжкової графіки

Книжкова графіка є невід'ємною частиною книговидання. Книга включає в себе літературу, графіку, мистецтво шрифту та мистецтво друкарства. Книжкова графіка характеризується тісним зв'язком з поліграфією та залежністю від рівня і культури поліграфічного виробництва. Основні завдання книжкової графіки можна розділити на книжкове оформлення та ілюстрування.

Дизайн книги включає в себе декоративні елементи, мальовані елементи шрифту та композиційне розташування текстових шрифтів.

Ілюстрування книги (від латів. *illustratio* – наочне зображення, опис) вирішує завдання образного розкриття літературного тексту з допомогою малюнків (ілюстрацій різного виду). Такий поділ дуже умовний. В елементах оформлення (на обкладинці, титульному аркуші, суперобкладинці) зустрічається малюнок, що сприяє розкриттю літературного тексту. Ілюстрації у книзі, при глибині ідейного, образного рішення, не втрачають декоративності, прикрашають книгу, чудово гармонують із набором та папером [1].

Елементи книжкової графіки:

Обкладинка (елемент зовнішнього оформлення, паперова обкладинка друкованого видання, що несе інформацію про видання). Розрізняють передню та задню частини обкладинки. Суперобкладинка (паперова обкладинка основної передньої частини обкладинки). Обкладинку книги часто покривають лаком або синтетичною плівкою. Вони захищають палітурку від пошкоджень або забруднень,

представляють і рекламують видання. На обкладинці розміщують вказівки до видання, інформацію про автора та рекламу.

До декоративних елементів книжкового оформлення відносяться: -буквиця або ініціали (велика, часто посилена кольором, прикрашена тощо, оформлена перша літералиста або розділу друкованої книги); віньетки(декоративні або сюжетні композиції, наприклад, певної сторінки, що іноді використовується на початку або в кінці тексту для завершення розділу);

– форзац (складений навпіл листок паперу або відбитка, що поміщається між палітурною кришкою та блоком книги і служить сполучною ланкою між книжковим блоком та палітурною кришкою);

– елементи оформлення книги:

– суперобкладинка;

– буквиця;

– форзац

– авантитул (початкова сторінка книги, що передує титульному листу) [2].

На авантитул поміщають назву видавництва, його марку, найменування серії, назву книги або інші відомості;

– титул (елемент друкованого видання, на якому поміщають назву видання, прізвища авторів, найменування видавничої організації, місце і рік видання та ін.).

У багатотомних виданнях використовують розгорнутий титул

(ліворуч – контртитул, який відноситься до всього видання, праворуч – титул до даного тому);

– окремий аркуш паперу, на якому зазначено назву або порядковий номер глави, розділу чи частини книги. Правильно оформлені титули можуть захистити книгу від забруднення.

Книжкові ілюстрації є основою книжкової графіки. Однак необхідно враховувати систему видання (формат, гарнітуру шрифту, спосіб друку, якість друкарського паперу, колір друкарської фарби іт.д.). Інтеграція з текстом і загальна узгодженість (колективність, безперервність) є основними вимогами до книжкових ілюстрацій.

- віньєтки (декоративні або сюжетні композиції, наприклад , певної сторінки, що іноді використовується на початку або в кінці тексту для завершення розділу) [2].

За призначенням ілюстрації поділяють так:

- науково-пізнавальні (карти, плани, схеми, креслення тощо);
- так само образотворчі (книжкові графічні ілюстрації до літературних творів).

Ілюстрації можуть доповнювати текст, пояснювати його, бути майже повністю само достатніми, а іноді навіть підпорядковуватися йому. Ілюстрації класифікують за розміром та розміщенням у книзі: фронтиспис. Сучасний елемент оформлення видання, це ілюстрація, розміщена на лівому боці сторінки послідовно з титульним аркушем [3].

Початок глави або розділу книги на сторінці поряд з основним текстом. Зазвичай це поле в горі сторінки, щоб відокремити його від основного тексту. Підкреслює новий зміст книги(відображає основну тему, місце дії або пейзаж і робить його емоційним. Вони можуть бути описовими або символічними. Кінцеві примітки розміщуються в кінці глав, розділів або книги в цілому. Вони можуть бути тематичними, описовими, декларативними або символічними. Зачин і кінцівки пишуться в одному стилі, оскільки вони взаємо пов'язані і часто розміщуються на початку книги.

Полосні, полуполосні або форматні, розворотні ілюстрації та малюнки на полях розташовуються в середині тексту, їх місце в книзі визначається поряд з текстом, який вони розкривають. Вибір формату ілюстрації визначається залежно від її значущості. Зміст ілюстрацій, розташованих усередині тексту, зазвичай має пряме відношення до тексту, який йде за ними. Для великих розворотних або смугових ілюстрацій вибирають найбільш важливі події твору. Існує чотири основних види верстки ілюстрацій:

1. Відкрита верстка. Ілюстрації розміщують зверху чи знизу сторінки. Стикуються з текстом ілюстрації одним (при заверстці в розріз) чи двома (при заверстці в оборку) боками.

2. Закрита верстка. Ілюстрації розташовують всередині тексту. Стикуються з текстом так ілюстрації двома (при заверстці в розріз) чи трьома (при верстці в оборку) боками.

3. Глуха верстка. Ілюстрація в багатоколонній верстці заверстуються всередину тексту. Стикуються з текстом такі ілюстрації всіма чотирма боками. Верстка ілюстрацій на полях. Ілюстрації малого формату розміщують на полях видання.

З текстом такі ілюстрації не стикуються. Верстка з виходом на поля буває відкритою або закритою. Для окремих видань такі ілюстрації верстають так, щоб при обрізуванні блока обрізалась частина ілюстрації. Таку верстку називають «під обрізку». Ілюстрації, що займають усю сторінку видання, називають «сторінковими», а верстку таких ілюстрацій прийнято називати сторінковою. Якщо при верстанні ілюстрація повністю або частково займає сусідню сторінку, то таку верстку називають розворотною, а коли переходить на наступні сторінки – багаторозворотною

- Види верстки ілюстрації:
- закрыта верстка
- відкрита верстка
- в оборку
- верстка ілюстрацій на полях [3].

За технікою виконання ілюстрації поділяють на живописні (акварель, гуаш, акрил) і графічні (вугілля, сангіна, соус, ретуш, італійський олівець). Від вибору інструментів та технології багато в чому залежить характер зображення. Найчастіше сама тематика ілюстрації вибирає техніку та стиль зображення.

Стиль – це значною мірою вибір інструменту. В оформленні та ілюструванні книги застосовують такі техніки:

Друкована графіка (ліногравюра, ксилографія, цинкографія, літографія, гравюра на картоні, гравюра різцем на міді, офорт, меццо-тінто, акватинта, суха голка).

Колаж (фр. collage – приклеювання, наклейка) – різні матеріали (фрагменти газет, шпалер, кольорового паперу, оздоблювальних матеріалів, тканин, дроту, дерева, мотузок, металу) кріпляться на основу і сприймаються як фрагмент реальності. Введений П. Пікассо і Ж. Браком в 1912 р. К.Капа, Я.Северіні, Х.Апп та А.Сочевичний були активними. (Аплікація-з латинської "прикладання"). Пришивання або наклеювання шматка матеріалу (тканини, паперу, хітри, скла тощо) на тканину, папір або полотно для надання твору особливої рельєфності або виразності [3].

Фотомонтаж (берлінськи йдадаїзм) – композиція, що складається з фотографії та її фрагментів, іноді доповнених графічними елементами, використовувалася в 20 столітті в друкованій графіці, платівках. Світлини А.Родченка, Л.Лисицького та Дж Хартфілд.

Комп'ютерна графіка – растрові зображення-це файли даних або графічні зображення, які є матрицями пікселів на такому пристрої, як монітор комп'ютера або папір.

Векторна графіка – це використання геометричних фігур, таких як точки, лінії, площини та багатокутники, для представлення зображень.

Тривимірна графіка(3D, 3 Dimensions) – сукупність прийомів та інструментів, призначених для зображення об'єктів у тривимірному просторі. Використовується для створення зображень в ідеальному вигляді, на екрані або в друкованих пакетах, застосовується в кінематографі, телебаченні, комп'ютерних іграх, репродукціях, науковій та промисловій сферах.

1.1.2. Композиційний аналіз джерела творчості

Для розроблення моєї збірки за джерело творчості було взято самі українські народні казки. А саме вивчення та аналіз сюжету. Так як я вибрала відкриту верстку з двох боків, то мені потрібно обрати підходящий момент з казки, щоб відобразити його в ілюстрації.

Казка – це прозовий жанр фольклору з фантастичними елементами. Сюжетна основа народних казок, герої та їх поведінка в тих чи інших ситуаціях красномовно розповідають читачеві про історію, моральні цінності та соціально-побутові особливості української нації. Існує твердження, що фольклор визначає українця землеробом, який дбає про поля і врожай. Але, детально розглянувши казковий епос, можна зробити висновок про хибність цього стереотипного бачення. У сучасному казкознавстві існує загальноприйнята класифікація казок за їх видами, а саме: казки про тварин («звіриний епос»), чарівні (або героїко-фантастичні, фантастично-героїчні), соціально-побутові, комулятивні казки, небилиці, легенди, перекази [4].

Казки відбивають життя різних епох, вони сягають своїми витокami у життя наших далеких предків, коли ще казковість сприймалась як реальність.

Казки про тварин належать до «звіриного епосу», вони є історично найдавнішими. У цих казках в алегоричній формі розкриваються суспільні явища, побут людей. Вони пронизані сатирою, гумором. На основі опису дій та вчинків тварин проводяться аналогії з життя людей: персонажі казок обирають собі старосту, вйта, царя, а також господарюють, змагаються, сперечаються, дають і беруть хабарі, принижують слабших. У казках діють свійські (корова, коза, вівця, баран) та дикі тварини (вовк, лисиця, ведмідь), птахи (півень, качка, орел, сова, ворона, горобець), комахи, земноводні (жаба, черепаха) та ін. При цьому перевага часто надається свійським тваринам над дикими [8].

Тварини в казках уособлюють певні домінантні характеристики та риси: вовки-завзяті хижаки, страшні звірі; лисиці-хитрі, лукаві, лисячі; ведмеді-хитрі, незграбні, темні; вівці-вівчарки; осли-бадьорі; зайці-безстрашні; орли-сильні, сміливі, пихаті; зайці тараки-нестримні, вільні; кінь і корова-працьовиті, лагідні.

Поведінка персонажів казок про тварин схожа на людську, вони розмовляють, спілкуються, б'ються. Саме тому вони такі доступні дітям різного віку". "Діти люблять тварин", - пише І. Франко. І додає: "Діти відчувають, розмовляють і розуміють близьких їм тварин. Тому оповідання про тварин дуже цікаві для дітей [9].

У казках про тварин відсутні фантастичні істоти, вони — реалістичні.

І. Франко так підмітив цю особливість казок: «Говорячи ніби про звірів, вона [казка] одною бровою підморгує на людей, немов дає їм знати: — Та чого ви,

братчики, смієтеся? Адже се не про бідних баранів, вовків та ослів мова, а про вас самих, з вашою глупотою, з вашим лінивством...

З усіма вашими звірячими примхами та забавами. Адже ж навмисне даю їм ваші рухи, ваші думки, ваші слова, щоб ви якнайкраще зрозуміли — не їх а себе самих!».

1.1.3. Розроблення та обґрунтування концепції дизайн-об'єкта

Аналіз розвитку української дитячої книги в контексті світової історії виявляє багато відмінностей, пов'язаних із соціально-економічними та політичними подіями. Сучасний дизайн видань враховує вікові особливості дітей, їхнє психологічне сприйняття та реалізацію емоцій і знань через гру. У період кардинальних змін у дитячій книжці, появи технічних носіїв інформації та технологічних інновацій важливо підкреслити особливе значення книги у процесі формування дитячого світогляду. Для дітей книга є моделлю їхнього сприйняття світу. Ця модель формується шляхом інтеграції функціональних завдань, визначає концептуальну основу видання та обґрунтовує появу нових підвидів дитячої книги [15].

Освітня та пізнавальна функції історично визначили концепції релігії, освіти, інформації, пізнання та мистецтва і лягли в основу освітніх та пізнавальних видань. Використання ігрових функцій (ігровий концепт) призвело до появи ігрових видань, а бажання дітей творити і моделювати (креативний концепт) - до видань про творчість і моделювання. Синтез описаних функцій висвітлив феномен багатофункціональності, який став мейнстрімом електронних видань, а посилення взаємодії між книгою та дитиною посилило комунікативний ефект. Дитячі книги

класифікують за віком(для дітей дошкільного, молодшого шкільного та середнього шкільного віку), за способом сприйняття(зорові, слухові, дотикові, тактильні), за способом організації (зорові, слухові, дотикові, гістологічні, монографії), за способом поводження з книгою (перегортання(рукописи), складання та розгортання(про зорі книги), увімкнення та вимкнення(електронні видання формат) класифікуються відповідно.

Дитяча книга як цілісний об'єкт синтезує у собі три основні структурні рівні – змістовий, образотворчий та архітектонічний. Змістовий рівень, як носій вербальної інформації, віддзеркалює головну ідею (концепцію) твору та є основою проектування дитячих книг. Образотворчий рівень реалізується через графічно-зображальну інформацію (ілюстрація, шрифт, декоративні елементи), тісно пов'язану із змістом. Архітектонічний рівень ґрунтується на змісті літературного твору, який визначає художньо-проектні особливості образотворчого рівня, та забезпечує утворення об'ємнопросторової форми дитячого видання. Книга, як дизайн-об'єкт, є результатом органічного синтезу структурних рівнів, які визначають загальний характер генерації тенденцій у проектуванні дитячої книги. Кожен із структурних елементів видання (шрифт, зображення, об'ємно-просторова форма) важливі для визначення сутності книги. Вербальна інформація передається через типографські (набірні, текстові), декоративні та акцидентні шрифти. Розмір, накреслення, композиція шрифтової інформації визначається змістом, залежить від віку дитини та виду видання [15].

У друкованих книгах використовується класична статична типографіка – графічне оформлення друкованих текстів за допомогою верстки та Інтернету; у мультимедійній та інтерактивній типографіці-робота з анімацією форми (трансформації форми), простору (просторові трансформації) та кольору (кольорові трансформації). Використовується кінетична типографіка, яка працює з

анімацією форми (трансформація форми), простору (просторова трансформація) і кольору (трансформація кольору). Ілюстрація, як активний віковий інформаційний канал для дітей, визначає когнітивні особливості книги та відіграє важливу роль у формуванні дизайн - концепції видання.

Я проаналізувала джерела творчості, на основі чого починаю формувати ідею, визначаюся з технікою оформлення та ілюстрування книги, а саме:

Ілюстрації в збірці за характером художньо-образні, тобто відображають тлумачення літературного твору засобами книжкової графіки. Розміщуються на сторінках з двох сторін відкритою версткою і за рахунок цього дві сторінки стають ніби одним цілим, тому, що ілюстрації поставленні таким чином щоб зображувались на одному рівні та відповідали розмірам і сюжету один одної.

Ілюстрації виконані в техніці векторна графіка яка представляє собою використання геометричних примітивів, таких як точки, лінії, сплайни і багатокутники, для представлення зображень. Визначитись яким способом я буду робити свою збірку (склейка чи накладання)

Після короткого розбору і уточнення у визначенні концепції збірника я приступаю до складання технічного завдання.

Отже мені потрібно знайти українські народні казки, розробити до них ілюстрації, всього у ній повинно бути 50 сторінок. Кольорові ілюстрації(векторна графіка), і одноколонна верстка. Ескізний проект (Додаток А).

1.1.4. Характеристика досягнень відомих дизайнерів

Одним із відомих дизайнерів збірників українських народних казок є Оксана Байрак. Її роботи особливі своєю креативністю та вмінням поєднувати традиційний

український етно-стиль з інноваційними та сучасними рішеннями у дизайні. Зокрема, її збірка казок "На Різдво" є прекрасним прикладом поєднання традиційних розвивки та українських орнаментів із креативним та досить сучасним дизайном.

Ще одним відомим дизайнером є Галина Бойко. У своїй роботі вона використовує яскраві та контрастні кольори, роблячи збірки казок більш привабливими та привертаючи увагу дітей та дорослих.

Катерина Скопова – ще одна відома дизайнерка з України. Її збірка "Казкові звірята" відзначається своєю яскравістю та оригінальним дизайном. Вона креативно поєднує різні елементи, доповнюючи текст казки високоякісними ілюстраціями.

Всі вищеназвані дизайнери успішно поєднують традиційний стиль з оригінальними та сучасними рішеннями, що дозволяє їм створювати захоплюючі та цікаві збірники українських народних казок. Їх досягнення у своїй галузі відзначаються високою якістю та креативністю дизайну, що роблять їх роботу унікальною та привабливою для читачів.

Річард Едмунд Вільямс (19 березня 1933 - 16 серпня 2019) - британський аніматор, режисер кіно та мультиплікації. Найбільш відомий як режисер-мультиплікатор художнього фільму "Хто підставив кролика Роджера" ("Тачстоун пікчерз", 1988) і як автор незавершеного проекту "Злодій і шевець". Також відомий як автор анімації титрів, найпомітніші з його робіт можна бачити у стрічках «Що нового, кицька?» (1965), "Атака легкої кавалерії" (1968), "Повернення Рожевої пантери" (1975), "Рожева пантера завдає нового удару" (1976) [10].

Вільямс навчався у таких видатних майстрів мультиплікації, як Кен Харріс (англ.) рос., Мілт Каль та Арт Беббіт.

У своїй книзі *The Animator's Survival Kit* Вільямс розповідає, як у віці 15 років купив квиток на п'ятиденний тур до Лос-Анджелеса і зумів домогтися дводенної екскурсії *Walt Disney Studio*. Під час цієї екскурсії його представили Річарду (Діку) Келсі, ілюстратору та художнику-постановнику, який дав юному Вільямсу пораду: «Забудь на якийсь час про анімацію і навчися спершу малювати».

У своєму відеокурсі "*The Animator's Survival Kit Animated*" Вільямс розповідає, що вперше зустрівся з Кеном Харрісом у Лондоні, і з його слів можна зрозуміти, що раніше Вільямс навчався, вивчаючи роботи Харріса. Кен Харріс брав участь у проєкті Вільямса «Злодій і шевець» як аніматор [10].

Вільямс також розповідає у своїй книзі, що був вражений сценами Мілта Кала, намальованими для мультфільму *Книга джунглів* (1967). Вільямс написав Калу і запросив його відвідати свою лондонську студію, це започаткувало багаторічну дружбу двох аніматорів [10].

Арта Бєбітта Вільямс запросив на свою студію в 1976 році для навчання аніматорів (за лекціями Бєбітта було знято короткометражний фільм «*Animating Art*»).

Стівен Геллер видатний американський графічний дизайнер, художній керівник, мистецтвознавець і автор. ... Він - багатогранний автор і співавтор книг, що простежують історію типографіки, ілюстрації та інших напрямків, пов'язаних з графічним дизайном. Народився 7 липня 1950 року. Стівен Геллер виріс у Нью-Йорку, США. Стівен Геллер, арт-директор *New York Times Book Review* і співголова програми Школи образотворчих мистецтв, написав понад 70 книг з графічного дизайну, ілюстрації та політичного мистецтва. Живе в Нью-Йорку [11].

Сеймур Кваст є співзасновником, а тепер директором компанії *The Pushpin Group*, всесвітньо відомої дизайнерської фірми. Його ілюстрації відзначено

багатьма нагородами і використовуються як в рекламі, а також в 30 виданнях для дітей [12].

1.2. Зображення поєднання тексту та ілюстрації у ескізному варіанті.
Композиційна проробка джерела творчості

1.2.1. Вибір та стилізація композиційних елементів джерела творчості

Вибір і стилізація композиційних елементів українських народних казок залежить від багатьох чинників, таких як традиції народного мистецтва, вікові показники читачів, місцевість, звичаї та традиції.

Композиційні елементи, зазвичай, обираються на основі тематики та характеру казки. Наприклад, якщо казка розповідає про пригоди, то можна використовувати образи лісів, річок та гір, а якщо казка про кохання, то можна використовувати образи квітів, зірок та місяця.

Щодо стилізації, то на зразок традицій української народної вишивки можна використати геометричні та рослинні орнаменти. Також можна використовувати елементи національного костюма для стилізації ілюстрацій.

Крім того, стилізація може бути виконана в інших художніх стилях, таких як мінімалістичний, абстрактний, реалістичний або фантазійний. Вибір стилю визначається взаємодією з аудиторією казок, відображенням культурних цінностей та сприйняттям автором казки.

Обирати та стилізувати композиційні елементи українських народних казок потрібно з увагою та повагою до традицій та національної спадщини України.

У декоративної композиції важливу роль відіграє те, наскільки творчо художник може переробити навколишню дійсність, створюючи художній образ

і внести в неї свої думки і почуття, індивідуальні відтінки. Це і називається стилізацією. Стилiзація як процес роботи є декоративне узагальнення зображуваних об'єктів (фігур, предметів) за допомогою ряду умовних прийомів зміни форми, об'ємних і колірних відносин.

Стилiзація -спрощений, чіткий, контрастний лінійний малюнок, в основі якого лежить штрих, пляма, лінія. Спрощеність, лаконізм - характерна риса стилізованого малюнка.

У декоративному мистецтві стилізація -метод ритмічної організації цілого, завдяки якому зображення набуває ознак підвищеної декоративності і сприймається своєрідним мотивом візерунка (тоді ми говоримо про декоративної стилізації в композиції).

Стилiзацію можна поділити на чотири види:

1. Зовнішня,поверхнева - (коли використовуються готові стилізовані елементи або об'єкти - килим з використанням хохломського розпису). Створюється взагалі - типовий проект, для масового виробництва;

2. Декоративна - композиція підпорядкована певного простору (Напр., Панно створюється для певного інтер'єру).

3. Наслідувальна стилізація -передбачає наявність готового зразка для наслідування і полягає в наслідуванні стилю тієї чи іншої епохи (Напр., Зробити виріб в стилі «модерн» ...)

4. Творча стилізація -художник переробляє реалістичний об'єкт в декоративне зображення (Орнамент) [13].

Творча стилізація - як процес.

1. Художник розглядає об'єкт, робить ескізні замальовки, вивчаючи його в поворотах, ракурсах....

Під час замальовки природних матеріалів зберігаються всі випадкові ракурси і пропорції. Забарвлення, текстура і фактура. Необхідно звернути особливу увагу на особливості будови, на ритмічну пластику, і ін. Властивості об'єкта. Важливо поставити конкретну мету: для чого буде проводитися стилізація об'єкта. Статика - вид зверху; динаміка - вид збоку і замальовки можна робити будь-якими матеріалами.

2. Процес пізнання, аналізу. Художник прагне зрозуміти, чим його зацікавив об'єкт, ніж. Що подобається, що не подобається в ньому? З чим або ким асоціюється.

3. Коли знайдено ставлення художника до об'єкту, важливо вирішити, як і в якій формі виявити своє ставлення, донести свої думки і почуття в процесі майбутньої стилізації цього об'єкта.

4. Пошук форми, силуету. В процесі роботи художник відкидає всі випадковості, підсилює особливості даного об'єкта. Можна лист вписати в будь-яку геометричну форму; виявлення особливостей даного об'єкта [13].

Посилення особливостей форми, відображення суті об'єкта. Можлива зміна пропорцій або зміна розмірів і пропорцій деталей об'єктів. Можна спробувати вписати об'єкт в будь-яку геометричну форму (круг, квадрат, ромб або трикутник). Вирішити, в якому стилі буде проводитися стилізація (модерн, бароко, класицизм ...).

5. Графічне рішення композиції.

Варіації: В стилізації об'єктів використовувати візерунки та орнаменти, різноманітні композиційні прийоми (Негатив-позитив, аплікаційний прийом, прийоми згущення і розрядження) [14].

1.3 Вибір та обґрунтування вихідних даних до проектування збірника українських народних казок

1.3.1 Вибір та характеристика типу дизайн-об'єкта

У процесі розробки своєї збірки я обрала два види стилізації зовнішня поверхнева та творча.

Перший вид побудований на наслідуванні готовим зразкам, імітації манери будь-якого автора, жанру, течії.

Другий вид передбачає обов'язковий зв'язок елементів створюваного твору з просторовим середовищем. Тут декоративні форми переважають над реалістичною передачею образів і дійсності. Стилiзація форми може бути настiльки переповнена нереалiстичними деталями, що перетворюється на абстрактну. Вона, в свою чергу, роздiляється на такі види: мають натуральний зразок і вигадані.

Тексти народних казок. Для створення збірника потрібно мати наявність текстів казок, які будуть розміщені в книзі. Їх я шукала на веб-ресурсах. Підбирала універсальні сюжети, щоб подобались і дорослим читачам і дітям. Та короткі за змістом щоб розміщались на двох сторінках, так як по ідеї ілюстрація це розкрита книжка на якій розкривається відривок з сюжету казки.

Ілюстрації. Як я згадувала вище ідея моїх ілюстрацій змальовує епізод із сюжету казки. Книга народних казок повинна містити якісні та відповідні за

тематикою ілюстрації, які відображатимуть події та персонажів казок. Зображення кольорові, векторні.

Графічний дизайн. Без вдалого графічного дизайну збірник не зможе виглядати як професійне видання. Обтікання текстом навколо малюнка я обрала щоб зображення з текстом були як одне ціле, коли читач візьметься до вивчення тексту то буде занурюватись у атмосферу казки, і уявляти собі все прочитане буде простіше.

Технічні характеристики. Сторінки формату А5 , розміри ширина 148мм на 210 мм висота. Друк на глянцевому папері.

2.ТВОРЧЕ РОЗРОБЛЕННЯ ІДЕЙ ОБ'ЄКТІВ ПРОЄКТУВАННЯ

2.1 Розроблення ескізів моделей-ідей та їх загальна характеристика

Для розроблення збірки українських народних казок я врахувала наступні кроки:

- Вибір народних казок - обирала казки, які будуть цікаві для читачів з урахуванням їх віку та інтересів.
- Розроблення плану збірки – визначила, скільки приблизно казок я хочу включити до збірки та як я хочу їх представити: чи потрібні ілюстрації та який стиль відповідатиме моєму формату.
- Збір матеріалів - знайшла перекази народних казок українською мовою та проаналізувала ілюстрації які б відповідали моєму бажанню що до збірки.
- Розроблення макету - використала відповідні програми (Adobe Illusrator та Adobe InDesign) для створення макету моєї збірки, щоб дизайн був привабливим та читабельним.

Коректура та редагування - перевірила текст та ілюстрації на належну відповідність один одному та помилки і коректую їх (Додаток Б).

2.2. Порівняльний аналіз варіантів-ідей, вибір головної та розроблення варіантів-пропозицій

Для проектування збірника українських народних казок, можна розглянути декілька варіантів-ідей, а саме:

Книга в традиційному форматі з паперовими сторінками та ілюстраціями, які розвиваються при перевертанні сторінок.

Електронна книга, доступна на різних платформах, з можливістю зміни розміру шрифту та підсвіткою для комфортного читання.

Аудіокнига з народними оповіданнями, записаними професійними артистами.

Концепт-книга з детальними розмальовками, кольоровими блоками та спецефектами.

Після порівняльного аналізу цих ідей, я вирішила піти в напрямку першої ідеї, оскільки вона є класичною, вже зарекомендувала свою успішність, має широкий загалом, що дає можливість досягти великої аудиторії, а також дозволить більш детально показати головних героїв та події казок у наскрізнім, незмінному форматі.

Враховуючи вищевказане, можна розглянути кілька варіантів-пропозицій для дизайну та оформлення книги.

Наприклад:

- двоколонне розміщення тексту, чорно-білі ілюстрації створені від руки.
- кольорове зображення героїв казок, за допомогою різних інструментів
- повторювальний елемент на кожній ілюстрації з різними типами заливки.

Обкладинка в етно-модерністичному стилі української народної вишивки.
(Додаток В)

2.3 Композиційний аналіз гармонійності розробленого художнього проєкту

Художній проєкт - це результат кропіткої та творчої роботи, що об'єднує в собі красу та естетику. При розробці проєкту важливо забезпечити гармонійність композиції, що означає взаємозв'язок та рівновагу між елементами проєкту.

Композиційний аналіз гармонійності розробленого художнього проєкту розглядає організацію простору та деталей в проєкті. Основні елементи аналізу гармонії композиції - це форма (контур), колір, текстура та елементи композиції.

В розробці проєкту збірника українських народних казок, я обрала традиційну книгу з паперовими сторінками та ілюстраціями, які розвиваються при перевертанні сторінок. Основна форма книги має відповідати стандартному формату, що давно впроваджений на книжковому ринку.

Колір обкладинки обрано білий, оскільки це символ чистоти та життя, який містить в собі позитивні значення, такі як надія, чистота та гармонія. Орнаменти, розміром менше стандартного формату, додають роботі національного колориту та вишуканості.

Ілюстрації виконані у стилі малюнків, що порадує дитяче та доросле око. Зображення головних персонажів казок витончено підібрані за розміром та яскравістю, що забезпечує гармонійний зв'язок сторінок між собою.

Текст розміщений у внутрішній частині книги, являє собою звичайний для читання шрифт та відповідає читацькому сприйняттю.

Остаточне оформлення книги надає щирості та мистецькому вишуканню. Ілюстрації та текст відштовхуються один від одного, створюючи гармонійний та спокійний образ книжки, який приверне увагу його обладнанням. Значущість деталей та гармонійне поєднання елементів дозволить складну

композицію бачити як одне ціле, та насолоджуватися красою вітчизняних народних казок в унікальному вигляді. (Додаток Г)

3. ТВОРЧЕ РОЗРОБЛЕННЯ ДИЗАЙНУ ОБ'ЄКТА ПРОЄКТУВАННЯ

3.1 Вибір та обґрунтування концепції дизайну об'єкта проектування

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 [5].

При створенні TIFF-макету вам потрібно: об'єднати всі текстові шари в одну файлі TIFF-фон-раструвати або конвертувати всі текстові шари в обрізку-не платити за принтер,PDF-варіанти,які виділяють додаткові шляхи, канали та шари у файлі, які використовуються для компонування накресленні, мають менше питань і менше вимог. Вам потрібно забезпечити наявність шрифтів у макетів бо правильне використання шрифтів у PDF [5].

Для отримання високоякісних фотографій якість зображення має бути встановлена на рівні 300 dpi (пікселів на дюйм)або вище. Для друку слід використовувати лише кольори з палітри CMYK. Використання інших палітр, таких як RGB, LAB тощо, у цьому режимі не рекомендується. Однак чорно-білі зображення зберігаються у відтінках сірого. Також не рекомендується використовувати власні кольори при створенні макета. Це пов'язано з тим, що обрані кольори можуть суттєво змінитися під час обробки файлу [5].

У неправильно оброблених моделях чорний фон може мати непривабливий вигляд під час друку. Щоб уникнути проблем із чорним кольором, великі ділянки вилівки слід зафарбовувати іншими колірними каналами. Підкладка повинна бути однорідною, і будь-яка неоднорідність буде виділятися під час друку. Щоб чорний колір виглядав красивим і насиченим, використовуйте 50% (до 60%) інших кольорів у заливці (наприклад, CMYK 50/50/50/100)на великих ділянках фону або великого тексту [5].

Важливо стежити за щільністю волокон макета, яка не повинна перевищувати 320-340%. Це пов'язано з тим, що більша щільність волокон може призвести до

браку продукції. При укладанні готової продукції фарбу перекладають з одного мішка в інший. Труднощі з витягуванням в основному пов'язані з дрібним зерном. Дрібнозернистий папір може бути запиленим, розмитим, нечітким або обрізаним по краях під час друку, навіть якщо на екрані монітора текст виглядає ідеально розбірливим і респектабельним. Плакати з великими обсягами тексту або дрібним шрифтом краще надавати в ідеально складеному вигляді у векторному форматі(PDF). Для отримання якісних малюнків і поліграфічних зображень рекомендується не використовувати символи і готувати шрифти розміром не більше 14 пунктів у програмі векторної графіки, наприклад ,Adobe Illustrator або Corel DRAW. Рекомендується підготувати шрифти, крім того, правильно конвертувати його у формат PDF [5].

Народна казка — найдавніший вид казок. Їх особливістю є відсутність особи автора. Народні казки — це витвір усього суспільства. Звичайно, що кожна казка в основі має розповідь, яку розповіла певна людина, але з з того часу ця казка як правило переказується великою кількістю людей і досить сильно змінюється.

Свій вибір концепції дизайну збірника я зробила майже одразу, я розуміла як і що має бути. Порадилась з керівником, він підтримав мою ідею. Отже я обрала двосторонній друк із зображеннями які об'єднують сторінки на розвороті. Кольорові векторні зображення які відображають епізод з казки для кращого уявлення. Я хотіла зробити подвійне сприйняття сюжету, тобто текст написаний у книзі і казка яка оживає на сторінках зображеної книги. Так як я визначилась з ідеєю швидко, мені залишилось обрати концепцію самого збірника.

Обирала я між такими варіантами:

1. Химерний і грайливий дизайн: чудово підійде для збірки казок. Ця концепція дизайну може включати яскраві кольори, творчі ілюстрації та грайливу

типографіку. Цей дизайн сподобається як дітям, так і дорослим, оскільки він передає чарівну та творчу природу казок.

2. Вінтажний і позачасовий дизайн: в чудово підійде для колекції класичних казок. Ця концепція дизайну може включати ілюстрації в тонах сепії, класичну типографіку та елегантні прикраси. Цей дизайн сподобається дорослим, які цінують історію та традиції казок.

3. Мінімалістичний і сучасний дизайн: чудово підійде для колекції сучасних переказів казок. Ця концепція дизайну може включати чіткі лінії, сміливу типографіку та прості ілюстрації. Цей дизайн сподобається молодшій аудиторії, яка цінує сучасний дизайн і оповідання.

І зупинилась я на третьому варіанті, тобто, мінімалістичному дизайні. Мінімалістична та сучасна концепція дизайну книги з казками може включати використання векторної графіки для створення простих, але візуально привабливих ілюстрацій. На обкладинці книжки може бути зображений один персонаж або об'єкт з однієї з казок, або об'єкт пов'язаний із змістом книги зображений у сміливому та барвистому векторному стилі. Типографіка на обкладинці може бути чистою та сучасною, зі шрифтом без зарубок жирним шрифтом.

Всередині книжки кожна казка може супроводжуватися серією векторних ілюстрацій, які допомагають оживити історію. Ілюстрації можуть бути простими та стилізованими, з використанням обмеженої кольорової палітри та жирних ліній для створення цілісного вигляду всієї книги.

Типографіка, використана для тексту казок, також може бути чистою та сучасною, з розбірливим шрифтом, який легко читається.

Загалом мінімалістична та сучасна векторна концепція дизайну книжки казок буде візуально привабливою та доступною для читачів будь-якого віку.

Використання простих ілюстрацій і типографіки допомогло б створити цілісне та привабливе читання, а сучасні елементи дизайну виділили б книгу на полицях книжкових магазинів.

Я проаналізувала об'єм роботи, і скільки часу у мене залишилось. Переглянула аналогічні приклади збірок в трьох стилях, і впевнилась у своєму виборі.

Зрештою, обрана концепція дизайну має відповідати цільовій аудиторії та загальному тону та темі збірки казок. Цільовою аудиторією можуть бути як діти так і дорослі, ця концепція підходить всім, отже далі продовжую працювати у цьому стилі.

3.2 Розроблення варіантів творчих ідей

Для початку я обираю формат на якому буде зображуватись весь простір казки — формат А5. Далі потрібно обрати 25 казок, так щоб вийшло 50 сторінок на (по дві сторінки на кожную казку).

Знайшла все що потрібно, але дві казки які мені сподобались виявились довшими ніж потрібно, тому у результаті залишилось 23 казки, і дві з них на три сторінки, у результати отримую 50 сторінок.

Список казок :

1 Як дурень випросив вогню

2 Скільки в небі зірок

3 Про дівчину-сопілку

- 4 Калиточка
- 5 Робиш, що робиш, усе позирай на кінець
- 6 Рудий мельник
- 7 Три метелики
- 8 Дід, Баба і вовк-співак
- 9 Дарунки з трьох зернин
- 10 Шию, мию
- 11 Два брати
- 12 Видимо й невидимо
- 13 Заєць-хвалько
- 14 Як їжак і заєць бігали наввипередки
- 15 Як пес собі друга знайшов
- 16 Хитрий кіт та миші
- 17 Казка про дурня Терешка
- 18 Паляниця і золото
- 19 Як пан гавкав на старого пня
- 20 Іван Котайлович
- 21 Наречена купина
- 22 Життя і смерть

23 Два цапи

Далі я обирала концепцію самих ілюстрацій, між чорно-білими та кольоровими стилями. Спочатку я зробила зображення в чорно-білих тонах, і зображення відкритої книги і саме відображення казки в ілюстрації, потім доповнила частково кольори в деяких місцях, зрозуміла що цього мало і зробила в кольорі все крім зображення відкритої книги.

В результаті маю основний текст шрифтом Minion Pro, в чорному кольорі, та текст заголовків шрифтом Caslon Bold та чорним кольором. Розмір підбиратиму в залежності від об'єму казки, тому у кожної з них розмір шрифту більший або менший за попередню, а також розмір зображення, він відрізняється від попереднього розміром щоб композиція на сторінці мала гарний вигляд.

Пропорції співвідношення тексту та ілюстрації підбирала на око, зробила в програми Adobe InDesign варіанти розположення і підбирала по заготовлених шаблонах підходящий варіант для тої чи іншої казки. (див.рис.1.1-1.3)

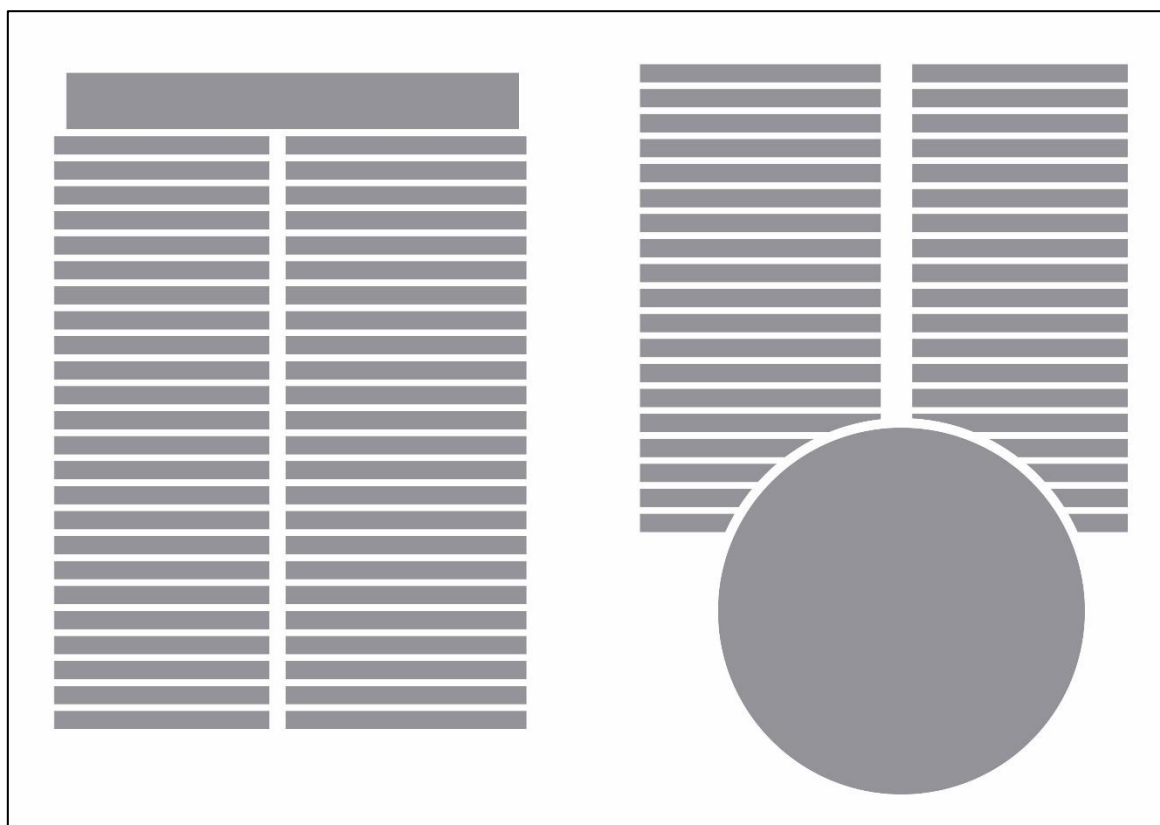


Рисунок 3.1 - Шаблон 1

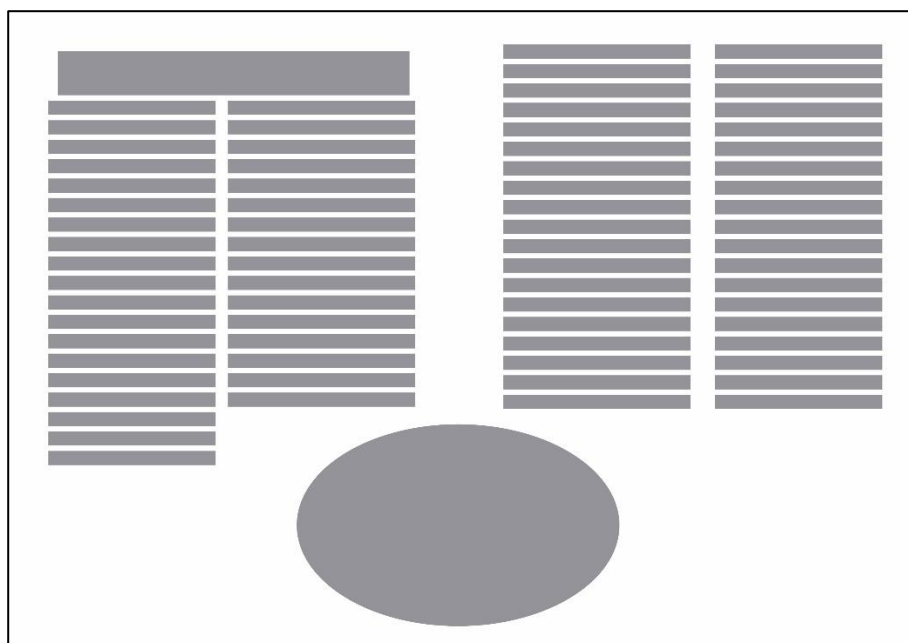


Рисунок 3.2 - Шаблон 2

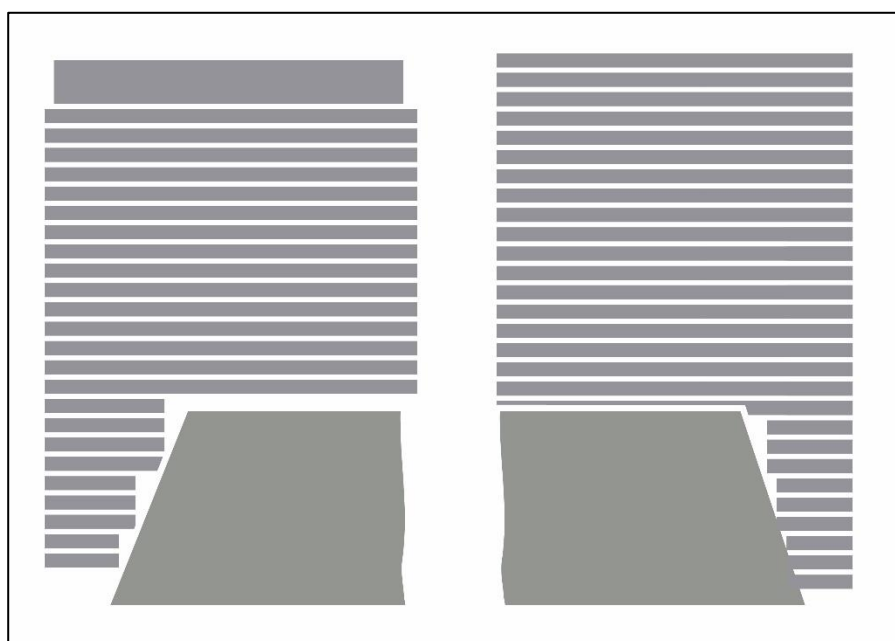


Рисунок 3.3 - Шаблон 3

Adobe Photoshop CC 2018 – багатофункціональний 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 [6].

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 [6].

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 [6].

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 [6].

Adobe Illustrator – векторний графічний редактор, розроблений і поширюваний компанією Adobe Systems. Розроблення 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 [6].

У 2018 році 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 [6].

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.

Для розроблення обкладинки я обрала орнамент з квітів, мені цей варіант здався найкращим. Обирала я між тим, щоб зобразити на обкладинці зображення з кожної казки в мініатюрах, на мій погляд це виглядало не органічно. Ще один варіант був зобразити по одному герою з казки як у взаємодії одне з одним, теж ця ідея мені не сподобалась, потім я подумала взяти не з кодної казки по герою а одного персонажа, щоб він запрошував до читання збірника. Тож я зробила 3 варіанти обкладинок, перша з орнаментом, друга з всіма мініатюрами зображень до казок, і третя з одним персонажем який запрошував читати. (див. рис. 2.1 - 2.3)



Рисунок 3.4 - Варіан обкладинки 1

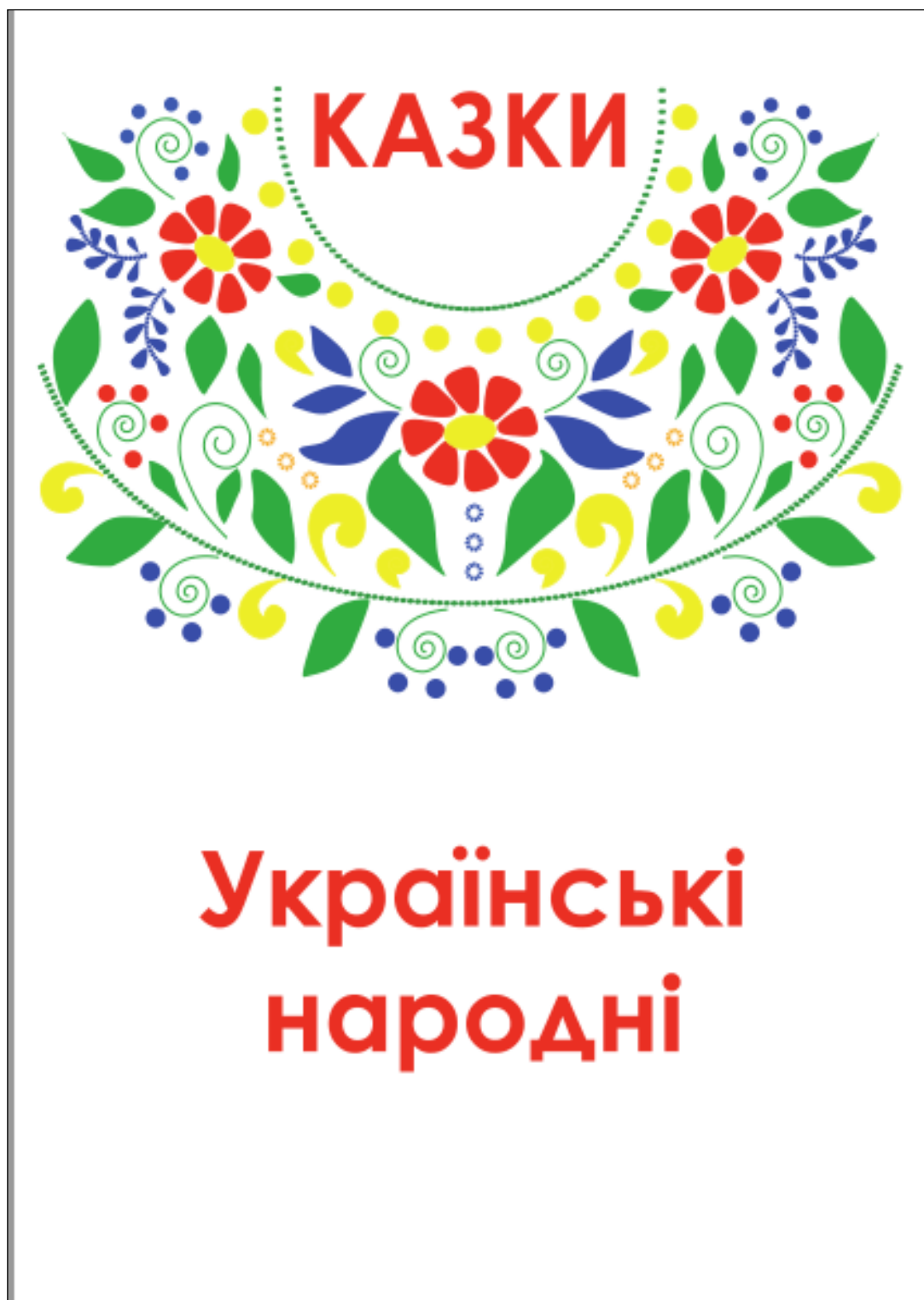


Рисунок 3.6 - Варіант обкладинки 3

Відображала свої ідеї з допомогою програми Adobe Illustrator, ілюстрації промальовувались інструментом «Перо», «Геометричні фігури», «Пензлик», «Перехід», «Піпетка», та ін.

3.3 Обґрунтування розроблення головної ідеї дизайну об'єкта проєктування

Не менш важливим елементом у виборі кольорів є розуміння їхнього психологічного впливу. Психологічний вплив кольорів: тепловий (теплі кольори - червонувато-червоний, холодні-синьо-зелений), важкий (темні, природні кольори сприймаються як важкі; свіжі, прохолодні, розріджені кольори сприймаються як легкі), пласкі кольори ізольовані, живі кольори - гарячі, теплі, яскраві, спокійні, прохолодні, розріджені, глянцеві. Колір - це відчуття, яке виникає в мозку у відповідь на світло, що відбивається від поверхні і потрапляє на сітківку ока. Усі кольори можна розділити на дві групи: ароматичні (всі відтінки чорного, білого і сірого) і насичені(всі кольори спектра).Основними характеристиками кольорів є: насиченість-це якісна характеристика, яка визначає сам колір і назву кольору; світло та-визначає, чи є певний колір світлішим за найтемніший чорний або темнішим за найсвітліший білий; насиченість-багатство кольору, кількісна характеристика, яка описує його відтінок [7].

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 [7].

Крім того, одним з найважливіших конкурентних моментів у проектному виробництві є банальність. Площинність-це поступовий перехід від однієї частини комунікації до іншої, плавний перехід від одного напрямку форми до іншого, плавний ряд елементів і ліній. Пластичність форми залежить від відтінку та кольору основного матеріалу.

За допомогою ліній будуються тривимірні стратегії: скупчення, концентрація, концентрація-редукція, редукція. Пластини можуть бути геометричними, лінійними або криволінійними.

Лінії-один з найпоширеніших засобів зображення.

Лінії можуть бути: прямі, ламані, хвилясті, одинарні, пунктирні, чіткі, нечіткі. Прямі горизонтальні лінії асоціюються з горизонтом і викликають відчуття стабільності, спокою та рівності. Прямі вертикальні лінії уособлюють сходження до вершини, уособлюють стабільність і рівність. Прямі та діагональні лінії викликають відчуття падіння, нестабільності, гніву та нерівномірної важливості. Ламінарні лінії асоціюються зі стресом та агресією. Криві з постійним нахилом асоціюються з плоскими просторовими моделями. Криві зі змінним нахилом вказують на активну динаміку, ризик підйому або падіння.

У своєму проекті 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.

Перед створенням самих ілюстрацій були створені вільні ескізи та робочі начерки. Швидкий ескіз-це швидкий і простий спосіб написання, щоб охопити тему. Робоча екзегеза-це повне і конкретне викладення визначеної форми. Існують різні способи створення ілюстрацій та інших творчих проектів: спосіб фантазії, спосіб асоціації, спосіб біо, спосіб неології, імпульс, мозкова атака, відданість та інвестиції, перебільшення та трансформація. У цьому дослідженні були використані лише методи фантазії, метод асоціацій, метод неологізму та метод перебільшення.

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.

Проект являє собою логічне розкриття теми.

Цілісність-це єдність усіх засобів виразності, присутніх утворі, що відповідають його змісту. Це взаємність, зворотність і підпорядкованість. Ознаками завершеності є: відокремленість-об'єкт чітко відокремлений від середовища, в якому він використовується; зв'язність -окремі елементи природнопоєднуються в єдине ціле; всеосяжність-оптимальна кількість одночасно розпізнаваних частин, видима вага елементів при рівності, кожному. Один з ключових елементів кампанії-завершеність, коли глядачеві не хочеться нічого додавати до кампанії. Сама комунікація, про яку ми часто говоримо, є способом об'єднання всіх елементів в одне ціле. Це досягається за допомогою конкурентних прийомів та інструментів, таких як

Майстерність-це взаємозв'язок між формою, дією та елементами; продукт-це взаємозв'язок між окремими елементами та формою в цілому.

Форма – це зовнішній прояв тривимірної просторової структури. Створюючи проект, завжди не обхідно пам'ятати про основні закони комерції. Один з цих законів базується на поєднанні декількох ключових елементів з метою досягнення гармонійної єдності в шести частинах одного твору. Першою умовою основного закону є те, що твір має бути цілісним і не містити частин, які суперечать його задуму. Композиція вважається вдалою, якщо жодна частина цілого не може бути вилучена або замінена. Друге правило-систематична перемога в конкурсі. Важливо визначити головні та другорядні частини, тобто знати, яка творча ідея лежить в основі і як поєднати всі компоненти майбутньої роботи в одне ціле.

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 обдумана 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 композиційним 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.

ВИСНОВКИ

При створенні свого збірника я зрозуміла, що першим з чого потрібно починати створення книги це пошук ідей, надихатись для того щоб створити щось нове, своє власне творіння. Створювати макети, кожну свою ідею креслити на чорновику, з неї може вийти дуже непогана ілюстрація.

В макетах зображуємо приблизне розташування тексту, розміщення ілюстрацій, місце відступів, колонтитулів, частину під зшивання, та іншу розмітку.

Знайти потрібну кількість казок, і перечитуючи їх, одразу уявляти чи зможу зробити цікаву ілюстрацію для тої чи іншої казки.

Далі обираємо стиль ілюстрацій, адже від цього залежить передача настрою казок. Створюємо персонажів, емоції. Після цього можна переходити до створення самих повних ілюстрацій. По одній ілюстрації до казки, підбираю кольори для всього що я зобразила, виділяю головних героїв казок, але і про деталі не забуваю. Визначилась що листки книги будуть у форматі А5. Маємо ескізи ілюстрацій разом із казками.

Усі ілюстрації промальовувались за допомогою програми Adobe Illustrator 2021, верстку підбирала і розкреслювала у програмі Adobe Indesign 2021.

Для підготовки зображень до друку їх було переведено у формат кольору СМҮК. Так як для друку використовую кольори тільки з палітри СМҮК.

Також самі зображення були збережені у форматі pdf, і надруковано на глянцевому папері.

ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ

1. Про графіку. [Електронний ресурс] – режим доступу: <https://varash8.webnode.com.ua/grafika/> (дата звернення: 15.03.2023)
2. Історія та теорія графічного мистецтва. [Електронний ресурс] – режим доступу: <http://eprints.kname.edu.ua/60589/1/2021%20214Л%20Перевірено.%20Лекції.%20Історія%20та%20теорія%20графічного%20мистецтва.pdf> (дата звернення: 16.03.2023)
3. Особливості створення ілюстрації як вигляду прикладної графіки. [Електронний ресурс] – режим доступу: http://4ua.co.ua/culture/xa3ad69b5c53b89421206c26_1.html (дата звернення: 20.03.2023)
4. Національні особливості української народної казки, етнічні стереотипи та історичні свідчення у фольклорі. [Електронний ресурс] – режим доступу: <https://www.museum-ukraine.info/?p=14986> (дата звернення: 20.03.2023)
5. Як підготувати макет для друку поліграфічної продукції. [Електронний ресурс] – режим доступу: <https://vc.ru/design/131642-kak-podgotovit-maket-dlya-pechati-poligraficheskoy-produkcii> (дата звернення: 02.04.2023)
6. Офіційний сайт Adobe. [Електронний ресурс] – режим доступу: <https://www.adobe.com/ua/> (дата звернення: 07.04.2023)
7. Вплив кольору на психіку та здоров'я людини. [Електронний ресурс] – режим доступу: <https://cyberleninka.ru> (дата звернення: 20.04.2023)

8. Використання казок у вихованні. [Електронний ресурс] – режим доступу: https://revolution.allbest.ru/pedagogics/00249433_0.html (дата звернення: 23.03.2023)
9. Види українських казок. [Електронний ресурс] – режим доступу: <https://studfile.net/preview/5721461/page:14/> (дата звернення: 23.03.2023)
- 10.Творчість Річарда Уільямса. [Електронний ресурс] – режим доступу: https://anima.at.ua/publ/film_po_animirovannym_primeram_richarda_uiljamsa/1-1-0-51 (дата звернення: 25.03.2023)
- 11.Творчість Стівен Геллер, Сеймур Кваст [Електронний ресурс] – режим доступу: <https://www.arthuss.com.ua/heller> (дата звернення: 25.03.2023)
12. Графічні стилі: Від вікторіанства до хіпстерства [Електронний ресурс] – режим доступу: <https://vivat-book.com.ua/graf-chn-stil-v-d-v-ktor-anstva-do-h-psterstva.html> (дата звернення: 25.03.2023)
13. Графічні прийоми в стилізації портрета [Електронний ресурс] – режим доступу: <https://ukrbukva.net/114382-Graficheskie-priemy-v-stilizacii-portreta.html> (дата звернення: 28.03.2023)
14. Стилзація у композиції. [Електронний ресурс] – режим доступу: http://ni.biz.ua/5/5_12/5_12213_stilizatsiya-v-kompozitsii.html (дата звернення: 29.03.2023)
15. Художні практики на початку ХХІ століття: новації, тенденції, перспективи. [Електронний ресурс] – режим доступу: <https://kdidpamid.edu.ua/academy/wp-content/uploads/2020/07/zbirka-tez-konferenczii-25.11.2016.pdf> (дата звернення: 30.03.2023)

Додаток А

Ескізний проект

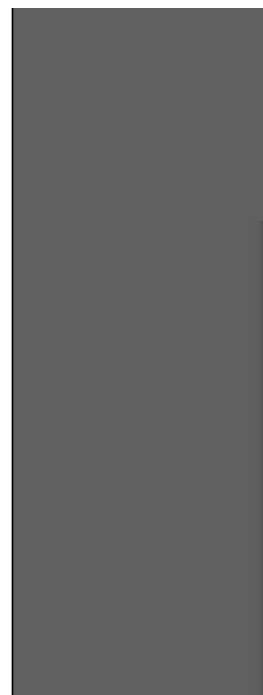


Рисунок А.1

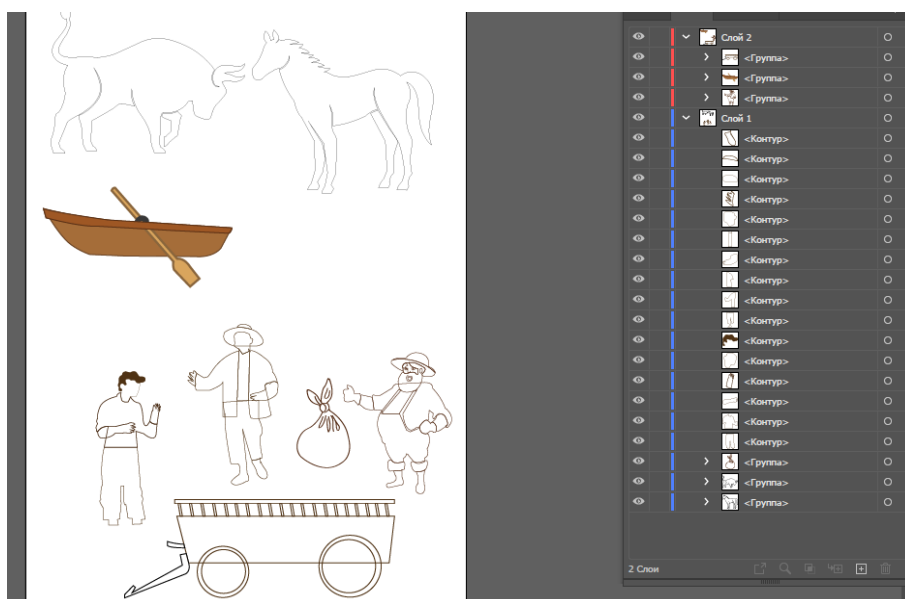


Рисунок А.2



Рисунок А.3

Додаток Б



Рисунок Б.1

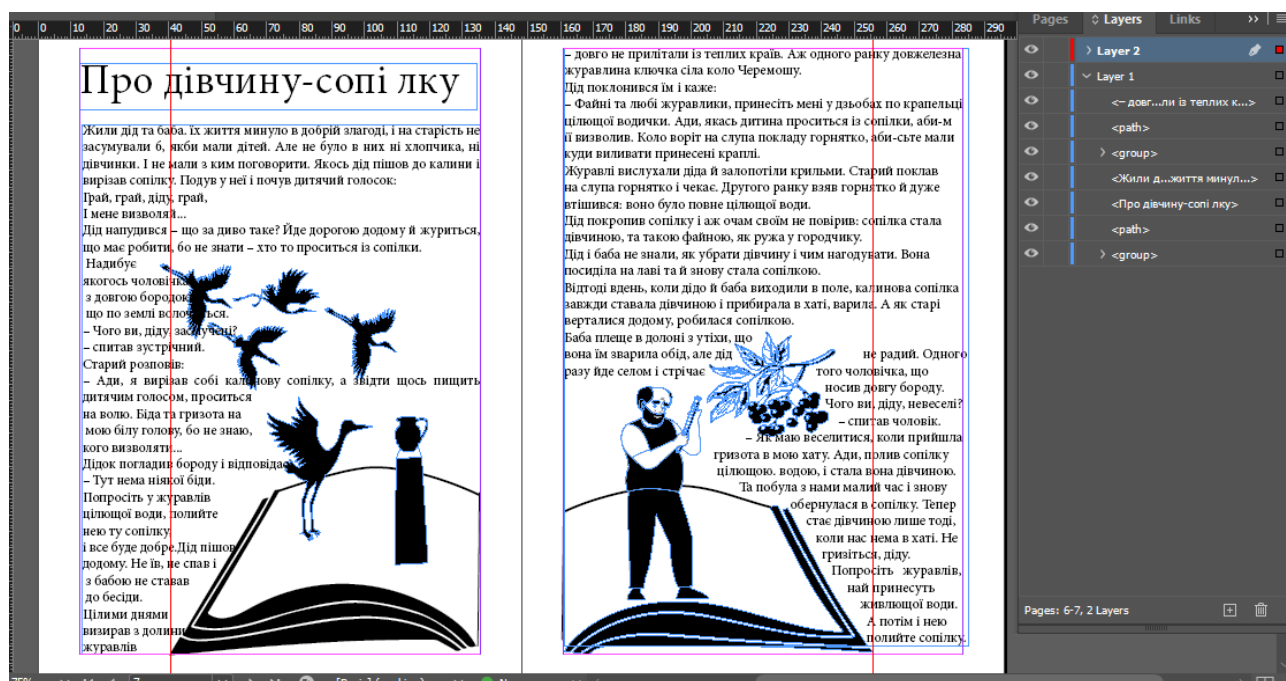


Рисунок Б.2

Додаток В

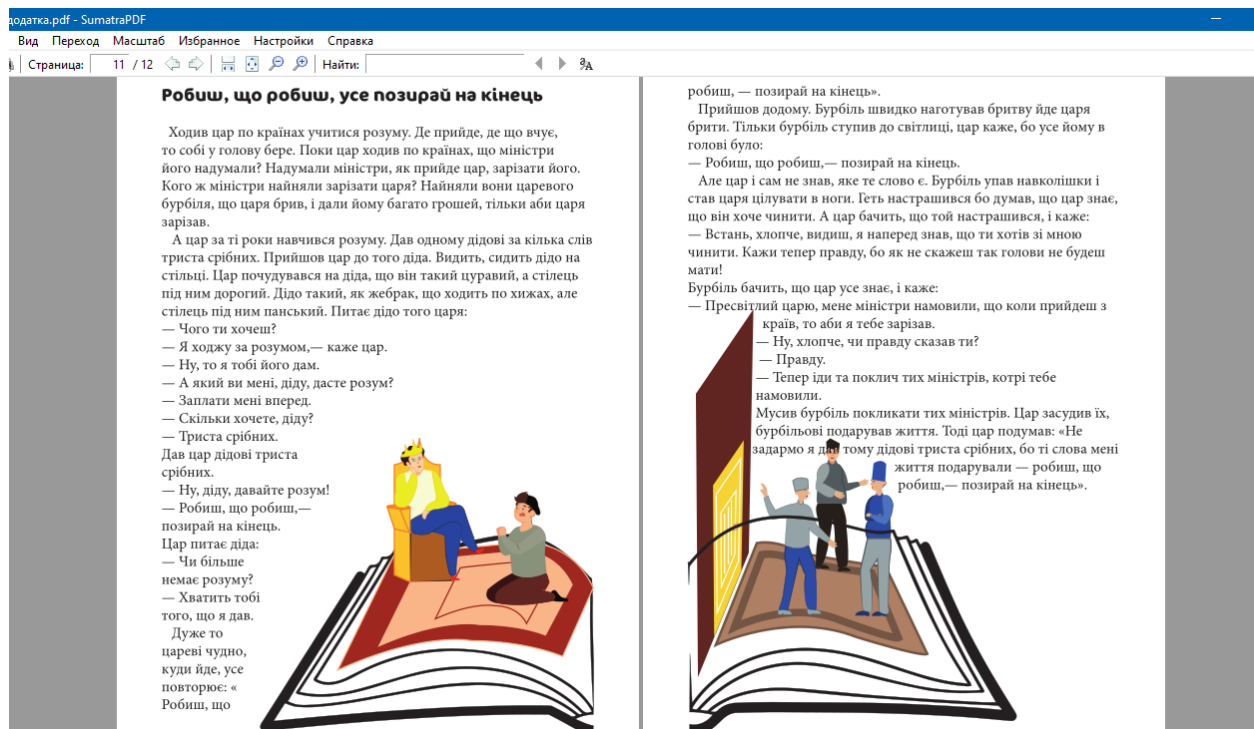


Рисунок В.1

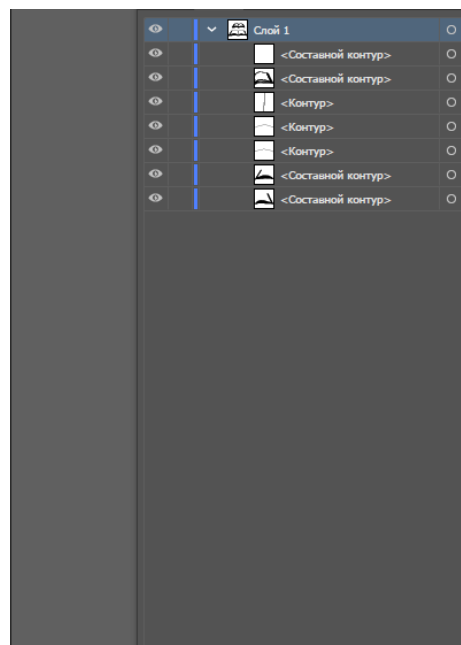
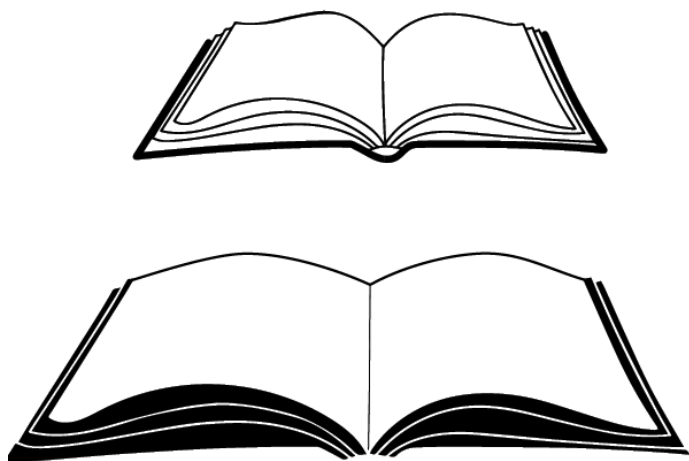


Рисунок В.2

Скільки в небі зірок

Жив собі дуже багатий чоловік, він часто хвалився, що краще від нього ніхто не живе, бо він ніяких клопотів не має. Дізнався про це цар і дуже розгнівався, як таке може бути, що цар має клопоти, а хтось їх не має. Написав цар чоловікові листа, загадавши дві загадки: щоб полічив на небі всі зірки і щоб написав цареві, де середина світу. Дав термін чотири дні. А якщо цього не зробить, то зніме йому голову з плечей.

Прочитавши листа, багатий чоловік дуже зажурився. Довідався про це один циган і запропонував чоловікові піти замість нього до царя, якщо той дасть йому корову. – Я тобі дам і три корови, якщо мене виручиш.

відкаже багатий.

Тоді циган помився, поголився, переодягнувся, сів на коня і поїхав до царя.

– От я і приїхав до вас, славний царю, зі своїми відповідями на ваші загадки, – каже циган цареві.

Тоді цар питає:

– Ну, чи порахував ти, скільки на небі зірок?

– Порахував, – відповідає циган.

– Ну, то скільки ж на небі зірок?

– питає цар.

– Саме стільки,

скільки

на цьому коневі

волосин,

– відповідає

циган.



– якщо не вірите, славний царю, то самі полічіть.

Бачить цар, що загадка відгадана, і не знає, що на це сказати. Питає другу загадку:

– А де середина світу? Циган покритися і на одному місці вдарив палицею об землю і каже:

– Якраз тут і є середина світу. Якщо не вірите, славний царю, то перемирійте.

Не знав цар, що на це циганові відповісти, і відпустив його додому. Приходить циган до чоловіка і розповідає, як було.

Віддячив той циганові, дав три корови та ще й триста золотих грішми.

– Оце тобі, цигане, за те, що ти врятував мене від смерті,

– сказав на прощання. І з того часу на небі зірок раховано-непераховано. А де середина світу досі ніхто не знає.



Рисунок В.3

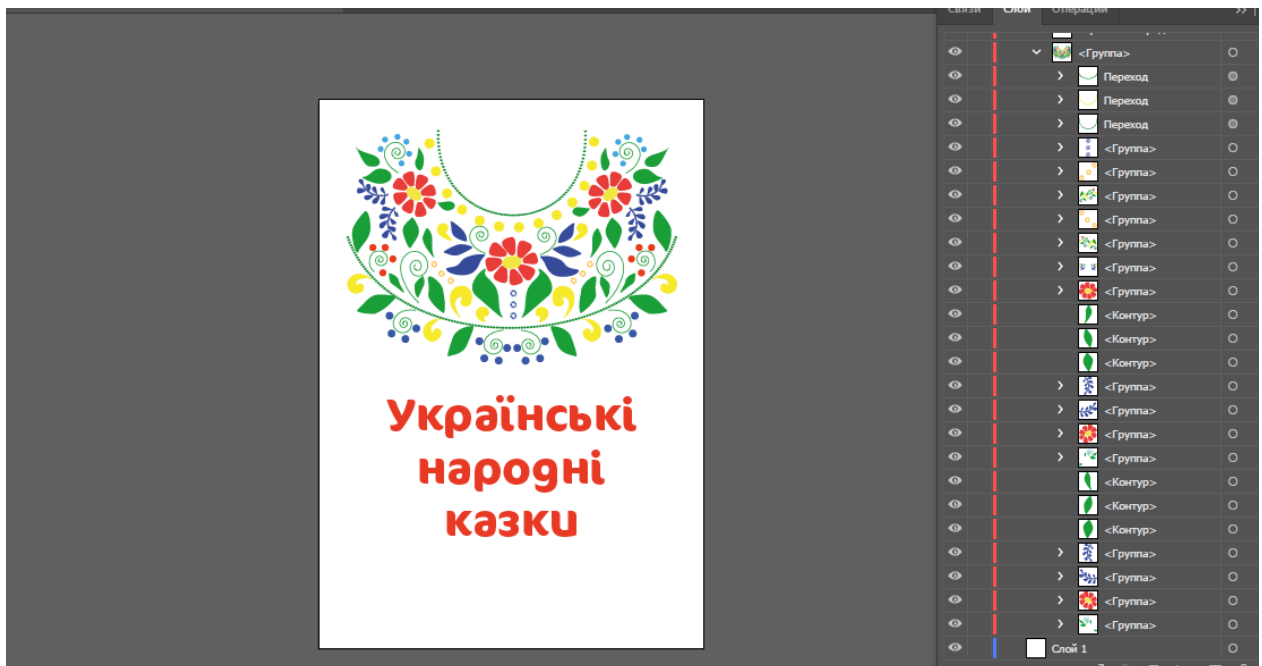


Рисунок В.4

Додаток Г

Калиточка

Був собі чоловік та жінка, і була у них пара волів, а в сусіді — віз. Ото як приїде неділя або свято, то бере хто — небудь волів і воза та й їде до церкви, чи в гості, а на другу неділю — другий, та так і ділилися.
От жінка того чоловіка, чиї волів, раз йому й каже:
— Поведи волів та продай, справимо собі коня та повою, будемо самі до церкви та до родичів їздити. Та ще, бач, сусід свого воза не годує, а нам волів треба годувати.

Чоловік запрот волів і повів. Веде дорогою, аж ось доганяє його чоловік на коні.
— Здоров! — Здоров!
— А куди це волів ведеш?
— Продавати.
— Поміняй мені на коня.
— Давай.

Виміняв коня, сів верх та й їде. Від'їхав недалеко і зустрічає чоловіка, що жене корову:
— Здоров! — Здоров!
— А куди це ти їсиш?
— Коня продавати.
— Поміняй мені на корову.
— Давай!

Поміняв і веде дорогою, аж на полі пасуться свині та вівці. Зговорився він, виміняв корову на свиню, а потім на вівцю і поспішає додому. Овечка гарна, аж де не ввійшесь розлилась лезика рідка, а на ній видно — невидно гусей.

Підбивов він ближче, розбалакався з людьми, виміняв вівцю на гуску, та й пішов понад річку, і зайшов у село. Аж зустрічає жінку, а та:
— Здоров! — Здорова!
— А поміняй мені на півня гуску!
— Давай!

Помінявся.
Іде далі, аж ось доганяє його чоловік:
— На продаж?
— Еге!
— А поміняй мені на калиточку.
— Давай!

Виміняв за півня калиточку й поспішає додому. Аж тут тобі річка



розлилась. На березі стоїть перені, плату беруть, а в нього ж ні копійки.
— А перевезете мене? Дам калиточку.
— Схвэй!

Перейшов на другий берег.
А там та стояла валка чумака. Як розпитали ж вони його, за що він виміняв калиточку, сміється з нього.
— Що тобі, — кажуть, — жінка за це зробить?

— Аж нічого! Скаже, слава Богу, що хоч сам живий вернувся.
Та й поблизь об заклад. Коли скаже жінка так, то чумаки віддадуть йому дванадцять маж — возів, ще й із батіжками. Зараз відібрали одного з своїх і послали його до баби. От той приходить.
— Доброго дня! — Здоров!
— А ти не чула про свого старого?

— Ні, не чула.
— Він волів на коня проміняв.
— От добре, возик недорого коштує, як — небудь проживем.

— Та й коня проміняв на корову.
— Це ще й краще, буде у нас молоко.
— Та й корову проміняв на свиню.
— І то добре, будуть у нас поросатка, а то чи заговляти, чи роговлятися — все треба кушити.

— Та й свиню проміняв на вівцю.
— І це добре, будуть ягнятка та новочка, буде що у мене у спасіску присти.
— Та й вівцю проміняв на гуску.
— І це добре, будуть у нас крашаночки та пір'я.

— Та й гуску проміняв на півня.
— О, це і ще краще, півень раненько співатиме та нас до роботи будитиме.
— Та й півня проміняв на калиточку.

— І це добре, будуть, де хто заробить — чи він, чи я, в калиточку складати.
— Ну що ж, слава Богу, що хоч сам живий вернувся.

— Так тим чумакам нічого робити, віддали йому дванадцятіро маж — возів.

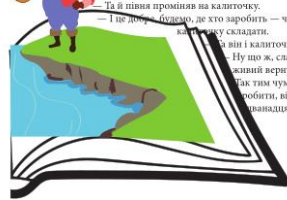


Рисунок Г.1



Українські
народні

Рисунок Г.2