

Міністерство освіти і науки України  
Технічний фаховий коледж  
Луцького національного технічного університету



**ТЕХНІЧНИЙ КОЛЕДЖ**  
Луцького національного технічного університету

# Звіт

## З переддипломної практики

Студент: Коломієць А. М.

Керівник практики: Юфімюк В.В.

Луцьк 2021

Міністерство освіти і науки України  
Технічний фаховий коледж  
Луцького національного технічного університету



**ТЕХНІЧНИЙ КОЛЕДЖ**

Луцького національного технічного університету

## Індивідуальне завдання до технологічної практики

Дизайн-аналіз аналогів та прототипів теми дипломної  
роботи «Створення дизайну та ілюстрації для дитячої  
книги»

Виконав студент: Коломієць А. М.

Керівник практики: Юфімюк В.В.

## **ЗМІСТ**

### **ВСТУП**

#### **РОЗДІЛ 1. Аналоги та прототипи: загальна характеристика**

- 1.1. Історичні відомості
- 1.2. Дизайн-особливості аналогів та прототипів
  - 1.2.1. Функціональне призначення
  - 1.2.2. Ергономічні вимоги
  - 1.2.3. Композиційні особливості
  - 1.2.4. Конструктивно-технологічні підходи
  - 1.2.5. Образно-стилістичні рішення

#### **РОЗДІЛ 2. Концептуальне рішення**

- 2.1. Обґрунтування змісту образу

### **ДОДАТОК**

## ВСТУП

Складовою частиною проходження переддипломної практики є виконання індивідуального завдання, метою якого є закріпити знання студента, отримані під час навчання в коледжі та під час проходження практики на підприємстві.

Завдання полягає у дизайн-аналізі аналогів та прототипів теми дипломної роботи, а саме «Створення дизайну та ілюстрації для дитячої книги».

**Актуальність теми.** Дизайн-розробка дитячої книги надзвичайно серйозна справа, адже це одне з перших джерел інформації для дитини. Це великий талант зробити пізнавальну та якісну книгу, доступною і цікавою для юного читача.

**Мета та завдання проекту.** Метою індивідуального завдання переддипломної практики є аналіз аналогів та прототипів сучасного дизайну дитячих книг.

В роботі вирішується ряд завдань, основним є виявлення особливостей різних стилей на основі аналогів та прототипів.

Сучасна книга пройшла багато років перевірки часом, і вистояла. Та чи все так просто? Сучасним людям не достатньо лише якісної і пізнавальної книги, хочеться хороших ілюстрацій, інтерактиву, приємного дизайну з використанням комфортних матеріалів.

Теж стосується і дитячої книги, та навіть більше дитина - ще не загартована досвідом людини, яка вимагає простоти, лаконічності і хорошої подачі. Дитина з малечку не керується принципами що потрібно що ні, якщо книга не зможе зацікавити, вона її просто відкине. Тож завдання мого проекту, запобігти цьому і дарувати цікавий досвід.

**Новизна дизайн-розробки.** Новизна полягає у знаходженні нестандартних цікавих рішень для дизайну дитячої книги.

**Практичне значення проекту.** Аналоги та прототипи, що будуть розглядатися в даній роботі, послугують для подальшої розробки проекту, який буде втілений у життя в Технічному фаховому коледжі Луцького національного технічного університету.



## РОЗДІЛ 1. Аналоги та прототипи: загальна характеристика

Щоб не було створено, все мало щось за основу. Це стосується і дитячих книжок. Їх образ і суть викреслювались впродовж багатьох століть, спочатку книги створювалися для навчання, потім ще й для повчальних історій, зараз для забави та іншого. Кожна книга внесла свій вклад для розвитку цієї галузі, знаходячи свого читача та даючи фундамент для кращого дизайну дитячих видань для майбутніх поколінь.

### 1.1. Історичні відомості

Розвиток основних етапів формування дитячої книги в Україні і світі здійснювався несинхронно. Формування дитячої книги відбувалося впродовж п'яти етапів. На першому етапі (рукописний етап, X–XII ст.) дитячі книги були тісно пов'язаними з релігією. Як правило, вони були рукописними; мали найпростішу форму кодексу й оформлювались малою кількістю зображень, або й без них. Формування книжок відбувалося на основі усної народної творчості. Другий етап (друкарський етап, XIII–XV ст.) характеризується підготовкою переходу від рукописної книги до друкованої. У цей період дитяча книга майже не відрізнялася від дорослої. В основі її формотворення лежав змістовий аспект, який визначав основну функцію книги – навчальну.

Образотворення відбувалося на основі тісної взаємодії шрифту з ілюстративно-графічним наповненням. У XVI–XVIII ст. з'являється значна кількість друкованих книг для дітей (абеток, букварів, граматики). Дитяча книга цього періоду, залишаючись у формі кодексу, характеризується декоративністю і мальовничістю оздоблення (в'язь, заставки).

Третій етап (XVII–XVIII ст.) дитячі книги починають виконувати, окрім навчально-пізнавальної ще художньо-естетичну та розважальну функції.

Прослідковується ускладнення конструктивної основи та поява нових різновидів книг (карткові книги; книги-іграшки – книги-метаморфози, книги з рухомими елементами, книжки-картинки). Масове видавництво дитячих книг XIX – поч. XX ст. (четвертий етап) супроводжується подальшим розширенням конструктивних різновидів дитячих книжок (книги із рухомими пластинами, книга-висічка, книга-кінетоскоп, книги-панорами, книги-фігури, книги із тривимірними сценами, книга-кінетоскоп). Суттєві соціально-економічні зміни, що відбувалися в Європі, США та інших розвинутих країнах, підвищили конкуренцію дитячої книги на світовій арені. Показово, що розвиток дитячої книги на початку XX ст.

проходить у контексті авангардних мистецьких течій (модерн, футуризм, конструктивізм). Це стимулює появу нових ідей, серед яких – застосування способу конструктивної трансформації площин аркуша і книжкового блоку в цілому, що сприяло появі книг із об'ємною ілюстрацією, тривимірними сценами, з анімацією окремих елементів тощо.

В 1950-х роках, почав відбуватися свосвідний культурний зсув - межа між художником та автором почала стиратися, і цілий ряд відомих графічних дизайнерів взявся писати та ілюструвати книжки з картинками як спосіб дослідження візуального мислення. Серед основних моментів цього нового кордону була серія дитячих книжок з картинками легендарного графічного дизайнера - Пола Ренда .

У другій половині XX ст. із розвитком поліграфії радянського періоду відбувається поєднання книги та гри. Кінець XX–XXI ст. (п'ятий етап) ознаменувався посиленням ролі і місця електронної книги в суспільстві, що характеризується мультифункціональністю представлення інформації (мультимедійні, інтерактивні видання).



Книги з картинками в сучасну епоху мають статус культури, якою користуються люди будь-якого віку. Це дорогоцінне та різнобічне мистецтво, яке вже залишило рамки паперу позаду, порушуючи межі власного жанру та поєднуючись з різними іншими видами мистецтва та образів ».

## **1.2. Дизайн-особливості аналогів та прототипів**

Функціональні – характеротвірна, сюжетна, комунікативна, стилетвірна.

Ергономічна – безпека та комфорт.

Композиційна – форма та зміст.

Технологічна – виконано з допомогою комп'ютерних графічних програм.

Стилістична – казковий, фентезійний живопис.

### **1.2.1. Функціональне призначення**

Дитяча книга - це основа на якій формується світогляд дитини, відбувається розвиток особистості, смаків, естетичних цінностей, здобувається певний досвід.

Її сучасний та виразний дизайн з добре підібраними ілюстраціями забезпечує хороший зоровий контакт з дитиною, викликає зацікавленість, покращує якість сприйняття інформації, крім того розвиває уяву та фантазію. Тож важливо щоб за період дитинства, у руки потрапили "потрібні" книги, а також щоб книга тримала баланс між розвагою та повчальним посібником, щоб дитина не змудилася.

Книга для дитини виступає моделлю сприйняття світу. Ця модель формується через інтерпретацію функціонального, визначає концептуальну основу видання та обґрунтовує появу нових підвидів дитячих книг.

Освітньо-пізнавальна функція історично визначала релігійну, навчальну, інформаційно-пізнавальну, художньо-естетичну концепції та стала основою навчально-пізнавальних видань.



Використання ігрової функції (концепція гри) обумовило появу ігрових видань, а прагнення дитини до конструювання та моделювання (концепція творчості) – творчо-моделювальних видань. Синтез описаних функцій окреслив явище мультифункціональності, яке стало домінуючою характеристикою електронних видань, а посилення взаємодії книги з дитиною забезпечило підвищення комунікативності.

Але найбільш захоплюючим подвигом книги є обговорення соціально побудованих історій, із дедалі більш плавними критеріями того, що підходить для дітей, зі складними темами, такими як насильство, секс, смерть і горе, а також порушення прав людини, що перетворює книжки з картинками на потужне середовище для переказу історій для всіх віків. Навіть деякі найулюбленіші історії всіх часів, такі як казки братів Грімм та " Аравійські ночі ", були спрямовані на дітей, але часто в них були темні, навіть дикі теми.

Друкована книжка з картинками - це особливий вид фізичного досвіду, яким можна насолодитися та переглянути. Електронна книга повинна використовувати свої власні особливості та сильні сторони, щоб розвиватися як такий же особливий, але виразний досвід ".

### **1.2.2. Ергономічні вимоги**

Важливо щоб книга була приємна і комфортна під час користування. Щоб її можна було впевнено тримати в руках. Були продумані моменти якісних матеріалів, закладок, вирізів, заокруглень та інше, щоб допомогло дитині покращити досвід та зручність читання, перегортання сторінок. Також позбутися можливих небезпек при експлуатації, аби книга не шкодила шкірі, не мала різкого запаху фарби, не спричиняла порізів і так далі.

### **1.2.3 Композиційні особливості**

1. Пропорція – співвідношення частин цілого між собою. У мистецтві книги це співвідношення висоти й ширини сторінки, площі сторінки складання до площі сторінки видання тощо. Найбільш поширеними вважаються такі пропорції: 1) відношення діагоналі квадрата до його сторони («золотий квадрат»); 2) відношення висоти рівностороннього трикутника до половини його основи; 3) пропорційне ділення відрізка на рівні частини, при якому весь відрізок так відноситься до більшої частини, як сама велика частина відноситься до меншої («золотий перетин»); 4) відношення діагоналі прямокутника з двох квадратів до його короткої сторони.

У видавничій справі пропорційність відіграє велику роль у обчисленні форматів аркушів паперу (в основу закладені пропорції «золотого квадрата» й «золотого перетину»), в ілюструванні (так, наприклад, якщо на сторінці одна ілюстрація, її слід розташовувати трохи вище оптичного центру сторінки – теж за пропорцією «золотого перетину»).

2. Симетрія – підпорядкованість елементів видання принципам подібності та врівноваженості. Розрізняють статичну симетрію («дзеркальну») та динамічну, що, в свою чергу, поділяється на симетрію переносну (симетрію «колоска») і симетрію поворотну.

3. Асиметрія – відсутність або порушення симетрії. Використовується як засіб увиразнення, привертання уваги.

4. Рівновага – один із проявів асиметрії («пом'якшена симетрія»). Розрізняють формальну (симетричну) і неформальну (асиметричну) рівновагу.

5. Контраст – протиставлення елементів видання за розмірними характеристиками, кольором, тонами задля привертання уваги реципієнта.

6. Ритм – повторюваність аналогічних елементів видання через певні періоди та в певній послідовності.



Дібрані мною аналоги та прототипи мають різні композиційні особливості. З основних повторюваних прийомів можна виділити, один або кілька персонажів, а на фоні природа, так і навпаки персонажі на фоні, а природа на першому плані. В більшості переважає статика, хоча трапляється присутня і динаміка, контрастні яскраві, так і приглушені ілюстрації, з переважанням градацій коричневого та зелених холодних кольорів. Половина дібраних аналогів та прототипів мають шрифтові написи у казково-фентезійній стилістиці. Майже всі композиції без прямих променів світла, але вираженим контрастом.

#### 1.2.4. Конструктивно-технологічні вимоги

Гармонійне поєднання структурних рівнів у дитячому виданні здійснюється засобами художньо-технічного інструментарію проектування через поєднання матеріалу та конструкції. Сьогодні на українському ринку найбільш поширеним матеріалом для виготовлення друкованих дитячих книг залишається папір та картон (книга-кодекс, карткова книга, книга-папорамка, книга-гармошка). Вплив інноваційних світових тенденцій та пошук нових виразних можливостей у дизайні дитячої книги в Україні призвів до розширення асортименту матеріалів, нетрадиційних для книговиробництва (дизайнерські види картону, тканина з натуральних волокон, хутро, дерево, пластик, поліетилен та їх поєднання).

Визначено художньо-технологічні аспекти взаємодії шрифту як каналу вербальної інформації, ілюстрації як художньо-образної інформації та конструкції як об'ємно-просторової форми вираження змісту. У друкованій книзі застосовується статична типографіка (оформлення друкованого тексту засобами типографських, декоративних та акцидентних шрифтів.). У мультимедійній та інтерактивній – кінетична, яка оперує засобами анімації форми (формальна трансформація), простору (просторова трансформація), кольору (кольорова трансформація). Доведено, що художньо-технологічні особливості шрифтової, предметної, сюжетно-тематичної, орнаментально-



декоративної, символічної ілюстрації спрямовані на досягнення об'ємності за рахунок використання традиційних та новаторських технік виконання (у межах площини аркуша) та конструктивних змін об'ємно-просторової структури зображення (площинні, барельєфні, горельєфні ілюстрації). Зазначено, що ілюстрація трансформується зі статичної (в друкованому виданні) в мультимедійну, яка поєднує аудіо-, відео-, графічну, анімаційну зображальну інформацію (в електронному виданні), а також стає частиною дизайн-концепції предметно-просторового середовища (в альтернативних виданнях). Виявлено, що трансформації книжкового блоку (один книжковий блок; поєднання декількох книжкових блоків; розкладний книжковий блок) та ілюстрацій (площинна й об'ємна трансформації) забезпечують переосмислення конструктивних якостей видання та обґрунтовують перехід дитячої книги в об'ємно-просторову структуру. Проектування дитячої книги передбачає тісне переплетення технологічних процесів виготовлення поліграфічної продукції, електронних продуктів, промислових виробів та елементів дизайну середовища, а також використання різноманітних сучасних матеріалів і конструкцій.

### **1.2.5. Образно-стилістичні рішення**

Залежно від потреб та тематики книги її дизайн та образно-стилістичне рішення можуть бути кардинально іншими. Тут впливає жанр та зміст книги, для якого віку призначена, та чого хотів передати нам дизайнер та ілюстратор.

Найважливіше місце в створенні образу та стилістиці посідає ілюстрація, яку можна поділити на два види:

з яких традиційними ілюстраціями є фарба, олівець, вугілля, ручка, будь-який носій - на папері, а цифрові ілюстрації робляться на комп'ютері.

Ілюстратори можуть поєднувати ці два варіанти, і вони часто це роблять. Цифрові ілюстрації стали все більш поширеними для ілюстрацій до дитячих книг.

Один не кращий за інший. І те, і інше має переваги та недоліки, але врешті-решт це зводиться до питання смаку (і бюджету - традиційне мистецтво часто дорожче). Також добре зауважити, що цифрова техніка розвинулась до такої міри, що вона може точно імітувати всі форми традиційного мистецтва.

Жанр або стилі малювання ілюстрацій

Для дитячих книг стилі малювання включають наступне:

Мультфільм – милий чи дитячий

Мультфільм - химерний чи кумедний

Реалістичний

Химерний

Креслення ліній

Схематичні малюнки

Стилізований

Мою стилістику аналогів і прототипів можна віднести до мультфільму. В основі цифровий живопис від плями з декором і текстурами, в атмосферному дусі, природи, середньовіччя, магії. Таємничість, величність фентезі-світу.



## РОЗДІЛ 2. Концептуальне рішення

В сучасному світі, книзі, особливо дитячій дуже тяжко. Зі всіх сторін виникає купа речей та факторів, що забирають увагу молодого читача. Іграшки, телебачення, інтернет, мультфільми. Ці сфери активно розвиваються, тому книга немає права здавати позиції.

В моїй дизайн-розробці було задумано подолати проблему книжкової нудьги, і всіма можливими візуальними способами підкреслити і передати той дивний світ фентезійної казки, не гірше ніж інші джерела інформації.

Також створити цікаві, гармонійні образи персонажів, двох сестер, ведмедя-принца, гнома, матері. Відмалювати кілька локацій основних дій і пошуку гарних композицій. Розробити візуальний образ та дизайн, чітко слідуючи першоджерелу. Погратись з текстом і зробити його більш інтерактивним, цільним з візуалом та ілюстраціями.

### 2.1. Обґрунтування змісту образу

За основу взяв текст братів Грімм "Біляночка та Зоряночка". Біля однієї хатини було два кущі троянд білий і червоний, там жили і головні герої - дві сестри, одна мала біленьке личко як у білої троянди, а інша рум'яніше за червону троянду. Обидві були дуже добрі, і були завжди разом. Тут спостерігаємо художнє порівняння та схожість образів. Кущі троянд ніби, як їх символи.

Нерозлучність, єдність, чистота душі, милосердя – ось риси головних героїв.

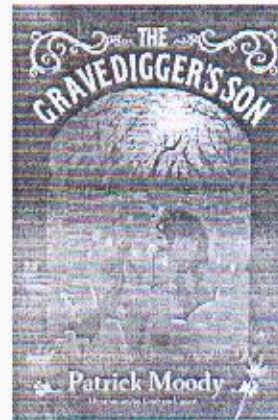


## ДОДАТОК

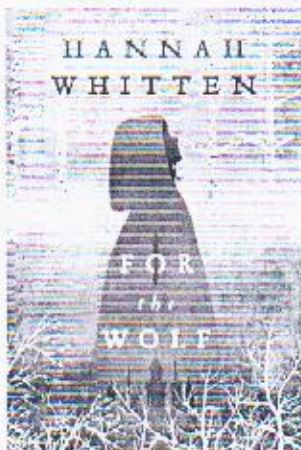
Аналоги для обкладинки:



Аналог 1 The Way Past Winter



Аналог 2 The Gravedigger's Son



Аналог 3 For The Wolf



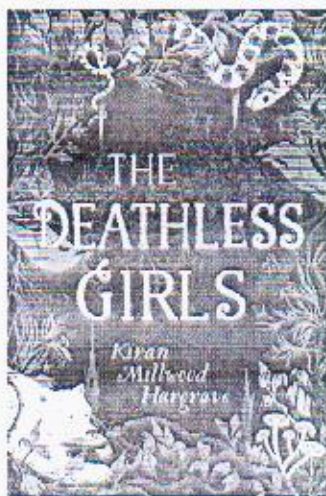
Аналог 4 Makiling



Аналог 5 The Way Part Winter

Прототипы для обложки:

Прототип 1 The Deathless Girls



Прототип 2 The Giant And The

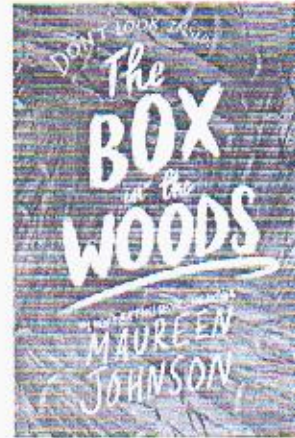


Sprout





Прототип 3 The Decemberists



Прототип 4 The Box In The Woods



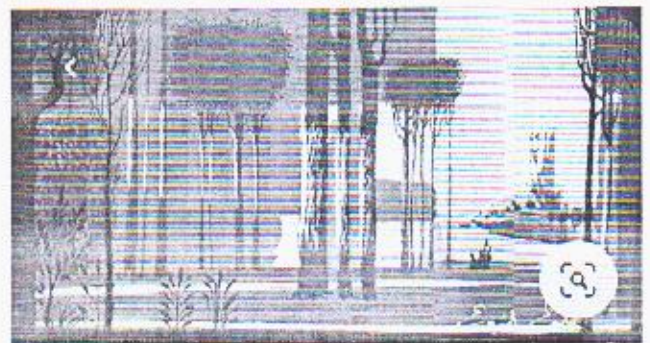
Прототип 5 Blindsprings

Аналоги для ілюстрацій:

Аналог 1 Стилізований нічний



Аналог 2 Стилізований





простір

фентезійний пейзаж



Аналог 3 Річка у лісі



Аналог 4 Дівчина в старому лісі



Аналог 5 Битва з драконом

**Прототипи для ілюстрацій:**

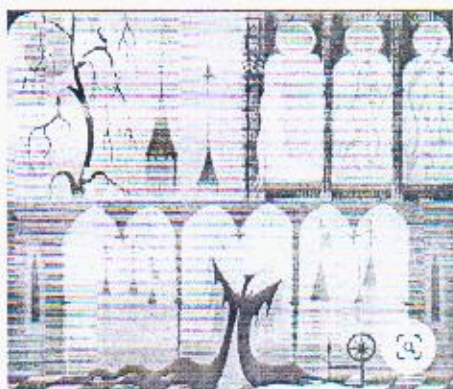
**Прототип 1 Холодна прогулянка**



**Прототип 2 Природно-**



декоративна композиція



**Прототип 3 Замок, відьма і принцеса**



**Прототип 4 Яскрава природа**

**Прототип 5 Ілюстрація казки**

