

Міністерство освіти і науки України



ДИЗАЙН І ВЕРСТКА ІЛЮСТРОВАНИХ ВИДАНЬ

Методичні вказівки до виконання практичних занять
для здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти
освітньої програми «Дизайн (Графічний дизайн)»
галузі знань 02 Культура та мистецтво
спеціальності 022.01 Графічний дизайн
денної та заочної форм навчання

Луцьк 2024

УДК 7.05:655.28(07)
Д 44

До друку

Голова вченої ради факультету архітектури, будівництва та дизайну _____ О. В. Андрійчук

Електронна копія друкованого видання передана для внесення в репозиторій Луцького НТУ

Директор бібліотеки _____ С. С. Бакуменко

Затверджено вченою радою факультету архітектури, будівництва та дизайну Луцького НТУ, протокол № ____ від « ____ » _____ 2024 р.

Розглянуто і схвалено на засіданні кафедри архітектури та дизайну Луцького НТУ, протокол № ____ від « ____ » _____ 2024 р.

Зав. кафедри архітектури та дизайну _____ к. арх., доц. О.С. Пасічник

Укладач: _____ ас. О.В. Романюк

Рецензент: _____ докт. мист., доц. Н.В. Складенко

Відповідальний за випуск: _____ ст. викл. Ю.В. Клак

Дизайн і верстка ілюстрованих видань: методичні вказівки до виконання практичних занять для здобувачів першого (бакалаврського) рівня освітньої програми «Дизайн (Графічний дизайн)» галузь знань 02 Культура та мистецтво спеціальності 022.01 Графічний дизайн денної та заочної форм навчання/
О. В. Романюк – Луцьк: Луцький НТУ, 2024. – 28 с.

Методичне видання складене відповідно до діючої програми курсу «Дизайн і верстка ілюстрованих видань» з метою визначення завдань практичних завдань студентів та надання методичної допомоги в процесі виконання. Подано основні відомості з теми курсу, необхідні для виконання практичних завдань.

© Романюк О.В. 2024

ЗМІСТ

ВСТУП	4
Практичне завдання 1-2. Розробка дизайну видання у форматі планер-щоденник	5
Практичне завдання 3-4. Розробка дизайну книги у форматі воркбук	6
Практичне завдання 5-6. Розробка дизайну видання у форматі подарункового журналу	7
Практичне завдання 7-8. Розробка дизайну видання у форматі коміксу (мальовису).....	9
РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА	24
ДОДАТКИ	25

ВСТУП

Методичні вказівки до практичних завдань сформовано на основі типової навчальної програми з дисципліни «Дизайн і верстка ілюстрованих видань» та нормативної програми циклу нормативно-методичного забезпечення навчального процесу для підготовки бакалаврів напряму «Дизайн (Графічний дизайн)» галузі знань «Культура та мистецтво» за спеціальністю 022.01 «Графічний дизайн» на кафедрі архітектури та дизайну Луцького національного технічного університету.

Вивчення дисципліни «Дизайн і верстка ілюстрованих видань» є важливою дисципліною для підготовки компетентних спеціалістів у галузі проектування різних об'єктів поліграфічної продукції у напрямку графічного дизайну, та розвиток творчого потенціалу студентів для вирішення професійних задач. Актуальність дисципліни визначена необхідністю використання теоретичних знання і практичних вмінь у проектному процесі, зокрема, під час розробки різноманітних об'єктів дизайну поліграфічного спрямування.

Мета і завдання

Мета вивчення дисципліни «Дизайн і верстка ілюстрованих видань»: розширення та поглиблення теоретичних і практичних знань і вмінь студентів у галузі проектування графічних об'єктів, зокрема поліграфічної продукції, та розвиток творчого потенціалу студентів для вирішення професійних задач.

Основні завдання вивчення дисципліни «Дизайн і верстка ілюстрованих видань»:

- ознайомлення студентів з прийомами та методами проектування різних за складністю поліграфічного видання, принципами створення графічних композицій, ілюстрацій до них та верстки видання;

- формування навичок спостереження, збору і аналізу інформації в оточуючому середовищі та переосмислення її у власних дизайн-розробках;

- розвиток вмінь використовувати теоретичні знання і практичні вміння у проектному процесі, зокрема, під час дизайн-розробки поліграфічного видання.

ПРАКТИЧНЕ ЗАВДАННЯ 1-2.

Розробка дизайну видання у форматі планер-щоденник.

Мета: ознайомитися з особливостями дизайну ілюстрованого видання у форматі планер-щоденник.

Завдання: розробити дизайн обкладинки та окремих сторінок ілюстрованого видання у форматі планер-щоденник (тематичний щоденник, планер-книга рецептів, планер-щоденник-органайзер за професією, планер-блокнот мотиваційний тощо). Навчитися виконувати композиційне розташування різних дизайн-елементів на сторінках та формувати розвороти макету сторінок видання.

Загальні відомості

Планер - це тип щотижневика, який замінює календар. У ньому вказані поточні завдання. Планер мотивує та допомагає досягати цілей.

Розрізняють такі види щоденників: особистий щоденник; діловий щоденник; путівний щоденник; шкільний щоденник; щоденник харчування; щоденник маляти; фото-щоденник; щоденник успіху; щоденник схуднення; щоденник витрат; щоденник тренувань; щоденник кишеньковий; блог.

Види планерів. Є датовані та недатовані планери. *Датовані* чітко структуровані, на них вказані дати на поточний рік. Іноді в таких планерах вказані часові проміжки (вони зручні тим, що в них можна планувати день до хвилини). В *недатованих* рік і місяць не вказані, проте дні тижня вказані.

Розмір планера. Стандартний розмір планера - 9,4 x 17 см. Інші популярні формати - А4 (21 × 29 см), А5 (15 × 21 см), А6 (12 × 16 см). Формат А5 зручний для використання в офісі та на ділових зустрічах. розмір А6 дозволяє помістити планер в кишеню або маленьку сумку. А4 - більш настільний формат, він підходить для офісу.

Приклад наповнення планера-щоденника: - *розворот для планування року* за порами року, розвороти на місяць таблиці планування бюджету на місяць, завдань на місяць, трекер звичок та місце для нотаток; - *основа планера* — 53 горизонтальні розвороти для щотижневого планування (яскравості можна надати за допомогою стікерів та замальовок); - *різні корисні та цікаві розвороти* як ось «Улюблені книги/фільми», «Планувальник подорожей», «Лист бажань», «Запис цілей», «Список паролів та контактів», а також «Розкраска антистрес»; - *в кінці* є сторінки в крапку для детальніших записів, а також чисті сторінки для замальовок.

Для створення неповторного та зручного у використанні планера-щоденника використовують розроблені **допоміжні аксесуари**: закладки; наклейки; датери; стікери-календарі; стікери-іконки для трекера; декоративні скотчі.

Для автоматизації в роботі під час створення дизайну щоденників сьогодні існує низка різних програм та оболонок. Але найвідоміші з них це Adobe Indesign та Adobe Illustrstor. Зокрема, розробка щоденника в графічному редакторі Adobe Illustrator значно простіша, ніж в програмі для верстки, і в ньому немає деяких проблем з текстом, як в Adobe Indesign, проте дещо обмежений функціонал. В Adobe Illustrator дуже легко створювати макети різної важкості, можливість повністю контролювати процес створення макета та дизайну сторінок, зручний у використанні. Для масової верстки однотипних сторінок краще використати Adobe InDesign. І все ж, якими б зручними не були програми для розробки проектів щоденників-планерів, початок роботи над майбутнім щоденником варто розпочинати з технічного завдання та створення ескізів майбутніх сторінок на папері, на основі яких промальовують повноцінні зображення. Автоматичне трасування у програмному забезпеченні Adobe Illustrator, подальша обробка зображення відбувається за допомогою графічного планшета та вносять остаточні корективи. Готовий макет зберігають у форматі pdf та передають на верстку.

Приклад планеру-щоденнику



Порядок виконання роботи

Студент повинен розробити дизайн обкладинки та окремих сторінок (4-6 розворотів) ілюстрованого тематичного планер-щоденника.

Студент самостійно обирає тематичний напрямок планера-щоденника. Дизайн - композиції, компоновання елементів та ілюстрування розроблених сторінок повинен відображати авторський стиль. У роботі над дизайном дозволяється використання будь-яких креативних ідей щодо подачі щоденника та трактування обраної теми.

Розмір формату щоденника-планера студент обирає самостійно.

Для виконання роботи студент обирає на власний розсуд графічні редактори (наприклад, Adobe Illustrator, Adobe InDesign).

Розроблені сторінки та обкладинку планер-щоденника необхідно закомпонувати на форматі і подати коротку анотацію-опис власної розробки (описати концепцію ідеї, та особливості авторського дизайну окремих елементів та сторінок-розворотів). Робота до здачі подається в електронному вигляді (окремо зображення кожної сторінки чи розвороту та обкладинка і демонстраційний загальний планшет з усіма об'єктами дизайн-розробки та анотацією-описом).

ПРАКТИЧНЕ ЗАВДАННЯ 3-4.

Розробка дизайну книги у форматі воркбук.

Мета: ознайомитися з особливостями дизайну ілюстрованого візуалізованого книжкового видання у форматі воркбук.

Завдання: розробити дизайну окремих сторінок візуалізованого книжкового пізнавально-інформаційного видання у форматі воркбук (інформаційно-навчальний посібник, розвиваючи-пізнавальні матеріали тощо).

Загальні відомості

Воркбук (робочий зошит/книга) – це книжка, де кожна тема подана у формі активностей. Робочий зошит/книга залучає читача та допомагає йому вивчити та зрозуміти тему. Навчальний зошит є цінним інструментом для підтримки рефлексії учнів і самостійного навчання в різних освітніх контекстах. Робочі зошити пропонують студентам структурований підхід до обмірковування процесу навчання та документування прогресу за допомогою письмового тексту, ескізів і фотографій. Вони допомагають студентам/учням досягти вищого рівня навчання та підтримують їхнє розуміння складних концепцій. Робочі

зошити також служать додатковими навчальними матеріалами, які відповідають різним стилям навчання та підвищують ефективність навчання учнів. Вони містять підсумки матеріалів і практичні запитання, які допомагають учням зрозуміти та ефективніше застосовувати вивчений матеріал. Загалом навчальні зошити відіграють важливу роль у сприянні активному та саморегульованому навчанню, підвищенні успішності учнів та формуванні їх ставлення до предметів, що вивчаються.

Особливості дизайну. Хороший дизайн робочого зошита допомагає в процесі навчання. Забезпечення відповідних видів діяльності також є ключовим аспектом хорошого робочого зошита. Коли справа доходить до створення навчальних робочих зошитів, дизайн і верстка відіграють ключову роль у приверненні уваги учнів і покращенні загального освітнього досвіду. Візуальна привабливість, організація та зручність використання цих робочих зошитів можуть значно вплинути на зацікавленість і розуміння учня.

Що таке формат воркбук, як формат видання – новий жанр для українських видавництв, адже далеко не всі читачі готові різати, клеїти й малювати на сторінках книжок. Видання такого типу (науково-популярні) руйнують стереотипи щодо навчально-пізнавальних матеріалів як для дітей так і для дорослих.

Етапи роботи над книгою/воркбук (історично-пізнавального змісту): 1. Знайомство авторок та ілюстратора з безпосереднім історичним фактажем. 2. Відбір історичного матеріалу, із якого можна створити завдання. 3. Безпосередня розробка завдань і формування первісного макету кейсу. 4. Перевірка активностей і поради від психолога. 5. У разі потреби — додаткове консультування з вузькокваліфікованими фахівцями (музейниками, мистецтвознавцями, каліграфами тощо). 6. Тестування завдань і фідбек від контрольних груп дітей і батьків. 7. Ілюстрування і дизайн. 8. Створення розділу «Коментарі до роботи з книжкою». 9. Редагування, коректура й верстка.

Формат — воркбуку, тобто книжки з активностями — максимально спонукає дітей проявляти свою творчість. Адже тут можна не просто дізнатись якусь інформацію, а й буквально повзаємодіяти з книжкою завдяки різним завданням — пописати, помалювати, вирізати, склеїти 3D-модель, придумати дизайн тощо. Формат саме книги, а не підручника чи робочого зошиту, де дитина

може з одного боку отримувати дійсно хардкорну історичну інформацію, а з іншого — щоб це було у грайливому форматі.

Дев'ять надихаючих ідей щодо дизайну та макету навчальних зошитів:

1. Чітка та послідовна структура. Добре організований робочий зошит необхідний для ефективного навчання. Необхідно створити чітку та послідовну структуру із заголовками, підзаголовками та пронумерованими розділами. Це допомагає учням легко знаходити інформацію, дотримуватися послідовності навчання та зосереджуватися на вмісті.

2. Візуальна ієрархія. Візуальна ієрархія спрямовує увагу учнів. Використовуйте більші шрифти, жирний текст і контрастні кольори, щоб підкреслити ключові моменти. Переконайтесь, що важлива інформація виділяється, сприяючи швидшому розумінню та запам'ятовуванню основних понять.

3. Інфографіка та діаграми. Спростіть складну інформацію за допомогою інфографіки, діаграм і графіків. Візуальні представлення роблять дані та концепції легшими для розуміння та запам'ятовування. Розробляючи ці наочні посібники, віддавайте перевагу чіткості та актуальності, щоб переконатися, що вони ефективно підтримують навчальні цілі зошита.

4. Інтерактивні елементи. Використовуйте силу інтерактивності, щоб зробити навчання приємним і незабутнім. Ці функції активно залучають учнів, заохочуючи участь і закріплюючи ключові поняття. Інтерактивність перетворює статичний вміст на динамічний і захоплюючий освітній досвід. Важливо створювати сторінки і активними елементами (створенням моделей чи конструкцій, складання пазнів, завдання на допрацювання/замальовку зображень тощо). Такі активності допомагають зрозуміти теорію на практичному досвіді, роблячи складні теми більш доступними та привабливими для учнів будь-якого віку.

6. Привабливий дизайн обкладинки. Переконлива обкладинка задає тон робочому зошиту. Додайте захопливі зображення, яскраві кольори та назву, яка викликає цікавість. Візуально приваблива обкладинка спонукає учнів вивчати вміст у ній і може зробити робочий зошит більш запам'ятовуваним.

7. Психологія кольору. Використовуйте силу психології кольору, щоб впливати на настрій і залученість учнів. Подумайте про використання заспокійливих кольорів, таких як синій і зелений, для

вправ на розслаблення, сприяючи відчуттю спокою та зосередженості. Навпаки, вибирайте яскраві та енергійні відтінки, такі як червоний і жовтий, щоб підбадьорити та стимулювати учнів під час інтерактивних або складних завдань.

8. Послідовний брендинг. Створюючи серію навчальних робочих зошитів або узгоджуючи робочий зошит із певним брендом, зберігайте узгодженість елементів брендування. Це включає використання однакових логотипів, типографіки та кольорних схем. Послідовний бренд не тільки підсилює ідентичність бренду, але й допомагає учням легко ідентифікувати та пов'язати робочий зошит із навчальними матеріалами, зміцнюючи довіру та визнання.

9. Вибір типографіки. Продуманий вибір шрифту відіграє ключову роль у дизайні книги. Необхідно надавати перевагу розбірливості, вибираючи шрифти, які легко читати, особливо для довгих уривків тексту. Експериментуйте з парами шрифтів, щоб знайти баланс між зручністю читання та різноманітністю. Вибирайте чіткі та зрозумілі шрифти для основного тексту, щоб забезпечити розуміння, а використання контрастних шрифтів для заголовків може додати візуального інтересу та легко направляти учнів через робочий зошит.

Підсумовуючи, дизайн і верстка навчальних робочих зошитів здатні змінити процес навчання. Від чітких і послідовних структур до інтерактивних елементів та уважного використання психології кольору, ці стратегії дозволяють створювати навчальні матеріали, які резонують з учнями будь-якого віку та стилів навчання. Пам'ятайте, що дизайн – це не лише естетика; це динамічний інструмент для покращення освіти, що робить подорож отримання знань приємною та незабутньою.

Приклади дизайну воркбуку за різною тематикою





ПОРЯДОК ВИКОНАННЯ РОБОТИ

Студент повинен розробити дизайн пізнавально-науково-популярної воркбук-книжки з активностями. А саме, обкладинку та її окремі сторінки (3-4 розвороти). Дане завдання може виконувати або окремо один студент, або у співпраці з іншими (команда 2-4 студенти), але якщо завдання виконується у команді тоді відповідно число розворотів сторінок книги збільшується (5-6), або складність розроблених активностей зростає.

Приклади тем воркбуку: «Історичні пам'ятки Луцька», Заповідник «Старий Луцьк», «Луцькі кликуни», «Музей дзвонів», «Музей Волинської Ікони», «Історії Луцького Замку», «Музей Технічного Прогресу», «Будинок Миколи Голованя», «Музей сучасного мистецтва Корсаків», «Графіті міста Луцьк», «Легенди про спорудження замку Любарта та його міць», «Луцькі підземелля», «Гастрономічні локації Луцька», «Молоді сучасні дизайнери», «Сучасне мистецтво» та інші.

Студент самостійно обирає тематичний напрямок книги-воркбуку або за поданими темами (напрямки тем: мистецька, історична, науково-пізнавальна, соціально-психологічна, індивідуальна). Необхідно: 1) визначитися із віковою категорією користувачів книги; 2) підібрати тематичний матеріал та його опрацювати виокремивши важливі моменти та ті які можна упустити; 3) побудувати план-концепцію воркбуку загалом та окремо її сторінок; 4) визначити які активності будуть використані у книзі; 5) визначитись із стилістикою книги та її компонуванням; 6) створити чорнові варіанти та проаналізувати визначити їх позитивні та негативні моменти; 7) сформувати чистовий варіант книги.

Дизайн - композиції, компонування елементів та ілюстрування розроблених сторінок повинен відображати авторський стиль та тематику воркбуку. У роботі над дизайном дозволяється використання будь-яких креативних ідей щодо подачі книги-воркбуку та трактування обраної теми.

Розмір формату книги-воркбуку студент обирає самостійно.

Для виконання роботи студент обирає на власний розсуд графічні редактори (наприклад. Adobe Illustrator, Adobe InDesign).

Розроблені сторінки та обкладинку книги-воркбуку необхідно закомпонувати на форматі і подати коротку анотацію-опис власної розробки (описати концепцію ідеї, та особливості дизайну окремих елементів та сторінок-розворотів). Робота до здачі подається в

електронному вигляді (окремо зображення кожної сторінки чи розвороту та обкладинка і демонстраційний загальний планшет з усіма об'єктами дизайн-розробки та анотацією-описом).

ПРАКТИЧНЕ ЗАВДАННЯ 5-6.

Розробка дизайну видання у форматі подарункового журналу.

Мета: ознайомитися з особливостями дизайну ілюстрованого видання у форматі подарункового журналу.

Завдання: розробити дизайн обкладинки та окремих сторінок ілюстрованого видання у форматі глянцевого подарункового журналу (інформативно-розважальний журнал особистості, архівно-сімейний журнал, журнал особистих досягнень та мотивацій тощо). Навчитися виконувати композиційне розташування різних дизайн-елементів на сторінках та формувати розворот макету сторінок видання.

Загальні відомості

Журнал — це періодичне друковане видання з постійними рубриками, статтями, новинами, довідками, історіями, біографіями, розважальним контентом.

- *Тематичні* журнали об'єднують людей із загальними інтересами: автомобілі, бізнес, фотографія, риболовля тощо. Вони мають попит у людей, готових платити за своє хобі.

- *Вузькоспеціалізовані* видаються для невеликої групи професіоналів певної галузі. Такі видання розповсюджуються за передплатою.

- *Корпоративні* журнали видаються для персоналу компанії. Це інструмент внутрішньої політики, мотивації, інформування та навчання.

Подарункові журнали стають все більш популярними як оригінальний і креативний спосіб привітати та вразити інших. Користувачі шукають продукти, які виглядають високоякісно та професійно, тому преміальний дизайн і макет стають ключовим фактором успіху. Розробка унікального та привабливого дизайну дозволяє привернути увагу цільової аудиторії та забезпечити успішний розвиток. Сучасні технології дозволяють реалізувати складні та креативні дизайнерські ідеї. Використовуючи новітнє програмне забезпечення та технології друку, ви можете виготовляти високоякісні та вражаючі подарункові журнали.

Журнал такого напрямку пропонує унікальні тематичні рубрики і зосереджується на конкретних інтересах. Естетична композиція, якісні ілюстрації та використання типографіки допомагають створити привабливий образ журналу, що запам'ятовується. Відповідність сучасним трендам. Ефективна комунікація з людиною, він надає цікавий та корисний контент, поради та рекомендації, що зацікавлюють. Підтримує індивідуальність і унікальність.

Журнал призначений для надання актуальної інформації та новин, розважального контенту та взаємодії з читачем, розмова про моду і стиль, популяризація науки, літератури та культури.

Новизна інноваційного підходу до дизайну персоналізованих журналів включає:

- персоналізація: можливість адаптувати зміст, дизайн і стиль журналу до смаків, інтересів і потреб одержувача.
- креативний дизайн: використання нестандартного контенту, щоб надати журналу привабливості та унікальності.
- мультижанровість: поєднання різних тем в одному журналі дає змогу відтворити багатогранність інтересів та характер одержувача.

Практичне значення даного дизайн продукту: 1) він є джерелом інформації, надаючи актуальні матеріали з різних сфер життя; 2) журнал є джерелом натхнення (містить статті, фотографії, ілюстрації та інші матеріали, що допомагають розвинути здібності та надихнути);

3) журнал є джерелом розваг і відпочинку (допомагає розслабитися і відволіктися від щоденних справ).

Приклад подарункового журналу





Порядок виконання роботи

Метою завдання є створення нового подарункового журналу, який стане незвичайним і запам'ятовуючим подарунком. До журналу повинні входити такі елементи: обкладинка, сторінки (3-4 розвороти), які містять ілюстрації, фотографії, текст. Журнал повинен містити унікальний контент, який зацікавить читача, це повинні забезпечити ексклюзивні статті, фотографії та ілюстрації, а також нові ідеї для подачі матеріалів.

Завдання:

- дослідити існуючі зразки розважально-подарункових журналів;
- визначити перспективи створення персонального журналу з урахуванням сучасних технологій та персоналізації контентної взаємодії;

- виявити специфіку виготовлення глянцевого журналу з урахуванням основних етапів, процесу та ключових елементів, виявити сучасні технології виробництва журналів, включаючи дизайн, верстку та друк;

- розробити персоналізований подарунковий журнал з унікальним дизайном і вмістом.

Студент повинен розробити дизайн обкладинки та окремих сторінок (3-4 розворотів) інформаційно-ілюстрованого подарункового журналу.

Студент самостійно обирає тематичний напрямок журналу. У роботі над дизайном дозволяється використання будь-яких креативних ідей щодо подачі матеріалу журналу та трактування обраної теми.

Розмір формату журналу А-4.

Для виконання роботи студент обирає на власний розсуд графічні редактори (наприклад, Adobe Illustrator, Adobe InDesign).

Розроблені сторінки (розвороти) та обкладинку журналу необхідно закомпонувати на форматі і подати коротку анотацію-опис власної розробки (описати концепцію ідеї, та особливості авторського дизайну окремих елементів та сторінок-розворотів). Робота до задачі подається в електронному вигляді (окремо зображення кожної сторінки чи розвороту та обкладинка і демонстраційний загальний планшет з усіма об'єктами дизайн-розробки та анотацією-описом).

ПРАКТИЧНЕ ЗАВДАННЯ 7-8.

Розробка дизайну видання у форматі коміксу (мальовису).

Мета: ознайомитися з особливостями дизайну ілюстрованого видання у форматі коміксу (мальовису).

Завдання: розробити дизайну обкладинки та окремих сторінок ілюстрованого видання у форматі коміксу. Оволодіти технікою ілюстративно-змістового компонування (кадрування) та навичками графіки коміксу.

Загальні відомості

Комікс (злиття двох англійських слів: comic (комічний) і strip (смуга, картинка)) – графічно-оповідний жанр, у якому поєднано малярство (карикатуру, послідовність малюнків) і літературу (короткі тексти у вигляді «мовної бульки» чи «хмарки»), або серія зображень із короткими текстами, що становлять історію. Згідно з «Літературознавчою енциклопедією» комікс являє собою ряд

«чорно-білих або кольорових розважальних малюнків, що ілюструє розвиток сюжету, представлений мінімальним, здебільшого діалогічним текстом».

Комікс поєднує у собі *вербальні* (текст, мова персонажів і автора – титри, заголовки, резюме, коментарі т.п.) та *невербальні* (графіка коміксу – послідовні малюнки обрамлені рамкою/кадром і параграфіка – фонове зображення як додаткова емоційна складова) компоненти подані у максимально простій формі. Комікс – це синтез кінематографії, літератури і образотворчого мистецтва сукупність котрих формує серію послідовних зображень, сюжетів.

Зображення у коміксі можуть бути якими завгодно за стилем малювання, починаючи від умовних образів, що спеціально спрощуються задля зручності сприйняття, більшої ідентифікації читача з персонажем і швидкості малювання, закінчуючи високо деталізованими зображеннями, тим самим передаючи зовсім іншу атмосферу.

Комікси можна класифікувати за такими ознаками як: форма, розмір, жанр, стиль, сюжет та інші. За типологією коміксів поділяється за наступними видами: традиційні (американізовані комікси), стріп, графічна новела, веб-комікс, фотокомікс, манга.

Жанри коміксів багатогранні від пригод і карикатур до серйозних автобіографічних, документальних творів. В ХХІ столітті все більшої популярності набирають комікси-адаптації, за мотивами творів літературних класиків.

Створення коміксу – це складний, багатоетапний процес, де все починається з ідеї, яка розгорнуто прописується у сценарії. Наступним кроком відбувається візуалізація сюжету і зображення кадрів таким чином, щоб чітко передати зміст розповіді. Важливим етапом являється розробка персонажів та інтеграція їх у графічне середовище, що реалізується за допомогою засобів стилістики та деталізації.

Написання сценарію відбувається у наступній послідовності: 1 - визначення теми; 2 - визначення головної ідеї; 3 - підбір матеріалу; 4 - оформлення змісту.

Дизайнери-коміксисти виділяють наступні етапи розробки якісного концепту персонажа: - мета створення персонажа (його роль в історії); - сутність та створення образу (вік, стать, передісторія, діяльність, тощо); - створення психологічного портрету (характер та рушійна сила у рамках сюжету); - візуалізація фізичних характеристик (риси обличчя, пропорції, одяг); - пошук атрибутів (наділення

персонажа особливостями); - стилізація (спрощення другорядних форм та виявлення найбільш характерних).

У коміксах часто використовується *карикатура* як спосіб формування персонажу. Карикатура являється засобом перебільшення шляхом спрощення форми, для концентрації уваги на головній ідеї та більшій ідентифікації читача з героєм коміксу.

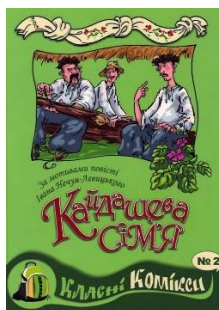
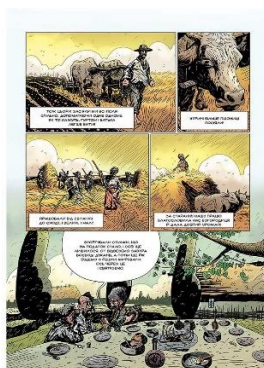
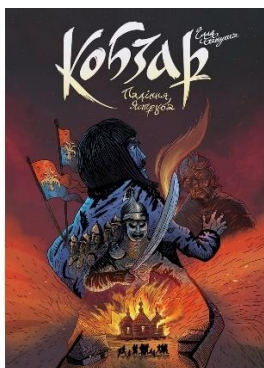
Колір в графічних творах виступає одним з найбільш дієвих засобів прямого впливу на емоції читача, а також являється головним методом зображення та акцентуації уваги на смислових домінантах. За допомогою кольору можна передавати деякі сюжетні моменти: настрій героїв, час, зміна ситуації; і технічні моменти: площині зображення, глибина і різкість. Застосування кольору в коміксі може виконувати наступні функції: 1) реалістична (або функцію аналогії); 2) символічна; 3) естетична функція.

Типологія та принципи покадрової візуалізації сюжету. Панелі та розміщенні в них зображення у композиції коміксу називаються кадрами. Напочатку створюється спрощений варіант розкадровки (макет). Це дозволяє концептуально зрозуміти покроковість зображення розповіді ще до промалювання фігур та фону. Після розробки та узгодження макету, художник перетворює ескіз в сторінку з готовими панелями. Основна мета розкадровки – зв'язок і розміщення кадрів у правильній послідовності передачі подій сюжетної лінії.

Текстова частина коміксів зазначає велику кількість мовних засобів вираження, таких як іронія, вигук, риторичні питання, емоційні обробки, епітети, метафори, гіперболи, еліпсиси, тощо. Широко застосовуються також жаргонізми та вираження вуличного «сленга». Таким чином, виконується кілька функцій: – регулюється динаміка сюжету; – підкреслюються індивідуальність головних та другорядних героїв; – передається настрій у визначений момент сюжетного часу, та транслюється читачеві.

Приклади дизайн-рішення коміксів





Порядок виконання роботи

Студент повинен розробити дизайн обкладинки та сторінки (розвороти) ілюстрованого коміксу.

Студент самостійно обирає тематичний коміксу. *Рекомендовані теми українського змісту (національно-патріотичні оповіді (описи події давніх часів та сьогодення), народні твори (байки, казки, міфи, легенди), історичні події, фантастично-пізнавальні тощо).* Дизайн – композиції кадрування, дизайн персонажів та ілюстрування сюжетів повинені відображати авторський стиль та зміст коміксу. У роботі над дизайном дозволяється використання будь-яких креативних ідей щодо ілюстративної подачі та трактування змісту обраної теми.

Хід виконання роботи: 1. Вибір теми коміксу. 2. Систематизація сюжетної лінії (зачин, основна частина, кульмінація, кінцівка). 3. Розробка сюжетного макету (візуалізація структури сюжету коміксу). 4. Розробка концепту персонажів. 5. Розробка заднього плану. 6. Корекція графічних елементів та групування шарів. Розміщення філактерів (мовних баблів та хмаринок для думок) з набором тексту всередині. 6. Підбір шрифту, яким будуть написані репліки і думки персонажів, а також в яких саме філактерах, вони будуть з'являтися. Додатково підбирається шрифт для вивісок, написів та інших букв, що з'являються на сторінках коміксу.

Розмір формату коміксу студент обирає самостійно.

Для виконання роботи студент обирає на власний розсуд графічні редактори (наприклад. Adobe Illustrator, Adobe InDesign).

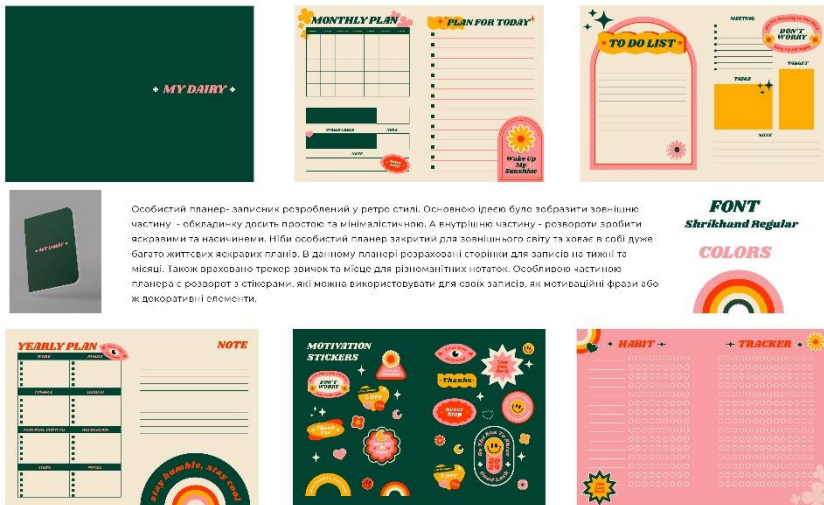
Розроблені сторінки та обкладинку коміксу необхідно закомпонувати на форматі і подати коротку анотацію-опис власної розробки (описати концепцію ідеї, та особливості авторського дизайну окремих елементів та сторінок-розворотів). Робота до здачі подається в електронному вигляді (окремо зображення кожної сторінки чи розвороту та обкладинка і демонстраційний загальний планшет з усіма об'єктами дизайн-розробки та анотацією-описом).

РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

1. Бережна О. Б. (2021). Типографіка: навчальний посібник. Харків: ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 2021. 125 с.
2. Гула Є. П. (2021). Мистецтво коміксу та графіті – сучасний світогляд у графічному дизайні. *Art and Design*. № 1 (13). 55-61. URL: <https://artdesign.knutd.edu.ua/wp-content/uploads/sites/33/2021/05/5-1-2021.pdf> 3
3. Данкан Р., Сміт М., Левіц П. (2020). Сила коміксів. Історія, форма й культура Київ: ArtHuss, 512 с.
4. Леонард Н., Емброуз Г. (2019). Основи. Графічний дизайн 02: Дизайнерське дослідження. Київ: ArtHuss, 192 с.
5. Олійник, В. (2022). Інфографіка як елемент дизайну художньої книги: візуально-семантична роль, особливості верстки. *Вісник КНУКіМ. Серія «Мистецтвознавство»*, (47), 2022. 186–192. URL: <http://arts-series-knukim.pp.ua/article/view/269638>
6. Пушкар О. І. (2015). Ілюстрування: навчальний посібник для студентів напряму підготовки 6.051501 "Видавничо-поліграфічна справа". Харків: ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 2015. 128 с.
7. Скотт Макклауд. (2020). Створити комікс / переклад Ярослава Стріха. Рідна мова, 272 с.

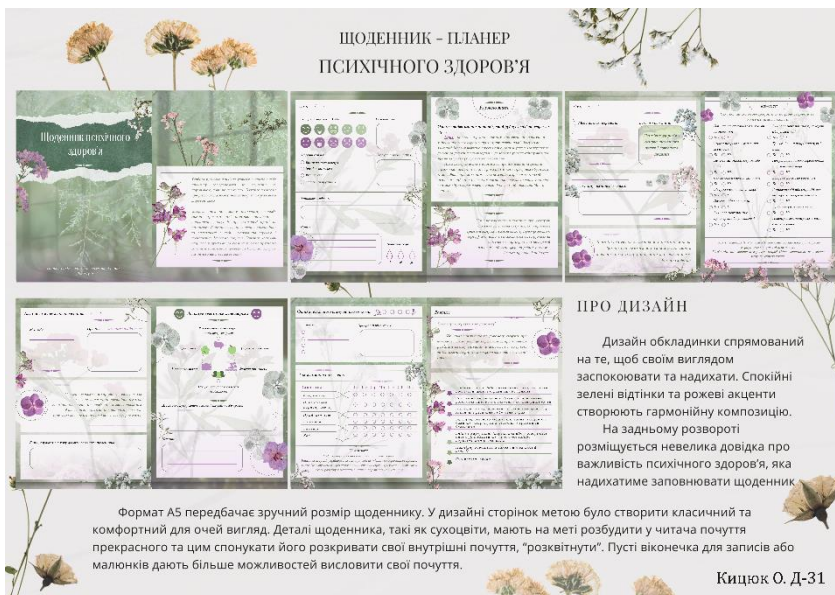
ДОДАТКИ

Розробка дизайну видання у форматі планер-щоденник



Особистий планер-записник розроблений у ретро стилі. Основною ідеєю було зобразити зовнішню частину - обкладинку досить простою та мінімалістичною. А внутрішню частину - розкрити зробити яскравими та насиченими. Навіть особистий планер закритий для зовнішнього світу та ховає в собі дуже багато життєвих асироків планів. В даному планері розроблено і сторінки для записів на тиждень та місяць. Також враховано тренов записок та місце для різноманітних нотаток. Особливою частиною планера є розворот з етикетками, які можна використовувати для своїх записів, як мотиваційні фрази або ж декоративні елементи.

Ковальчук Марія, Д-41



Формат А5 передбачає зручний розмір щоденнику. У дизайні сторінок метою було створити класичний та комфортний для очей вигляд. Деталі щоденника, такі як сухоцвіття, мають на меті розбудити у читача почуття прекрасного та цим спонукати його розкривати свої внутрішні почуття, "розквітнути". Пусті віконечка для записів або малюнків дають більше можливостей висловити свої почуття.

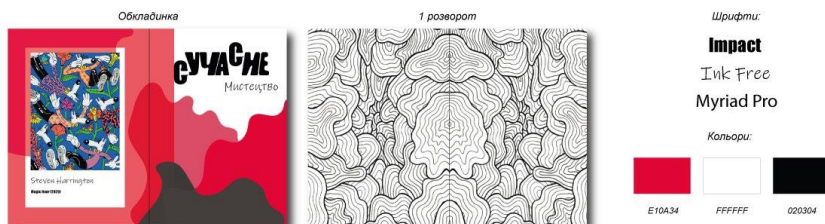
Кицюк О. Д-31

Приклади виконання практичної роботи 1-2.

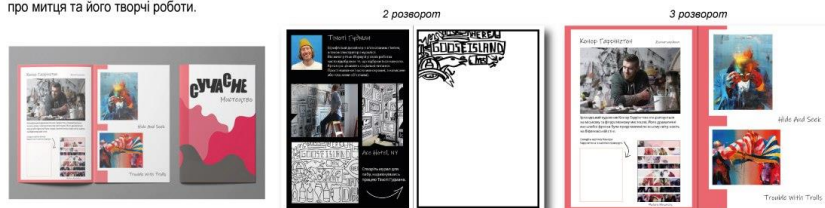
РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ КНИГИ У ФОРМАТІ ВОРКБУК



Розробка дизайну книги у форматі воркбук

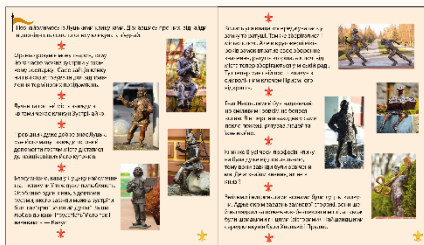
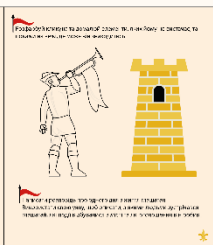
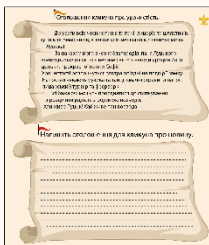


Книга-воркбук. Даний воркбук спрямований на аудиторію, яка хоче знати останні новинки в сфері мистецтва. Це можуть бути люди різного віку. Для дизайну було обрано три основних кольори: червоний, білий та чорний. Також тут використані цікаві шрифти. Обкладинка виконана в абстрактному стилі. Перший розворот воркбука - це абстрактна розмальовка-антистрес, вона допомагає зосередитися і зменшити напругу. Решта воркбука спрямована на інформацію та цікаві завдання чи тести. Кожний розворот містить коротку інформацію про митця та його творчі роботи.

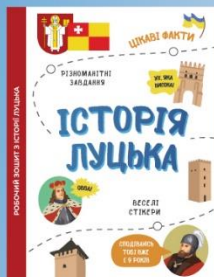


Виконала: Мохнар Мирослава ДЗ1.

Цільова аудиторія: Діти 5-11 років



Акименко Дар'я, група Д-11



Даний воркбук розроблявся на шкільну цільову аудиторію. З цієї причини були використані яскраві, але в той ж час, спокійні кольори. Наявний інтерактив у вигляді розмальовок, пошуку слів. Цікавим також є те, що дитина/вчитель може оцінювати знання за допомогою цікавих стікерів.

Виконали: Кукса Софія та Кицюк
Олександра



Розробка дизайну ілюстрованого поліграфічного видання: Геймерський подарунковий журнал



обкладинка



розворот 1

Фірмові кольори: #171616 #7a1211

Шрифти: Actay Wide Arial



розворот 3



розворот 2

Анотація:

Даний подарунковий журнал спрямований на хобі людини, а саме - ігри.

Простий та контрастний дизайн імітує кіберспортивні банери та є знайомим, легким для сприйняття. Журнал спрямований саме на тематику комп'ютерних ігор, а не мобільних, тому має більш класичний вигляд.

Метою було креативно та просто розкрити людину, якій дається журнал, висвітлити її вподобання та створити враження, що вона - гравець професійної сцени.

Виконала:

Кирич О.Д-31

Створення подарункового журналу на тему: Сучасні технології та вплив ШІ на них

Виконала: Юсьюко Олександр Група Д - 31

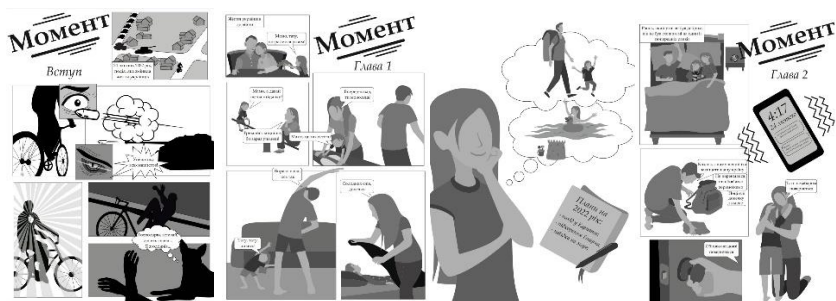
Подарунковий журнал, присвячений темі про ШІ та має на меті висвітлення та обговорення сучасних результатів досліджень в області інформаційних та точкових технологій в яких використовується ШІ, також він розглядає практику застосування цих технологій при вирішенні економічних, технологічних та соціальних проблем, а також розвитку інструментарію засобів цифрової трансформації суспільства, також на сторінках журналу текст розмовний та зробив він був зручним для читання та із сучасним дизайном сторінок.



СУЧАСНІ ТЕХНОЛОГІЇ ІНФОРМАЦІЙНИХ



Приклади виконання практичної роботи 5-6.



Дизайн і верстка ілюстрованих видань: методичні вказівки до виконання практичних занять для здобувачів першого (бакалаврського) рівня освітньої програми «Дизайн (Графічний дизайн)» галузь знань 02 Культура та мистецтво спеціальності 022.01 Графічний дизайн денної та заочної форм навчання/
О. В. Романюк – Луцьк: Луцький НТУ, 2024. – 28 с.

Комп'ютерний набір
Редактор

О.В. Романюк
О.В. Романюк

Підп. до друку ____ Формат 60х84/16
Папір офс. Гарн. Таймс. Ум. друк. арк. 1,75.
Обл.-вид.арк. ____
Тираж __ прим. Зам. ____.

Відділ іміджу та промоцій
Луцького національного технічного університету
43018, м. Луцьк, вул. Львівська, 75
Друк – ВітаП Луцького НТУ