

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

**ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ЕКОНОМІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ СЕМЕНА КУЗНЕЦЯ**

ІЛЮСТРУВАННЯ

**Методичні рекомендації
до виконання самостійної роботи
здобувачів вищої освіти спеціальності
186 "Видавництво та поліграфія"
освітньої програми "Технології електронних
мультимедійних видань"
першого (бакалаврського) рівня**

**Харків
ХНЕУ ім. С. Кузнеця
2025**

УДК 655.533(072.034)

I-49

Укладач Т. Ю. Андрющенко

Затверджено на засіданні кафедри мультимедійних систем і технологій.

Протокол № 1 від 02.09.2024 р.

Самостійне електронне текстове мережеве видання

Ілюстрування [Електронний ресурс] : методичні рекомендації до виконання самостійної роботи здобувачів вищої освіти спеціальності 186 "Видавництво та поліграфія" освітньої програми "Технології електронних мультимедійних видань" першого (бакалаврського) рівня / уклад. Т. Ю. Андрющенко. – Харків : ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 2025. – 96 с.

Подано основні положення щодо організації та загальні положення щодо виконання самостійної роботи з навчальної дисципліни, план-графік і програму виконання самостійної роботи, детальний опис 18 завдань для самостійної роботи та перелік потрібної для виконання завдань літератури.

Рекомендовано для здобувачів вищої освіти спеціальності 186 "Видавництво та поліграфія" освітньої програми "Технології електронних мультимедійних видань" першого (бакалаврського) рівня.

УДК 655.533(072.034)

© Харківський національний економічний
університет імені Семена Кузнеця, 2025

Вступ

Навчальна дисципліна "Ілюстрування" належить до циклу професійної підготовки за спеціальністю 186 "Видавництво та поліграфія" з освітньої програми "Технологія електронних мультимедійних видань".

Метою викладання навчальної дисципліни є:

формування в здобувачів вищої освіти потрібного уявлення про техніки створення ілюстрацій;

формування в здобувачів вищої освіти потрібного уявлення про методики створення ілюстрацій;

формування в здобувачів вищої освіти потрібного про стилі створення ілюстрацій;

викладення здобувачам вищої освіти знань властивостей матеріалів та інструментів створення ілюстративного матеріалу;

формування в здобувачів вищої освіти комплексу знань і вмінь, які допоможуть їм у майбутньому самостійно створювати високоякісні ілюстрації;

вивчення можливостей і набуття практичних навичок із використання комп'ютерної техніки для створення скетчів;

вивчення можливостей і набуття практичних навичок із використання комп'ютерної техніки для створення колажів;

вивчення можливостей і набуття практичних навичок із використання комп'ютерної техніки для створення цифрових ілюстрацій.

Завдання навчальної дисципліни – оволодіння навичками зі створення ілюстрацій для різних видів друкованих видань, вибору колірної гами видання та створення цифрових ілюстрацій.

Предмет навчальної дисципліни – техніки створення класичних і цифрових ілюстрацій; способи використання інструментів і матеріалів для створення класичних ілюстрацій; програмне й апаратне забезпечення для створення цифрових ілюстрацій; методики створення ілюстрацій, що забезпечують навчальний процес.

Потреба в набутті розгорнутих знань із навчальної дисципліни "Ілюстрування" для успішного виконання подальшої професійної діяльності й обмеженість навчального (зокрема, аудиторного) навантаження здобувачів вищої освіти спеціальності 186 "Видавництво та поліграфія" зумовлює доповнювальний характер позааудиторної самостійної роботи здобувачів вищої освіти в межах цієї навчальної дисципліни. Виконання

завдань для позааудиторної самостійної роботи має забезпечувати набуття здобувачами вищої освіти нових компетентностей у межах тієї тематики, що розглядають на лекційних та лабораторних заняттях.

Отже, **основною метою позааудиторної самостійної роботи** з навчальної дисципліни "Ілюстрування" є надання можливості розширення компетентностей здобувачам вищої освіти спеціальності 186 "Видавництво та поліграфія".

З огляду на зазначений характер і специфіку позааудиторної самостійної роботи (виду діяльності, що формує нові знання в здобувача вищої освіти без безпосередньої участі викладача), ці методичні рекомендації містять програму самостійної роботи з навчальної дисципліни "Ілюстрування", які дозволяють здобувачу вищої освіти мати узагальнене уявлення про зміст самостійної роботи та запланувати її виконання, відповідно до методичних вимог.

Крім того, із зазначених позицій опис кожного із завдань для самостійної роботи, викладених у цих методичних рекомендаціях, передбачає (окрім дидактичного аналізу та визначення відповідних елементів самостійної роботи) таку загальну технологію виконання:

- вивчення основних питань теоретичного матеріалу відповідно до тематики самостійної роботи;

- оформлення звіту про виконання завдання для самостійної роботи;

- здавання виконаного завдання для самостійної роботи та відповіді на контрольні запитання викладачеві.

Виконання завдань для самостійної роботи будуть **оцінювати за такими критеріями**:

- повнотою урахування вимог до виконання завдання;

- логічністю викладеного матеріалу;

- наявністю та повнотою розгляду ключових понять предметної галузі і завдання;

- наявністю й обґрунтованістю підсумкових висновків здобувача вищої освіти;

- ілюстрування опрацьованого матеріалу з наведенням (здобувачем вищої освіти) власних прикладів і графічного матеріалу.

Для зручності здобувачів вищої освіти щодо набуття зворотного зв'язку із викладачем щодо перевірки виконаних завдань, об'єктивного оцінювання відповідей на запитання для самодіагностики та надання додаткових пояснень за тематикою самостійної роботи передбачено два

способи подання виконаного завдання на перевірку викладачеві. По-перше, зазначені матеріали може бути передано викладачеві безпосередньо в друкованому вигляді. По-друге, зазначені матеріали може бути передано викладачеві опосередковано – за допомогою електронної пошти.

У результаті вивчення навчальної дисципліни "Ілюстрування" здобувач вищої освіти має набути таких компетентностей, які наведено в табл. 1.

Таблиця 1

**Результати навчання та компетентності,
які формує навчальна дисципліна**

Результати навчання	Компетентності
ПР01	СК7
ПР02	СК7, СК9
ПР03	ЗК2, ЗК7, ЗК8; СК7, СК8, СК9
ПР04	СК4, СК7
ПР05	СК7
ПР08	ЗК1, ЗК2, ЗК3, ЗК4
ПР10	ЗК2, ЗК3, ЗК4
ПР12	ЗК2, ЗК3, ЗК4
ПР13	ЗК2, ЗК3, ЗК4, ЗК6
ПР23	ЗК1, ЗК2, ЗК3, ЗК4; СК1, СК2, СК4, СК6, СК7, СК8

Примітка.

ПР01. Застосовувати теорії та методи математики, фізики, хімії, інженерних наук, економіки для розв'язання складних задач і практичних проблем видавництва і поліграфії.

ПР02. Знаходити, оцінювати й використовувати інформацію з різних джерел, необхідну для розв'язання теоретичних і практичних задач видавництва і поліграфії.

ПР03. Раціонально використовувати сировинні, енергетичні та інші види ресурсів.

ПР04. Організовувати свою діяльність для роботи автономно та в команді.

ПР05. Застосовувати ефективні форми професійної та міжособистісної комунікації в колективі для виконання завдань у професійній діяльності.

ПР08. Забезпечувати якість друкованих і електронних видань, паковань, мультимедійних інформаційних продуктів та інших видів виробів видавництва та поліграфії.

ПР10. Оцінювати технічні характеристики друкованих і електронних видань, паковань, мультимедійних інформаційних продуктів та інших видів виробів видавництва та поліграфії.

ПР12. Розробляти, забезпечувати й реалізовувати технологічний процес, обґрунтовано обираючи матеріали, системи контролю якості, апаратно-програмні комплекси, обладнання, персонал та інші ресурси.

ПР13. Контролювати точність і стабільність технологічних процесів, технічний стан обладнання, якість матеріалів, напівфабрикатів, готової продукції за допомогою сучасних засобів і методів контролю.

ПР23. Керувати процесом виробництва друкованих та електронних видань.

СК1. Здатність приймати обґрунтовані рішення стосовно процесів, притаманних всім етапам виробництва друкованих і електронних видань, паковань, мультимедійних інформаційних продуктів та інших видів виробів видавництва та поліграфії.

СК2. Здатність застосовувати відповідні математичні і технічні методи та комп'ютерне програмне забезпечення для вирішення інженерних завдань видавництва та поліграфії.

СК4. Здатність робити оптимальний вибір технологій, матеріалів, обладнання, апаратно-програмного забезпечення, методів і засобів контролю для проектування технологічного процесу виготовлення друкованих і електронних видань, паковань, мультимедійних інформаційних продуктів та інших видів виробів видавництва та поліграфії.

СК6. Здатність враховувати соціальні, екологічні, етичні, економічні, правові та комерційні чинники, що впливають на реалізацію технічних рішень у видавництві та поліграфії.

СК7. Здатність ухвалювати ефективні техніко-економічні рішення стосовно реалізації конкретного проекту видавничо-поліграфічної діяльності в рамках видавничих, виробничих планів підприємства; розроблення нормативної та технічної документації виробничого процесу виготовлення продукції.

СК8. Здатність планувати й організовувати виробництво, експлуатацію, технічне обслуговування, розповсюдження продукції у видавництві та поліграфії з урахуванням особливостей вирішуваної проблеми.

СК9. Здатність розробляти колірні рішення та формувати гармонійні колірні сполучення для мультимедійної та поліграфічної продукції, здійснювати тонову та колірну корекцію зображень, працювати з системою керування кольором та керувати кольором в процесах комп'ютерного та друкарського кольоровідтворення.

ЗК1. Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями.

ЗК2. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.

ЗК3. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.

- ЗК4. Здатність приймати обґрунтовані рішення.
 ЗК6. Здатність здійснення безпечної діяльності.
 ЗК7. Здатність працювати автономно.
 ЗК8. Здатність працювати в команді.

У табл. 2 наведено програму самостійної роботи здобувачів вищої освіти.

Таблиця 2

Програма самостійної роботи

Назви тем	Зміст самостійної роботи здобувача вищої освіти	Форми контролю за самостійною роботою	Рекомендована література	Тиждень, під час якого виконують завдання
1	2	3	4	5
Змістовий модуль 1 Класичне ілюстрування				
Роль ілюстрації в дитячих книжкових виданнях: аналіз класичних і сучасних прикладів	Ознайомитися з ознаками стилю в роботах відомих ілюстраторів	Перевірка звіту; усне мікроопитування	[16]	1 – 2
Перо та туш: різновиди пер, туші, техніки лінійного рисунка, створення контрастних композицій	Ознайомитися з технікою лінійного рисунка, створення контрастних композицій	Перевірка звіту; усне мікроопитування	[17]	1 – 2
Акварель	Ознайомитися з технікою створення акварельних робіт	Перевірка звіту; усне мікроопитування	[2; 7]	2 – 3

1	2	3	4	5
Змістовий модуль 2 Ілюстрування з використанням програмного забезпечення				
Дослідження техніки колажу	Ознайомитися з технікою створення колажів	Перевірка звіту; усне мікроопитування	[6; 7; 11]	2 – 3
Ілюстрація в стилі манґи: особливості та техніка	Ознайомитися з технікою створення манґи	Перевірка звіту; усне мікроопитування	[14; 15]	3 – 4
Ознаки стилю в роботах відомих ілюстраторів	Ознайомитися з стилем у роботах відомих ілюстраторів	Перевірка звіту; усне мікроопитування	[13]	3 – 4
Напрями живопису	Ознайомитися з напрямом живопису	Перевірка звіту; усне мікроопитування	[10; 15]	4 – 5
Жанри живопису	Ознайомитися з жанрами живопису	Перевірка звіту; усне мікроопитування	[10; 15]	5 – 6
Нестандартні техніки ілюстрування	Ознайомитися з нестандартними техніками ілюстрування	Перевірка звіту; усне мікроопитування	[19; 20]	6 – 7
Пропорція та диспропорція в ілюструванні	Ознайомитися з пропорцією та диспропорцією в ілюструванні	Перевірка звіту; усне мікроопитування	[20]	7 – 8
Паперовий та цифровий скетч: особливості створення, переваги, недоліки	Ознайомитися з технікою створення паперового та цифрового скетчу	Перевірка звіту; усне мікроопитування	[13; 14]	8 – 9
Розроблення власного стилю	Ознайомитися з технікою розроблення власного стилю	Перевірка звіту; усне мікроопитування	[13]	9 – 10

Закінчення табл. 2

1	2	3	4	5
Створення Цифрових ілюстрацій за допомогою Corel Painter	Ознайомитися зі створенням цифрових ілюстрацій за допомогою Corel Painter	Перевірка звіту; усне мікроопитування	[8]	10 – 11
Створення колірної палітри для коміксу	Ознайомитися з технікою створення колірної палітри для коміксу	Перевірка звіту; усне мікроопитування	[14]	11 – 12
Фанарт у коміксах	Ознайомитися з технікою створення фанарту в коміксах	Перевірка звіту; усне мікроопитування	[14]	12 – 13
Концептарт як складова процесу створення коміксу	Ознайомитися з технікою створення концептарту як складовою процесу створення коміксу	Перевірка звіту; усне мікроопитування	[14; 19]	14 – 15
Поєднання растрової та векторної техніки під час створення цифрової ілюстрації	Ознайомитися з технікою поєднання растрової та векторної техніки під час створення цифрової ілюстрації	Перевірка звіту; усне мікроопитування	[8]	15 – 16
Створення піктограм для електронних навчальних видань	Ознайомитися з технікою створення піктограм для електронних навчальних видань	Перевірка звіту; усне мікроопитування	[8]	17

Завдання для самостійної роботи здобувачів вищої освіти та методичні рекомендації до їхнього виконання

Змістовий модуль 1 Класичне ілюстрування

Завдання 1. Роль ілюстрації в дитячих книжкових виданнях: аналіз класичних і сучасних прикладів

Мета самостійної роботи – проаналізувати роль ілюстрації в дитячих книжках. Порівняти стилі та техніки ілюстрування класичних і сучасних дитячих книг. Визначити, як ілюстрації впливають на сприйняття тексту дітьми.

Об'єкт самостійної роботи – **ілюстрація** в дитячій книзі. Це візуальний компонент, який доповнює текст, створює образність та емоційне забарвлення твору. Ілюстрація є важливим елементом комунікації між автором і читачем, особливо для дітей.

Предметом самостійної роботи є **роль ілюстрації** у формуванні сприйняття дитячої книги, її вплив на розвиток уяви, емоцій та пізнавальних процесів дитини. Також предметом дослідження є **зміни в стилях і техніках ілюстрування** дитячих книг з часом, а також **взаємозв'язок між текстом та ілюстрацією**.

Методи, що використовують для виконання самостійної роботи – аналіз і синтез.

У результаті виконання самостійної роботи в здобувачів вищої освіти формують такі **компетентності**: вироблення уявлення про ознаки стилю в ілюстрації.

Місце і значення самостійної роботи – це завдання виконують у межах вивчення теми "Вступ до ілюстрування. Робоче місце ілюстратора. Елементи друкованого видання, що потребують ілюстрацій".

Передбачений результат – звіт про виконання завдання для самостійної роботи у формі презентації.

Завдання: проаналізуйте техніку виконання ілюстрацій (акварель, олівець, комп'ютерна графіка тощо).

Хід роботи

1. Виберіть кілька класичних дитячих книжкових видань (наприклад, казки братів Ґрімм, твори Астрід Ліндґрен або інші дитячі видання) із переліку найкращих дитячих та підліткових видань 2023 року [16] або використовуючи табл. 3. Виберіть кілька сучасних дитячих книжкових видань різних жанрів.

Таблиця 3

Перелік найкращих дитячих та підліткових видань 2023 року [16]

№ з/п варіанта	Назви видань	Видавництва
1	2	3
1	Катерина Перконос, Ірина Рутило "Смачного!", "На прогулянку!"	Каламар
2	Олег Симоненко, Наталія Кудряк "Няв-гав-кар ква-му- га-ко, або звуконаслідування, або Вчуся говорити"	Час майстрів
3	Ганна Булгакова "Скелети і кістки" / Ілюстрації Анастасії Лагоди	Ранок
4	Володимир Тилішак "Отамани" / Ілюстрації Сашка Ком'яхова	Наш Формат
5	Галина Вдовиченко "Метелики перетворюються" / Ілюстрації Софії Рунової	Видавництво Старого Лева
6	Юліта Ран, Катерина Підлісна "Пес Патрон та Шкарпетковий монстр"	Ранок
7	Оля Русіна "Тор – тракторець, що тягне танк" / Ілюстрації Олександра Шатохіна	Видавництво Старого Лева
8	Валентина Захабура "Панцир, лапи й крила пані Оксани" / Ілюстрації Анни Гаврилюк	Ще одну сторі- нку
9	Ольга Куждіна "Детективна агенція "САМ" в Ужгороді" / Ілюстрації Ганни Гаюнової	АССА
10	Сашко Дерманський "«Тю!» – сказав їжачок" / Ілюстрації Альони Потьомкіної	Vivat
11	Дмитро Кузьменко "Вечірній вітер" / Ілюстрації Івана Кравця	Талант
12	Олександр Подоляк, Олександр Шатохін "Нарвали не плачуть"	Крокус
13	Саша Кочубей "Сім нескладух Говорухи", "Книга рекордів Говорухи", "(не)Розкрита справа Говорухи"	Навчальна книга – Богдан
14	Мар'яна Стефак "Ключ Горгона"	Навчальна книга – Богдан
15	Галина Ткачук "ЗВРК" / Ілюстрації Дарини Козачук	Vivat
16	Настя Мельниченко "Мій дім – війна"	Теза

1	2	3
17	Альона Сіліна, Наталія Довгопол, Ярина Каторож, Анастасія Куликова, Наталія Матолінець, Ірина Пасько, Дарія Піскозуб, Світлана Тараторіна, Ксенія Сокульська "Легендарій дивних міст"	Ранок
18	Віталіна Макарик "Кеди в небі"	Видавництво Старого Лева
19	Людмила Горова "Ми вареники ліпили" / Ілюстрації Ярини Саєнко	ТаТиШо
20	Юлія Ярмоленко "Без маячні про перші місячні" / Ілюстрації Ірини Вале	Віхола

2. Виконайте аналіз вибраних дитячих книжкових видань.

3. Зафіксуйте результати аналізу у формі таблиці або схеми. Приклад оформлення результату виконання самостійної роботи наведено в табл. 4.

Таблиця 4

Приклад оформлення результату виконання самостійної роботи

Автор книги	Назва книги	Рік видання	Стиль ілюстрації	Кольорова гама	Роль ілюстрації
...	...	...	...	...	...

4. Порівняйте визначені дані та зробіть висновки.

5. Оформіть роботу, відповідно до вимог. Результати аналізу подайте у формі презентації.

Аналіз ілюстрацій:

Визначте основні стилі ілюстрування (реалізм, імпресіонізм, абстракція тощо).

Проаналізуйте використання кольору, композиції, деталей.

Оцініть, наскільки ілюстрації відповідають тексту.

Визначте, чи є ілюстрації самостійним твором мистецтва.

Порівняння класичних і сучасних ілюстрацій:

Виявіть спільні риси та відмінності.

Проаналізуйте, як змінювалися стилі ілюстрування із часом.

Визначте, які сучасні тенденції впливають на ілюстрування дитячих книг.

Вплив ілюстрацій на сприйняття тексту:

Проаналізуйте, як ілюстрації допомагають дитині краще зрозуміти текст.

Визначте, чи ілюстрації можуть змінювати інтерпретацію тексту.

Оцініть, як ілюстрації впливають на емоційний стан читача.

Формулювання висновків:

Узагальніть визначені результати.

Сформулюйте висновки про роль ілюстрації в дитячих книжках.

Структура роботи:

Вступ (актуальність теми, мета, завдання дослідження).

Теоретична частина (короткий огляд історії дитячої книги, роль ілюстрації).

Практична частина (аналіз конкретних прикладів, порівняння).

Висновки (узагальнення результатів дослідження).

Список використаної літератури.

Запитання для самодіагностики

Загальні запитання:

1. Які саме дитячі книжкові видання я вибрав(ла) для аналізу? Чому саме ці?

2. Які аспекти ілюстрацій я буду досліджувати (стиль, техніка, колір, композиція, роль ілюстрацій у розкритті сюжету)?

3. Які теоретичні основи я використовую для аналізу? Які вчені та дослідники займаються цією темою?

Запитання щодо аналізу ілюстрацій:

4. Як ілюстрації передають емоції та настрої персонажів?

5. Яку роль відіграє колір в ілюстраціях? Як він впливає на сприйняття читача?

6. Як змінюється роль ілюстрації, залежно від вікової категорії читачів?

7. Які є тенденції в сучасній дитячій ілюстрації?

8. Як ілюстрації взаємодіють із текстом? Вони доповнюють, пояснюють чи суперечать?

Запитання щодо впливу ілюстрацій на читача:

9. Як ілюстрації впливають на уяву дитини?

10. Чи допомагають ілюстрації краще зрозуміти текст?

11. Яку роль відіграють ілюстрації у формуванні естетичних смаків дитини?
12. Чи є культурні відмінності у сприйнятті ілюстрацій?

Завдання 2. Перо та туш: різновиди пер, туші, техніки лінійного рисунка, створення контрастних композицій

Мета самостійної роботи – систематизувати знання техніки рисунка пером та тушшю. Ознайомитися з основними техніками лінійного рисунка. Проаналізувати роботи майстрів, які використовували цю техніку.

Об'єкт самостійної роботи – техніка рисунка пером та тушшю як один із видів графічного мистецтва.

Предмет самостійної роботи – різновиди пер, туші, техніки лінійного рисунка та особливості створення контрастних композицій у цій техніці.

У результаті виконання самостійної роботи в здобувачів вищої освіти формують такі **компетентності**: володінні техніками лінійного рисунка, створенні контрастних композицій, застосуванні різновидів пера та туші, а також у розвитку художньо-проєктного мислення.

Місце і значення самостійної роботи – це завдання виконують у межах вивчення теми "Вступ до ілюстрування. Робоче місце ілюстратора. Елементи друкованого видання, що потребують ілюстрацій".

Передбачений результат – звіт про виконання завдання для самостійної роботи у формі презентації.

Теоретична частина

1. Різновиди пер: металеві, бамбукові, пластикові – їхні характеристики та застосування.

2. Види туші: рідка, густа, пігментна – їхні властивості й особливості використання.

3. Техніки лінійного рисунка: штрихування, лінія, контур, пляма – їхня роль у створенні композиції.

4. Аналіз робіт майстрів: видатні представники графіки, які використовували техніку пера та туші (наприклад, Альбрехт Дюрер, Вінсент ван Гог, Едвард Мунк).

1. У прагненні виводити неповторні штрихи, а також у досягненні крас-нопису досвідчені майстри шукають кращі інструменти для таких занять. Будь-якому каліграфічному напису властивий свій ритм, характер. Багато залежить не тільки від швидкості руху пера, ступеня його натискання та майстерності художника, а й підбору якісних інструментів [17].

Найчастіше можна використати 3 основні розміри [17]:

medium (M) – ручка створює лінії середньої товщини;

fine (F) – тонкі штрихи;

extra fine (EX) – супертонкі лінії.

Залежно від того, які літери ви хочете писати – тонкі чи широкі – підберіть відповідне перо.

Гострокінцеві пера ідеально підходять для тонкої й детальної робо-ти, дозволяючи створювати графічні елементи та витончені шрифти. Зміна сили натиску дозволяє варіювати товщину лінії.

Кінчик пера відкривають великі можливості для експериментів із різ-ними стилями письма. Залежно від кута нахилу пера, можна мати лінії різної товщини, створюючи ефект об'єму та глибини.

Плакатні пера (рис. 1б) призначено для створення великих, помітних написів. Їхній широкий кінчик дозволяє швидко наносити великі літери та символи, що робить їх незамінними для оформлення плакатів і вивісок.

Сучасний ринок пропонує безліч інструментів для літерингу калі-графії (рис. 1а). Крім традиційних пер, варто звернути увагу на маркери – зручні пристрої із прямим зрізом кінчика пера. Вони ідеально підходять для створення різноманітних штрихів. Для великих написів і графіті зна-добляться спеціальні маркери. А для тих, хто шукає щось середнє між пером і пензлем, відмінним вибором стане Brushpen – універсальний ін-струмент, який дозволяє регулювати товщину лінії.



Рис. 1. Види пер: а) пір'я для каліграфії; б) перо плакатне

Основні критерії для вибору пера для каліграфії:

кінчик. Товщина кінчика пера безпосередньо впливає на товщину лінії. Чим тонший кінчик, тим витонченіші та детальніші штрихи ви зможете створювати;

гнучкість. Гнучкість пера дозволяє варіювати товщину лінії, просто змінюючи силу натиску. Чим гнучкіший кінчик, тим більше можливостей для експериментів;

отвір. Отвір у пері забезпечує рівномірний потік туші, запобігаючи появі плям на папері.

2. Туш – це одна із найстаріших і найважливіших мистецьких матеріалів, які використовують у рисуванні та графіці. Від свого винайдення туш пройшла довгий шлях розвитку та трансформації, але залишається невід'ємною частиною творчого процесу для багатьох художників [3].

Різноманітність видів туші дозволяє художнику досягти бажаного ефекту та створити унікальні роботи. Вибір туші – це важливе рішення, яке впливає на результат вашого рисунка.

Розгляньмо докладніше основні види туші:

чорна туш: базовий вид туші, який використовують для створення контрастних і чітких ліній;

кольорова туш: дозволяє експериментувати з кольором і створювати яскраві та насичені рисунки;

туш-маркери: універсальний інструмент, який поєднує в собі зручність маркера і виразність туші;

водорозчинна туш: ідеальна для створення акварельних ефектів, плавних переходів і розмитих контурів;

туш на алкогольній основі: швидко висихає, стійка до води та світла, має насичені кольори;

туш на олійній основі: густа і щільна туш, яка створює водостійке покриття. Використовують для рисування на гладких поверхнях;

туш-сепія: надає роботам теплоти та глибини, створюючи ефект старовинного рисунка.

Практична частина

1. Експериментуйте з різними видами пер та туші.

Випробування різних типів пер:

Створення штрихів різної товщини та насиченості.

Експерименти з різними кутами нахилу пера.

Створення текстурних ефектів.

Випробування різних видів туші:

Порівняння кольору, насиченості, швидкості висихання.

Створення градієнтів та розмивань.

Експерименти з розведенням туші водою.

Комбінування пера та туші:

Створення різних текстур: від тонких ліній до широких мазків.

Комбінування сухої та мокрої техніки.

2. Створіть серії рисунків, що демонструють різноманітність технік.

На рис. 2 показано роботу, виконану пером та тушшю.



Рис. 2. Академічний малюнок пером та тушшю [1]

Запитання для самодіагностики

Туш дозволяє поєднати лінії та тональні заливки, створюючи як монохромні, так і кольорові роботи. Експериментуйте з інструментами: спробуйте як старовинне перо, так і сучасні авторучки, кулькові та капілярні ручки. Коли ви освоїте особливості матеріалу, можете переходити до кольорових досліджень [1].

Висновки.

Підсумки дослідження.

Формулювання власних висновків про переваги й особливості техніки рисунка пером та тушшю.

Перспективи подальшого розвитку.

Теоретична частина:

1. Які основні види пер для рисування тушшю ви знаєте? Які їхні особливості та з якою метою їх використовують?

2. Які є різновиди туші за складом та властивостями? Які їхні переваги й недоліки?

3. Які додаткові інструменти можуть бути корисними під час роботи з пером та тушшю (наприклад, пензлі, гумки)?

Техніки:

4. Як створити різноманітність ліній за товщиною, насиченістю та характером?

5. Які способи створення тону тушшю ви знаєте?

Композиція:

6. Що таке контраст у рисунку? Які види контрасту ви можете назвати?

7. Як використовувати контраст для створення виразних композицій?

8. Які інші елементи композиції важливо враховувати під час роботи з пером та тушшю (наприклад, баланс, ритм, рух)?

Практична частина:

9. Які експерименти ви проводили з різними видами пер та туші?

10. Які труднощі виникли під час виконання практичних завдань і як ви їх подолали?

11. Які композиції ви створили під час роботи над темою? Опишіть їхні основні ідеї та використані техніки.

Завдання 3. Акварель

Мета самостійної роботи – вивчити властивості акварельних фарб, освоїти різні техніки накладання акварельних фарб і досягнення майстерності у створенні ефектів прозорості та градієнтів.

Об'єкт самостійної роботи – акварельні фарби як матеріал для образотворчого мистецтва.

Предмет самостійної роботи – властивості акварельних фарб, техніки роботи з ними та можливості створення різних ефектів, зокрема прозорості та градієнтів.

У результаті виконання самостійної роботи у здобувачів вищої освіти формують такі **компетентності**: у застосуванні технік акварельного живопису, розумінні композиційних принципів.

Місце і значення самостійної роботи – це завдання виконують у межах вивчення теми "Вступ до ілюстрування. Робоче місце ілюстратора. Елементи друкованого видання, що потребують ілюстрацій".

Передбачений результат – звіт про виконання завдання для самостійної роботи у формі презентації.

Завдання:

систематизуйте знання про акварель як матеріал для рисування, її властивості, різновиди та історію;

детально опрацюйте теоретичні основи різних технік акварельного живопису, зокрема "мокрый по мокрому", "сухе по сухому", лесування та створення градієнтів;

навчіться впевнено працювати з аквареллю, освоївши основні техніки накладання фарб;

створіть серію робіт, які б демонстрували різноманітність можливостей акварелі.

Теоретична частина

1. Історія акварелі: вивчення еволюції акварелі як матеріалу для рисування, від її виникнення до сучасних тенденцій.

Акварельна техніка відома з давніх часів. Її використовували для оздоблення папірусів у Стародавньому Єгипті та в розписі ваз давньогрецькими майстрами. У поєднанні з гуашшю акварель застосовували для ілюстрацій у середньовічних рукописах. Власне від червоної акварельної фарби "мініум" походить термін "мініатюра". Акварель було також значно поширено в Китаї та Японії, а у візантійському мистецтві її використовували для оздоблення церковних книг. У XV – XVII ст. акварель застосовували головно для розфарбування гравюр, архітектурних креслень, а також для ескізів картин і фресок. Важливою характеристикою акварелі є її прозорість і м'якість, що дозволяє кольору основи просвічувати крізь тонкий шар фарби.

2. Властивості акварельних фарб: дослідження фізичних та хімічних властивостей акварелі, її пігментації, прозорості, розчинності у воді.

Акварельна техніка потребує роботи в стилі алла-прима (А La Prima), що унеможлиблює значне доопрацювання та корекцію деталей. Акварель поєднує в собі риси живопису (глибина тону, формування об'єму та простору за допомогою кольору) і графіки (важлива роль паперу

у створенні зображення). Характерними прийомами акварелі є розмиття й затікання, які надають зображенню динамічності й живої вібрації. Акварель може бути монохромною: використовують сепію, бістр, "чорну акварель" або туш.

Головна перевага акварелі – її багатогранність. Можна не тільки працювати в наявних техніках, але й експериментувати, щоб створити свій неповторний авторський стиль.

Незважаючи на велику кількість акварельних прийомів, саме чотири базові техніки є основою для будь-якого художника:

лесування: пошарове нанесення фарби від світлих до темних тонів – це класичний метод для тих, хто тільки починає освоювати акварель;

Алла-прима (A La Pima): техніка "мокро по мокрому", що потребує швидкої роботи та досвіду. Усю картину пишуть за один сеанс;

по-сухому: цей метод передбачає нанесення фарби на сухий папір, що дозволяє робити перерви в роботі без ризику пошкодити рисунок;

резерваж: спеціальна техніка, яка дозволяє зберегти білі ділянки на папері, створюючи ефект невикористаної білої фарби.

3. Види акварельних фарб: огляд різних типів акварельних фарб (твердих, рідких, професійних, студентських), їхніх особливостей та сфер застосування.

Акварельні фарби замішують на основі природного гуміарабіку або декстрину – це такі смоли рослинного походження, а як пластифікатори використовують мед, гліцерин або цукор. Тому й пишуть на пакуванні "Акварель медова". Незважаючи на таку нешкідливість складу, пробувати акварельні фарби не варто: до складу входять і деякі антисептики, зокрема, фенол. Під час потрапляння в організм він може стати причиною серйозного отруєння. Акварельні фарби родом із Китаю, як папір [2].

Є три типи фарби:

тверда акварель у плитках: це найекономічніший варіант, ідеальний для тих, хто тільки починає свій шлях у світі акварелі. Незважаючи на доступну ціну, якість таких наборів є досить високою;

великі набори твердої акварелі: компактні та зручні у використанні, ці набори пропонують широкий вибір кольорів за прийнятною ціною;

акварельні олівці: цей універсальний інструмент дозволяє створювати як яскраві насичені, так і ніжні пастельні образи.

4. Папір для акварелі: вибір паперу для акварельних робіт, різновиди паперу за фактурою, вагою та ступенем кислотності.

Папір для акварелі – це спеціальний матеріал, який відіграє ключову роль у створенні акварельних картин. Його особливості дозволяють фарбам лягати рівномірно, не розтікатися занадто сильно та зберігати насиченість кольору.

Відмінність акварельного паперу:

щільність: акварельний папір має більшу щільність, ніж звичайний. Це дозволяє йому витримувати багаторазове змочування та не деформуватися;

поверхня: папір для акварелі може мати різну текстуру: гладку (гаряче пресування), середню (холодне пресування) або грубу (груба текстура). Кожна текстура впливає на кінцевий результат і вибір залежить від особистих переваг художника та задуму роботи;

склад: якісний акварельний папір виготовляють із натуральних волокон, як-от бавовна, що забезпечує довговічність і стійкість до пожовтіння.

Практична частина

Техніка "мокрый по мокрому": вивчення техніки накладання фарб на вологий папір, створення плавних переходів та м'яких країв.

Техніка "сухе по сухому": освоєння техніки накладання фарб на сухий папір, досягнення чітких контурів та насичених кольорів.

Техніка лесування: вивчення техніки накладання декількох шарів фарби один на одного для створення глибини й об'єму.

Створення градієнтів: освоєння різних технік створення плавних переходів від одного кольору до іншого.

Створення ефектів прозорості: вивчення способів досягнення ефекту прозорості в акварельних роботах.

Створення масштабних робіт: практична реалізація набутих знань на великих форматах паперу.

Експерименти з різними матеріалами: дослідження можливостей комбінування акварелі з іншими матеріалами (сіллю, оцетом, маскувальною рідиною).

Аналіз результатів

Порівняння різних технік: аналіз переваг і недоліків кожної техніки, вибір оптимальних методів для різних завдань.

Визначення власного стилю: формування індивідуального підходу до роботи з аквареллю.

Презентація робіт: створення портфоліо з найкращими роботами, участь у виставках та конкурсах.

Очікувані результати:

Глибоке розуміння властивостей акварельних фарб.

Освоєння широкого спектра технік акварельного живопису.

Здатність створювати різноманітні ефекти, зокрема прозорість та градієнти.

Формування власного стилю в акварельному живописі.

Розвиток творчих здібностей та естетичного сприйняття.

Запитання для самодіагностики

Теоретична частина:

1. Що таке акварель і які її основні властивості?
2. Які є види акварельних фарб і паперу? Які їхні особливості?
3. Які інструменти потрібно для роботи з аквареллю?
4. Які історичні етапи розвитку акварельного живопису ви можете назвати?
5. Які основні техніки акварельного живопису ви вивчали?
6. Які фактори впливають на прозорість і легкість акварельного рисунка?
7. Як досягти ефекту градієнта в акварелі?
8. Які ще ефекти можна створити за допомогою акварелі?

Практична частина:

9. Які експерименти ви проводили під час роботи над темою?
10. Які труднощі виникли під час виконання практичних завдань і як ви їх подолали?
11. Яку авторську техніку роботи з аквареллю ви розробили? Опишіть її детально.
12. Які з ваших робіт ви вважаєте найбільш вдалим й чому?

Загальні запитання:

13. Яких нових знань ви набули в результаті роботи над темою?

14. Як змінилося ваше уявлення про акварель як матеріал для малювання?

15. Які перспективи подальшого розвитку вашого творчості у сфері акварельного живопису ви бачите?

Змістовий модуль 2

Ілюстрування з використанням програмного забезпечення

Завдання 4. Дослідження техніки колажу

Мета самостійної роботи – глибоко вивчити техніку колажу як одного з найцікавіших і найсучасніших напрямів у візуальному мистецтві.

Завданням є проаналізувати історію колажу, вивчити різноманітні його техніки та матеріали, а також дослідити сучасні тенденції в цьому напрямі.

Об'єкт самостійної роботи – колаж як мистецький твір, створений за допомогою об'єднання різних матеріалів та елементів на певній основі.

Предмет самостійної роботи – особливості техніки колажу, його еволюція в історії мистецтва, різноманітність матеріалів і технік, а також роль колажу в сучасному мистецтві.

У результаті виконання самостійної роботи у здобувачів вищої освіти формують такі **компетентності**: навички аналізу, творчого мислення, візуалізації ідей, композиційної гармонії та технічного виконання колажу.

Місце і значення самостійної роботи – це завдання виконують у межах вивчення теми "Вступ до ілюстрування. Робоче місце ілюстратора. Елементи друкованого видання, що потребують ілюстрацій".

Передбачений результат – звіт про виконання завдання для самостійної роботи у формі презентації.

Завдання: ознайомтеся з основними ознаками стилю в роботах відомих ілюстраторів та підготуйте презентацію, яка буде містити такі структурні підрозділи.

Теоретична частина

Історія колажу: вивчення витоків колажу в різних культурах, його роль в авангардних рухах XX ст. (кубізму, дадаїзму, сюрреалізму).

Колаж виник у мистецтві дуже давно і його застосовували не тільки в образотворчому мистецтві, а й у музиці, літературі та поезії. Він мав також побутово-декоративну функцію. Наприклад, у європейських хроніках XVIII ст. згадують колажі із крилець метеликів, які створювали черниці в монастирях. Сьогодні колаж також виконує подвійну роль: з одного боку, це частина "високого" мистецтва з його естетичними та художніми принципами, а із другого – елемент масової культури як простий спосіб декорування простору.

Проте мета колажу не є настільки простою, як може здаватися. Автор постає не лише як художник, але й як філософ. Колажисти створюють відірвану від реальності систему, коли звичні предмети виникають у незвичних умовах. Це суб'єктивне конструювання реальності.

Для *кубістів* колаж був способом організувати простір, зруйнувати традиційне сприйняття та стерти обмеження. Пікассо казав, що бере для своїх картин ті речі, які йому подобаються, і не важливо, що вважають самі речі, вони мусять змиритися з новим для себе становищем. Адже це створення художнього світу, який не залежить від ролі речей у нашому [11].

Дадаїсти поглянули на колаж зовсім інакше. Із засобу конструювання він став синонімом хаосу та страхітливої непевності. Наприклад, у колажі Макса Ернста "Людину створює капелюх" автор насміхається над глядачем. Адже ніяких людей на картині немає, лише безліч циліндрів. Тут головними – не капелюхи, а порожнеча, що контрастує із яскравим поєднанням барв. Головна мета таких творів – викликати стан емоційного афекту, показати хаотичність внутрішнього й зовнішнього світу, відмовитися від логічного обдумування [11].

Типи колажу: класифікація колажів за матеріалами (папером, тканиною, фотографією, природними матеріалами), техніками (наклеюванням, аплікацією, цифровим обробленням) та тематикою.

Техніку асамбляжу іноді помилково називають колажем, але це не одне й те саме. Є принципова різниця між цими, хоч і спорідненими, але різними техніками. Як зазначалось, колажі створюють за допомогою наклеювання на будь-яке тло предметів і матеріалів, що відрізняються від основи за кольором і фактурою, це може бути папір або тканина. В асамбляжі використовують не тільки колір і фактуру матеріалу, а й рельєфність предмета, його товщину, навіть якщо це шматок листового металу або тонка фанера. Тобто, в асамбляжі художник працює з рельєфом [6].

Елементи композиції в колажі: аналіз принципів композиції, ролі кольору, текстури, форми в колажі.

Колаж у різних видах мистецтва: роль колажу в живописі, графіці, скульптурі, дизайні, кіно.

Сучасні тенденції в колажі: аналіз сучасних напрямів у колажі, використання нових матеріалів та технологій.

Практична частина

Вибір матеріалів: дослідження різноманітних матеріалів, які може бути використано для створення колажу.

Створення власних колажів: практична реалізація різних технік колажу, експерименти з матеріалами та композицією.

Аналіз власних робіт: критичний аналіз створених колажів, виявлення сильних і слабких сторін.

Порівняння з роботами інших художників: аналіз робіт сучасних художників, які працюють у техніці колажу.

Аналіз результатів

Систематизація набутих знань: створення теоретичної бази знань техніки колажу.

Формулювання власного бачення колажу: розроблення авторської концепції колажу.

Презентація результатів: створення портфоліо із власними роботами, підготовка презентації.

Висновки:

Підсумки дослідження.

Формулювання власних висновків про переваги й особливості техніки рисування пером та тушшю.

Перспективи подальшого розвитку.

Запитання для самодіагностики

Теоретична частина:

1. Як змінювалося розуміння колажу із часом?
2. Які основні матеріали використовують для створення колажу?
3. Які основні техніки наклеювання та кріплення елементів у колажі?
4. Яка роль композиції у створенні ефективного колажу?

5. Які сучасні тенденції в колажі ви можете назвати?

6. Як цифрові технології вплинули на розвиток колажу?

Практична частина:

7. Які експерименти зі створення колажів ви проводили?

8. Які труднощі виникли під час роботи та як ви їх вирішували?

9. Які матеріали та техніки ви вважаєте найбільш ефективними для створення колажів?

10. Як ви аналізуєте роботи інших художників-колажистів? На які аспекти звертаєте увагу?

11. Які художні прийоми та ідеї ви запозичили з робіт інших авторів?

Загальні запитання:

12. Яке визначення колажу ви можете дати?

13. Яка роль колажу в сучасному мистецтві?

14. Чому техніка колажу є такою популярною серед художників?

Завдання 5. Ознаки стилю в роботах відомих ілюстраторів

Мета самостійної роботи – вивчити основні ознаки стилю провідних ілюстраторів. Розвинути з навички аналізу візуальної інформації. Сформувані власне розуміння стилю в ілюстрації.

Об'єкт самостійної роботи – роботи відомих ілюстраторів різних епох та напрямів.

Предмет самостійної роботи – ознаки стилю, які виявляють у роботах ілюстраторів: колірна гама, композиція, лінія, форма, деталізація, тематика, матеріали й інструменти, що використовують.

У результаті виконання самостійної роботи в здобувачів вищої освіти формують такі **компетентності**: вироблення уявлення про ознаки стилю в ілюстрації.

Місце і значення самостійної роботи – це завдання виконують у межах вивчення теми 3 "Аналіз стилів відомих ілюстраторів. Основи малювання (пропорції, світло, тінь). Основи скетчингу. Колір в ілюстрації (робота з колірним кругом, колір світла і тіні)".

Передбачений результат – звіт про виконання завдання для самостійної роботи у формі презентації.

Завдання: ознайомтеся з основними ознаками стилю в роботах відомих ілюстраторів та підготуйте презентацію.

Теоретична частина

Стиль, як поняття. Поняття "стиль" у мистецтві походить від давніх інструментів для письма. У живописі й ілюстрації стиль – це своєрідний відбиток душі художника, це сукупність прийомів і засобів, які він використовує для створення своїх творів. Це може бути все: від манери проведення лінії до вибору кольорів і композиції. Стиль дозволяє нам відрізнити роботи одного художника від іншого, визначити, до якої школи чи епохи належить твір.

Характерні ознаки стилів. Стиль "рококо" є яскравим прикладом декоративного мистецтва XVIII ст. Його характерними ознаками є асиметрична композиція, рясний орнамент, переважання вигнутих ліній та пастельних тонів. Типовими мотивами рококо є стилізовані мушлі, рослинні завитки, амури та китайські мотиви. У декоративно-прикладному мистецтві рококо характеризує використання блискучих матеріалів і дрібних форм, що створює відчуття розкоші та вишуканості. В образотворчому мистецтві рококо домінують ідилічні та галантні сюжети, які відображають смаки аристократії того часу.

Хід роботи

Вибір ілюстраторів:

Виберіть ілюстраторів для аналізу (3 – 5 авторів різних епох або напрямів).

Обґрунтуйте ваш вибір (вплив на розвиток ілюстрації, особисті вподобання).

Аналіз робіт:

Виділіть ключові елементи стилю кожного ілюстратора.

Порівняйте роботи різних ілюстраторів за такими критеріями:

колірною палітрою (переважанням певних кольорів, контрастністю, тональністю);

композицією (статичною або динамічною, симетричною або асиметричною, використанням простору);

лінією (товщиною, текстурою, виразністю, функціями лінії);

формою (спрощенням або деталізацією форм, геометричністю або органічністю);

деталізацією (ступінь деталізації об'єктів, фону);

тематикою (основними сюжетами, образами, ідеями);
матеріалами та інструментами (технікою виконання (олівцем, аквареллю, цифровим мистецтвом тощо)).

Порівняльний аналіз:

Виявіть спільні та відмінні риси стилів різних ілюстраторів.

Визначте вплив історичного контексту та культурних особливостей на формування стилю.

Проаналізуйте еволюції стилю вибраних ілюстраторів з часом.

Формулювання висновків:

Систематизація визначених даних.

Формулювання основних ознак стилю в роботах аналізованих ілюстраторів.

Визначення впливу стилю ілюстраторів на розвиток сучасної ілюстрації.

Оформлення звіту:

Титульний аркуш.

Вступ (актуальність теми, мета, завдання дослідження).

Основна частина (теоретичні основи, практична частина, аналіз результатів).

Висновки.

Список використаної літератури.

Додатки (репродукції робіт, таблиці, схеми).

Запитання для самодіагностики

Загальні запитання:

1. Які ілюстратори найбільше вас надихають і чому?
2. Які спільні риси ви помічаєте в роботах ваших улюблених ілюстраторів?
3. Як ви опишете стиль кожного з них одним словом або фразою?
4. Які техніки та матеріали використовують ці ілюстратори?

Аналіз стилю:

5. Які кольори переважають у роботах кожного ілюстратора? Який ефект вони створюють?
6. Які форми переважають у їхніх ілюстраціях? Вони є простими чи складними?
7. Яка композиція є характерною для їхніх робіт: симетрична чи асиметрична, статична чи динамічна?
8. Якому стилю персонажів вони віддають перевагу?

Порівняння стилів:

9. Як відрізняється стиль одного ілюстратора від іншого?
10. Які елементи стилю є унікальними для кожного ілюстратора?
11. Чи є якісь спільні риси у стилях різних ілюстраторів?
12. Який стиль вам ближчий і чому?

Вплив на власний стиль:

13. Які елементи стилю інших ілюстраторів ви хотіли б запозичити?
14. Як ви можете адаптувати ці елементи до власного стилю?
15. Які аспекти свого стилю ви хотіли б розвивати?
16. Як ви можете зробити свій стиль більш унікальним?

Завдання 6. Напрями живопису

Мета самостійної роботи – систематизувати знання основних напрямів живопису. Навчитися аналізувати твори мистецтва різних епох і стилів. Розвинути навички з візуального аналізу та порівняння. Сформулювати власний погляд на розвиток живопису.

Об'єкт самостійної роботи – твори живопису різних епох і напрямів.

Предмет самостійної роботи – основні ознаки та характеристики різних напрямів живопису; а саме колір, композиція, форма, техніка, тематика, ідеологічна основа.

У результаті виконання самостійної роботи в здобувача вищої освіти формують такі **компетентності**: вироблення уявлення про живопис; засвоєння основних напрямів у живописі.

Місце і значення самостійної роботи – це завдання виконують у межах вивчення теми "Аналіз стилів відомих ілюстраторів. Основи рисування (пропорції, світло, тінь). Основи скетчингу. Колір в ілюстрації (робота з колірним кругом, колір світла і тіні)".

Передбачений результат – звіт про виконання завдання для самостійної роботи у вигляді презентації.

Завдання: ознайомтеся з основними напрямками в живописі та підготуйте презентацію, яка буде містити структурні підрозділи.

Теоретична частина

Мистецькі стилі не мають чітких меж – вони плавно переходять один в одного, безперервно розвиваючись, поєднуючись і протиставляючись.

У межах одного історичного стилю завжди виникає новий, який згодом стає основою для наступного. Чистих стилів як таких, не буває: у певний історичний період можуть співіснувати одразу кілька напрямів. Наприклад, у XVII ст. одночасно існували класицизм, академізм і бароко; у XVIII – рококо й неокласицизм; у XIX – романтизм та академізм. Деякі стилі, як-от класицизм і бароко, називають великими, оскільки вони охоплюють різні види мистецтва: архітектуру, живопис, декоративно-прикладне мистецтво, літературу та музику.

Напрями в живописі:

Абстракціонізм як рух, що відкидає зображення реального світу, має кілька різновидів. Абстрактний імпресіонізм, зберігаючи спадщину імпресіонізму, досліджує можливості кольору та світла в чистому вигляді. Натомість абстрактний експресіонізм фокусується на внутрішньому світі художника, виражаючи його емоції й переживання через енергійні мазки та яскраві кольори.

Авангардизм – це широке поняття, яке об'єднує різноманітні мистецькі течії XX ст., що прагнули до радикальних змін у мистецтві. Ці напрями характеризуються експериментами з формою, матеріалом і змістом, а також спробами вийти за межі традиційного уявлення про мистецтво. До авангарду належать такі відомі напрями, як *фовізм* із його яскравими кольорами, *кубізм* із його геометричними формами, *футуризм* із його захопленням швидкістю і технологіями, *експресіонізм* із його емоційною насиченістю, *абстракціонізм* із його відмовою від зображення реального світу, *сюрреалізм* із його незвичайними образами, *акціонізм* із його перформансами, *попарт* із його використанням елементів масової культури й *концептуальне мистецтво* з його акцентом на ідеї та концепції.

Ампір – це стильовий напрям у мистецтві, що виник у Франції на початку XIX ст. як завершення епохи класицизму. Цей стиль, тісно пов'язаний з епохою Наполеона Бонапарта, характеризується величною монументальністю, прагненням до розкоші та зверненням до образів античного мистецтва. В ампірі широко використовували мотиви Стародавнього Єгипту (військові трофеї, сфінкси), Етрурії, Помпеї, Греції, Риму та Ренесансу.

Кубізм виник у кризовий період у суспільстві, коли людство було переможено і глибоко приголомшено поруч найсильніших потрясінь у вигляді Першої світової війни, революцій. На думку англійського мистецтвознавця Ернста Гомбріха, появи цього футуристичного стилю ми зобов'язані насамперед французькому майстрові Полю Сезанну. Саме він уперше

продемонстрував спрощення об'єктів до звичайних геометричних фігур. У своїй знаменитій відповіді Пікассо він висловив пораду "розглядай натуру як набір простих фігур". Поль Сезанн мав на увазі, що все у світі спирається на базу, але його друзі зрозуміли його слова лише буквально. Досягнутий результат сподобався і самому Сезанну. Він став навмисно спотворювати перспективу, щоб умістити більше різноманітних граней зображуваного об'єкта [10].

Хід роботи

Опрацюйте теоретичний матеріал.

Вибір напрямів живопису для аналізу:

виберіть декілька напрямів (наприклад, бароко, рококо, імпресіонізм, абстракціонізм).

Обґрунтуйте вибір (історична значущість, особистий інтерес).

Аналіз робіт:

Виділення характерних рис кожного напрямку:

кольору (колірної гами, контрастності, тональності);

композиції (статичної або динамічної, симетричної або асиметричної, використання простору);

форми (реалістичної або умовної, спрощеної або деталізованої);

техніки (мазка, фактури, матеріалів);

тематики (сюжетів, образів, ідей);

ідеологічної основи (відображення суспільних процесів, філософських ідей).

Порівняльний аналіз:

Виявлення спільних та відмінних рис різних напрямів.

Визначення еволюції живопису в історичному контексті.

Аналіз впливу соціальних, політичних та культурних факторів на розвиток живопису.

Формулювання висновків:

Систематизація визначених даних.

Формулювання основних характеристик кожного напрямку.

Визначення взаємозв'язку між різними напрямками.

Створення власної класифікації напрямів живопису.

Подання результатів:

Створення презентації або доповіді, у якій буде подано результати дослідження.

Візуалізація аналізу у формі таблиць, схем, колажів.

Оформлення звіту:

Титульний аркуш.

Вступ (актуальність теми, мета, завдання дослідження).

Основна частина (теоретичні основи, практична частина, аналіз результатів).

Висновки.

Запитання для самодіагностики

Загальні знання:

1. Що таке стиль у живописі? Як його формують і змінюють із часом?
2. Які основні періоди розвитку живопису ви знаєте? Які історичні події вплинули на зміну стилів?
3. Що таке художній напрям? Як відрізняється стиль від напрямку?
4. Які основні критерії використовують для класифікації творів мистецтва за напрямками?

Конкретні напрями:

5. Ренесанс: які художники були яскравими представниками цього періоду? Які є характерні риси ренесансного живопису?
6. Бароко: які емоції передають роботи в стилі бароко? Які композиційні прийоми є характерними для цього напрямку?
7. Рококо: чим відрізняється рококо від бароко? Які теми були популярними в рококо?
8. Класицизм: які ідеали прославляв класицизм? Які художні засоби використовували класицисти?
9. Романтизм: які почуття і переживання передавали романтики? Які теми були для них найважливішими?
10. Імпресіонізм: що таке імпресія? Які особливості техніки імпресіоністів?
11. Постімпресіонізм: як постімпресіонізм відрізняється від імпресіонізму? Які напрями виникли з постімпресіонізму?
12. Модернізм: які основні течії модернізму ви знаєте? Чим вони відрізняються один від одного?
13. Сучасне мистецтво: які актуальні тенденції є в сучасному живописі?

Аналіз творів мистецтва:

14. Як ви можете визначити стиль картини за її композицією, кольором, формою?

15. Які символи й алегорії можуть бути використані в картині?
16. Як історичний контекст впливає на тлумачення твору мистецтва?
17. Які емоції викликає у вас та чи та картина? Чому?

Порівняння:

18. Чим відрізняється живопис різних культур?
19. Як змінювалися уявлення про красу в різні епохи?
20. Які спільні риси можна визначити в різних стилях живопису?

Самооцінювання:

21. Які напрями живопису вам є найбільш цікавими? Чому?
22. Які труднощі ви відчуваєте під час аналізу картин?
23. Що б ви хотіли дізнатися більше про живопис?

Завдання 7. Жанри живопису

Мета самостійної роботи – систематизувати знання основних жанрів живопису. Проаналізувати еволюцію жанрів в історичному контексті. Вивчити специфіку кожного жанру та його особливості. Розвинути навички з аналізу та порівняння творів мистецтва різних жанрів. Зрозуміти, як знання про жанри живопису може бути використано в ілюстрації.

Об'єкт – жанри живопису як система класифікації творів мистецтва.

Предмет – специфіка кожного жанру живопису, його історичний розвиток, а також взаємозв'язок між жанрами та їхня роль в ілюстрації.

У результаті виконання самостійної роботи в здобувача вищої освіти формують такі **компетентності**: вироблення уявлення про живопис; засвоєння основних жанрів у живописі.

Місце і значення самостійної роботи – це завдання виконують у межах вивчення теми "Аналіз стилів відомих ілюстраторів. Основи рисунка (пропорції, світло, тінь). Основи скетчингу. Колір в ілюстрації (робота з колірним кругом, колір світла і тіні)".

Передбачений результат – звіт про виконання завдання для самостійної роботи у формі презентації.

Завдання:

Визначення основних жанрів живопису: скласти детальний список жанрів з коротким описом кожного.

Історичний аналіз: простежити еволюцію жанрів від давнини до сучасності.

Аналіз художніх творів: вибрати кілька відомих картин, що презентують різні жанри, і виконати їхній детальний аналіз.

Порівняння жанрів: виявити спільні та відмінні риси різних жанрів.

Роль жанру в ілюстрації: проаналізувати, як знання про жанри може допомогти ілюстраторові у створенні власних робіт.

Теоретична частина

Визначення поняття "жанр" у мистецтві.

Жанр у живописі – це своєрідна класифікація картин за тематикою. Історично склалося так, що твори живопису розподіляють на портрети, пейзажі, натюрморти, історичні картини, міфологічні сцени, побутові замальовки та ін. Цей розподіл виник ще в XVII ст., коли картини розподіляли на "високі" та "низькі" жанри. До "високих" належали картини на історичну, релігійну або міфологічну тематику, а до "низьких" – зображення повсякденного життя, портрети, пейзажі.

Історичний огляд розвитку жанрів живопису.

Це переважно зображення реальних історичних подій із метою уславлення героїв і формування певної ідеології. Цей жанр зародився ще в давні часи й поєднував реальні історичні події з міфами. Тривалий час він розвивався в настінному живописі, а в станковий перейшов в епоху Відродження, де у XVII – XVIII ст. став "високим жанром". До XIX ст. художники активно експлуатували біблійні сюжети та сюжети античної міфології. Проте з кінця XIX ст. історичний живопис став значно реалістичнішим [15].

Класифікація жанрів живопису [15]:

Автопортрет – це зображення художника ним самим. Це може бути картина, скульптура, літературний твір, фільм або фотографія.

Алегорія – це такий художній прийом, коли абстрактні поняття (наприклад, любов, справедливість, час) зображують за допомогою конкретних образів.

Картини батального жанру розповідають історії про війни, битви та військових людей.

Картини галантного жанру передають атмосферу вишуканих салонів, де панували ввічливість та елегантність.

Картини побутового жанру – це своєрідний візуальний щоденник, який розповідає про життя звичайних людей.

Картини історичного жанру – це своєрідні ілюстрації до підручників з історії, які допомагають нам уявити, як жили люди в минулому.

Карикатура – це малюнок, який смішно перебільшує недоліки людини або ситуації, щоб показати їхні абсурдність і спонукати до змін.

Натюрморт – це картина, на якій зображено різноманітні предмети: фрукти, квіти, посуд і багато іншого.

Ню – це зображення оголеного людського тіла в мистецтві. Найчастіше це жіноче тіло, яке зображують в усій його красі.

Пастораль – це жанр мистецтва, який зображує ідеалізоване життя пастухів на природі. Це своєрідна поетична картина сільського життя, повна спокою і гармонії.

Пейзаж – це картина, яка зображує природні краєвиди: гори, ліси, поля, моря.

Портрет – це зображення людини або групи людей. Це може бути як офіційний портрет, так і інтимний, що передає внутрішній світ людини.

Сюжетно-тематичні картини – це великі полотна, які поєднують у собі елементи різних жанрів (портрет, пейзаж, історична сцена тощо). Вони розповідають складні історії і часто мають соціальну спрямованість.

Шарж – це доброзичливе глузування з людини, коли художник трохи перебільшує її характерні риси, але робить це з гумором і без злого наміру.

Інші специфічні жанри живопису:

Міфологічний жанр – це мистецтво, яке оживляє на полотні героїв і події з давніх українських легенд.

Ванітас – це особливий вид натюрмрту, який нагадує нам про швидкоплинність життя і неминучість смерті. Зазвичай на таких картинах зображено людський череп, оточений різними символами марнославства.

Ведута – це жанр живопису, присвячений зображенню міських пейзажів. Художники-ведутисти прагнули максимально точно передати архітектуру міста і його атмосферу.

Міський пейзаж – це картина, на якій зображено вулиці, будинки та інші споруди міста. Це як фотографія, тільки намальована художником.

Капричо – це фантазійний міський пейзаж. Художник може зобразити місто, якого ніколи не було, або ж додати до реального міста фантастичні елементи.

Міфологічний живопис – це подорож у світ давніх легенд. Художники оживляють на своїх полотнах міфічних героїв та істот, створюючи фантастичні світи.

Морський пейзаж – це віконце у світ безмежного океану. Художники зображують шторми, спокійні води, кораблі та морських мешканців.

Обманка – це хитрий живописний трюк. Художники так майстерно малюють, що ми починаємо вірити, ніби бачимо справжні предмети, а не просто зображення.

Парсуна – це стародавній портрет. Це зображення людини, яке передає її індивідуальність та характер.

Релігійний живопис розповідає нам історії з Біблії та Євангелія. Художники зображують біблійних персонажів, релігійні сюжети та символи.

Хуа няо – це китайське мистецтво зображення птахів і квітів. Ці картини наповнено ніжністю та красою природи.

Шань-шуй – це китайське мистецтво зображення гір і води. Ці картини передають велич і красу природи.

Практична частина

Проаналізуйте вибрані художні твори. За допомогою табл. 5 виберіть відповідний варіант стилю живопису. Виконайте порівняльний аналіз жанрів. Напишіть роль жанру в ілюстрації.

Таблиця 5

Варіанти виконання до самостійної роботи

№ з/п	Стили/Жанри	Описи	Приклади художників
1	2	3	4
1	Реалізм	Зображення дійсності такою, якою її бачить художник	Курбе, Мілле
2	Імпресіонізм	Передавання враження від побаченого, акцент на світлі та кольорі	Моне, Ренуар
3	Постімпресіонізм	Пошук нових виразних засобів, відхід від реалізму	Ван Гог, Гоген
4	Експресіонізм	Виявлення внутрішніх переживань художника, спотворення форми	Мунк, Кірхнер
5	Кубізм	Розподіл об'єктів на геометричні форми	Пікассо, Брак

1	2	3	4
6	Сюрреалізм	Зображення несвідомих бажань і фантазій	Далі, Маґрітт
7	Абстракціонізм	Відмова від зображення реальних об'єктів	Кандинський, Мондріан
8	Попарт	Використання елементів масової культури	Ворхол, Ліхтенштейн
9	Концептуальне мистецтво	Ідея є важливішою за сам об'єкт	Коос, Бекон
10	Мінімалізм	Прості форми, обмежена палітра кольорів	Серра, Карл Андре
11	Бароко	Пишність, динаміка, контраст світла і тіні	Караваджо, Рубенс
12	Рококо	Ніжність, вишуканість, пастельні тони	Буше, Фраґонар
13	Класицизм	Звернення до античної спадщини, ідеальні пропорції	Давид, Анґор-Рококо
14	Романтизм	Емоційність, індивідуалізм, зацікавлення природою	Тернер, Делакруа
15	Символізм	Використання символів для передавання абстрактних ідей	Ґоґен, Клімт
16	Портрет	Зображення людини	Леонардо да Вінчі, Рембрандт
17	Пейзаж	Зображення природи	Моне, Тернер
18	Натюрморт	Зображення неживих предметів	Караваджо, Сезанн
19	Батальний жанр	Зображення воєнних подій	Делакруа, Ватто
20	Релігійний жанр	Зображення релігійних сюжетів	Мікеланджело, Рафаель

Висновки.

Підсумки дослідження.

Формулювання власних висновків про переваги й особливості техніки рисунка пером та тушшю.

Перспективи подальшого розвитку.

Список використаної літератури.

Запитання для самодіагностики**Загальні запитання:**

1. Що таке жанр у живописі? Як його визначають?
2. Які основні критерії розподілу картин на жанри?

3. Назвіть принаймні п'ять основних жанрів живопису та наведіть приклади.

4. Як змінювалися жанри живопису із часом? Які нові жанри виникли?

5. Який зв'язок між жанром живопису та історичним контекстом?

Запитання про конкретні жанри:

6. Портрет: які бувають види портретів (за кількістю зображених людей, за позою, за функцією)? Назвіть відомих портретистів.

7. Пейзаж: які види пейзажів ви знаєте? Чим відрізняється міський пейзаж від сільського?

8. Натюрморт: які символи часто трапляються у натюрмортах? Яке значення вони мають?

9. Історичний жанр: які події найчастіше зображували в історичному жанрі? Які художники спеціалізувалися на цьому жанрі?

10. Релігійний жанр: які релігійні сюжети найчастіше трапляються в живописі? Як змінювали зображення релігійних тем у різні епохи?

11. Міфологічний жанр: які міфи є найбільш популярними в мистецтві? Які художники зображували міфологічних героїв?

12. Побутовий жанр: які сцени з повсякденного життя найчастіше зображували в цьому жанрі? Яке значення мав побутовий жанр в історії мистецтва?

13. Анімалістичний жанр: які тварини найчастіше зображували в цьому жанрі? Яке значення мала тварина в різних культурах?

14. Морський пейзаж (марина): які настрої передають морські пейзажі? Які художники відомі своїми маринами?

Запитання про сучасні жанри:

15. Що таке абстракціонізм? Назвіть відомих абстрактних художників.

16. Що таке попарт? Які є характерні риси цього стилю?

17. Які ще сучасні жанри ви знаєте? Чим вони відрізняються від традиційних?

Запитання для творчого мислення:

18. Як ви думаєте, чому жанри живопису змінюють із часом?

19. Який жанр живопису вам подобається найбільше і чому?

20. Як ви вважаєте, який жанр живопису буде найпопулярнішим у майбутньому?

21. Чи можна створити новий жанр живопису? Якщо так, то як?

Завдання 8. Нестандартні техніки ілюстрування

Мета самостійної роботи – ознайомитися з різноманітними нестандартними техніками ілюстрування, вибрати одну з них і створити власний ілюстративний твір, демонструючи глибоке розуміння вибраної техніки та творчий підхід.

Об'єкт самостійної роботи – нестандартні техніки ілюстрування в сучасному мистецтві.

Предмет самостійної роботи – особливості вибраної нестандартної техніки ілюстрування, її можливості та застосування у творчому процесі.

У результаті виконання самостійної роботи в здобувача вищої освіти формують такі **компетентності**: вироблення уявлення про техніки ілюстрування й нестандартні техніки ілюстрування та набуття практичних навичок з техніки "діатипія", "ґратаж" та "створення екслібриса".

Місце і значення самостійної роботи – це завдання виконують у межах вивчення теми 2 "Інструменти та матеріали для створення ілюстрацій. Техніки створення ілюстрацій за допомогою інструментів і матеріалів".

Передбачений результат – звіт про виконання завдання для самостійної роботи у формі презентації.

Завдання: ознайомтеся з нестандартними техніками ілюстрування, підготуйте ілюстрації за цими техніками та презентацію, яка буде містити такі структурні підрозділи.

Теоретична частина

Техніки малювання на сьогодні є дуже різноманітними. Однією з найбільш цікавих вважають *ґратаж*, який цікавий незвичайним ефектом і простотою. Навчитися техніці під силу навіть недосвідченим людям. Ще одна назва техніки – *воскографія*, і вона подобається як дітям, так і дорослим. Твори, зроблені в ґратажі відрізняються тим, що чорний і білий контрастують один з одним та ефект виходить відмінним [5].

ґратаж (рис. 3) – це старовинний спосіб малювання, який полягає в тому, щоб створювати зображення, вишкрябуючи його з поверхні, попередньо покритої воском. Такий підхід дозволяє отримати чіткі лінії й контрастні зображення, надаючи роботі особливої глибини та виразності.



Рис. 3. Робота в техніці ґратаж [12]

Діатипія – це різновид монотипії, де зображення створюють завдяки рисуванню олівцем на папері, який лежить на пофарбованій поверхні. Тиск олівця на папір залишає відбиток на фарбі, утворюючи цікавий рисунок із фактурою.

Практична частина

1. Створіть власну ілюстрацію, використовуючи вибрану нестандартну техніку.
2. Підготуйте презентацію, у якій детально опишіть процес створення роботи й обґрунтуйте свій вибір техніки.

Хід роботи

1. Створіть ілюстрацію в техніці *діатипії* за вибраним твором:
 - а) за допомогою валика або ганчірки створіть легкий фарбовий шар на склі або картоні. Це буде основою для вашої майбутньої роботи. Поекспериментуйте з різними рухами та силою натиску, щоб досягти цікавих ефектів;
 - б) далі покладіть аркуш паперу зверху і почніть малювати. Використовуйте олівець або паличку, але не натискайте сильно;
 - в) на боці паперу, що контактувала зі склом або картоном, виникне дзеркальне відображення рисунка, прикрашене цікавими текстурами та кольоровими переливами.

2. Створіть ілюстрацію в техніці *ґратаж* за вибраним твором. Ґратаж – це цікава та незвичайна техніка рисування, яка дозволяє створювати оригінальні та виразні роботи.

Розгляньмо покрокову інструкцію, як її освоїти.

Матеріали, які вам знадобляться:

щільний папір або картон: краще використовувати папір із шорсткою поверхнею, наприклад, акварельний або папір для пастелі;

свічка або воскові олівці: чим щільнішим є шар воску, тим контрастнішим буде ваше зображення;

фарба: зазвичай використовують гуаш або акрил темного кольору (чорний, синій, фіолетовий);

інструменти для процарапування: гостра паличка, зубочистка, старе перо, ніж для ліногравюри або будь-який інший підручний інструмент із гострим кінцем.

Покрокова інструкція. Підготовка поверхні:

Візьміть аркуш паперу і ретельно натирайте його свічкою або восковими олівцями. Шар воску має бути рівномірним і досить щільним.

Нанесення фарби. Пензлем або губкою рівномірно покрийте всю поверхню паперу фарбою. Дайте фарбі добре висохнути.

Використовуючи гострий інструмент, акуратно процарапуйте свій рисунок на восковому шарі. Чим глибше ви процарапуєте, тим світлішим буде відповідний елемент рисунка.

Для створення різних ефектів можна змінювати силу натиску і кут нахилу інструмента.

Додавання деталей: якщо ви хочете додати кольору до своєї роботи, можна використовувати кольорові олівці або пастель. Зафарбовуйте потрібні ділянки рисунка, не виходячи за межі процарапаних ліній.

3. *Екслібрис* – це своєрідний паспорт книги, який виник у Німеччині разом із винаходом друкарства. Це невеликий рисунок або напис, який указує на власника книги. Крім імені, на екслібрисі часто зображують символи, що відображають інтереси власника бібліотеки. Суперекслібрис (рис. 4) – це різновид екслібриса, який витискають безпосередньо на обкладинці книги.

Розглянувши зразок екслібриса, створіть власний екслібрис.



**Рис. 4. Екслібрис, автор сер Джон Форрест
(John Forrest) (1847 – 1918),
дослідник Австралії**

4. Техніка аплікації. *Аплікація* – це вид образотворчого мистецтва, де зображення створюють за допомогою вирізання і наклеювання на основу різних за формою та кольором матеріалів. Основою для аплікації може слугувати картон, папір або навіть дерево. Приклад ілюстрування розвороту книги в техніці аплікація наведено на рис. 5, видавництво "Апельсин".



Рис. 5. Книжкове видання в техніці аплікація. Видавництво "Апельсин"

Проілюструйте розворот книги в техніці "аплікація" за вибраним твором, використовуючи табл. 6.

Таблиця 6

Варіанти виконання самостійної роботи

№ з/п варіантів	Завдання	Примітки
1	2	3
1	Казкова історія: створіть яскраву ілюстрацію до казки, використовуючи різноманітні фактури та кольори паперу	Можна використовувати фольгу, блискітки, нитки для додаткових ефектів
2	Пригодницький роман: зобразіть динамічну сцену подорожі або битви, використовуючи об'ємні елементи	Можна використовувати пап'є-маше, дерев'яні палички, щоб створити глибину ілюстрації
3	Фантастичний роман: створіть ілюстрацію до фантастичного пейзажу або істоти, використовуючи незвичайні матеріали	Можна використовувати прозору плівку, металізований папір, щоб створити фантастичну атмосферу
4	Історичний роман: зобразіть сцену з минулого, використовуючи автентичні матеріали та костюми	Можна використовувати старі карти, ноти, фрагменти тканин

1	2	3
5	Поезія: створіть абстрактну композицію, яка передає настрій і образність вірша	Можна використовувати різноманітні форми, кольори та текстури
6	Наукова фантастика: зобразіть космічний корабель, інопланетну істоту або фантастичний пейзаж	Можна використовувати фольгу, блискітки, щоб створити космічний ефект
7	Детектив: створіть таємничу сцену злочину або розслідування	Можна використовувати тіні, затемнені кольори, щоб створити атмосферу таємниці
8	Фентезі: зобразіть казкового персонажа або магічний пейзаж	Можна використовувати незвичайні матеріали, якої сухі квіти, пір'я, щоб створити казкову атмосферу
9	Містика: створіть моторошну сцену, використовуючи темні кольори та незвичайні форми	Можна використовувати прозору тканину, щоб створити ефект привидів або туману
10	Реалістична проза: зобразіть повсякденну сцену, використовуючи природні матеріали	Можна використовувати висушені листя, гілочки, камінчики
11	Портрет літературного героя: створіть портрет одного з героїв твору, використовуючи різноманітні матеріали для передавання його характеру	Можна використовувати нитки, намистини, щоб створити текстуру одягу або волосся
12	Сцена із твору для дітей: створіть яскраву ілюстрацію з використанням великих деталей	Можна використовувати помпони, ґудзики, щоб зробити ілюстрацію більш об'ємною
13	Сцена із твору для дорослих: створіть більш складну ілюстрацію, використовуючи різні техніки аплікації	Можна поєднувати різні матеріали й текстури
14	Колаж з елементами аплікації: створіть колаж, поєднавши елементи аплікації з фотографіями, рисунками	Можна використовувати журнали, газети, тканини
15	Аплікація з використанням Природних матеріалів: створіть ілюстрацію, використовуючи тільки природні матеріали (листя, квіти, камінчики)	Можна створити абстрактну композицію або зображення тварин, рослин
16	Аплікація з використанням вторинної сировини: створіть ілюстрацію, використовуючи картонні коробки, пластикові пляшки, старі газети	Можна створити екологічно чисту ілюстрацію

1	2	3
17	Аплікація з використанням ниток: створіть ілюстрацію, використовуючи різноманітні нитки для створення текстур і об'ємів	Можна створити ілюстрації із тваринами, рослинами, абстрактні композиції
18	Аплікація з використанням тканин: створіть ілюстрацію, використовуючи різноманітні тканини (бавовна, шерсть, шовк)	Можна створити ілюстрації з костюмами, інтер'єрами
19	Аплікація з використанням паперу різних кольорів і текстур: створіть ілюстрацію, використовуючи папір різної щільності, фактури, кольору	Можна створити ілюстрації з пейзажами, портретами
20	Аплікація з використанням нестандартних матеріалів: створіть ілюстрацію, використовуючи нестандартні матеріали (гудзики, намистини, макарони)	Можна створити оригінальні ілюстрації, які привертають увагу

Висновки.

Підсумки дослідження.

Формулювання власних висновків про переваги й особливості техніки рисування пером та тушшю.

Перспективи подальшого розвитку.

Запитання для самодіагностики*Загальні запитання:*

1. Що розумієте під терміном "нестандартні техніки ілюстрування"? Чим вони відрізняються від традиційних?

2. Назвіть принаймні п'ять нестандартних технік, які ви вивчили під час роботи над проектом.

3. Які переваги та недоліки має використання нестандартних технік в ілюструванні?

4. Як ви вважаєте, чому важливо досліджувати та використовувати нестандартні техніки в сучасному мистецтві?

Запитання щодо вибраної техніки:

5. Чому ви вибрали саме цю техніку для своєї роботи? Які її особливості привабили вас?

6. Які матеріали й інструменти ви використовували для виконання ілюстрації?

7. Які труднощі виникли в процесі роботи та як ви їх подолали?

8. Якого результату ви очікували досягти й наскільки він відповідає вашим очікуванням?

Запитання щодо творчого процесу:

9. Які етапи ви пройшли під час створення ілюстрації?

10. Як ви генерували ідеї для своєї роботи?

11. Які художні прийоми ви використовували для досягнення бажаного ефекту?

12. Як ви оцінюєте рівень своєї оригінальності та креативності в цій роботі?

Запитання щодо аналізу результатів:

13. Які сильні сторони вашої роботи?

14. Що б ви змінили у вашій роботі, якби мали змогу?

15. Яких нових знань та навичок ви набули в процесі роботи над проектом?

16. Як ви вважаєте, ваш проєкт може бути корисним для інших художників?

Запитання щодо подальшого розвитку:

17. Які інші нестандартні техніки ви хотіли б освоїти в майбутньому?

18. Які напрями в ілюстрації вас цікавлять найбільше?

Завдання 9. Пропорція та диспропорція в ілюструванні

Мета самостійної роботи – ознайомитися з поняттями пропорції та диспропорції в мистецтві, зокрема в ілюстрації. Проаналізувати роль пропорцій у створенні гармонійних та експресивних образів. Вивчити прийоми використання диспропорції для досягнення певних художніх ефектів.

Об'єкт самостійної роботи – пропорції та диспропорції як художній засіб в ілюстрації.

Предмет самостійної роботи – вплив пропорцій і диспропорцій на сприйняття ілюстрації, їхня роль у створенні художнього образу.

У результаті виконання самостійної роботи в здобувача вищої освіти формують такі **компетентності**: композицію вироблення уявлення про пропорції та диспропорції в ілюстрації.

Місце і значення самостійної роботи – це виконують у межах вивчення теми 3 "Аналіз стилів відомих ілюстраторів. Розроблення власного стилю. Основи рисування (пропорції, світло, тінь). Основи скетчингу. Колір в ілюстрації (робота з колірним кругом, колір світла і тіні)".

Передбачений результат – звіт про виконання завдання для самостійної роботи у формі презентації.

Завдання: ознайомтеся із пропорцією та диспропорцією композиції та підготуйте презентацію.

Теоретична частина

Визначення понять пропорції та диспропорції в мистецтві

Композиція – це основа будь-якої ілюстрації. Вона допомагає організувати різноманітні елементи зображення: форми, кольори, лінії – у єдину цілісну структуру, яка буде легко сприймати глядач.

Композиція в ілюстрації – це процес організації візуальних елементів у єдину структуру, яка забезпечує гармонійне сприйняття зображення та ефективно передає задум художника.

Сприйняття ілюстрації відбувається поетапно: від загального враження до аналізу деталей. Художник має враховувати цей процес, щоб керувати увагою глядача і доводити до відома ідею.

Композицію ілюстрації будують на основі розуміння того, як людина сприймає зображення. Найважливіші елементи розташовують так, щоб створити гармонійну і цілісну композицію.

Пропорції – це математичні співвідношення між частинами цілого. В мистецтві пропорції створюють відчуття гармонії та врівноваженості.

Диспропорції ж можуть використовувати для створення особливих ефектів, наприклад, для підкреслення емоційного стану персонажа.

Для досягнення зорової рівноваги в композиції (рис. 6), об'єкти слід розміщувати симетрично відносно вертикальної осі. Це означає, що ліва і права частини зображення будуть дзеркальним відображенням одна одної.

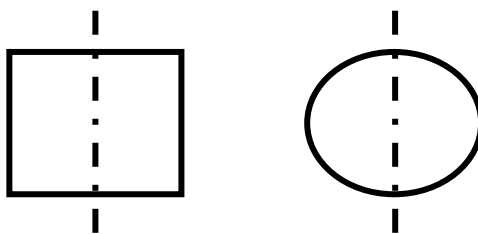


Рис. 6. Горизонтальна пропорція

Горизонтальний розподіл об'єкта на однакові частини часто призводить до диспропорційності композиції. Людське око сприймає верхню частину

як більшу за нижню, навіть якщо вони геометрично є однаковими, як показано на рис. 7.

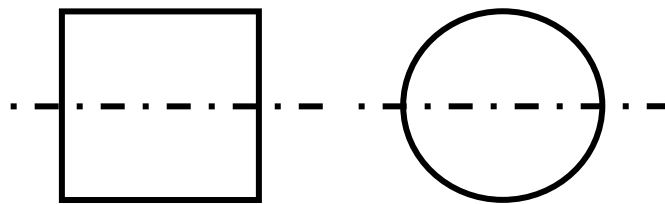


Рис. 7. **Вертикальна пропорція**

Відчуття пропорційності в композиції досягають за допомогою золотого перерізу. Це математичний принцип, який використовують у мистецтві із часів Леонардо да Вінчі. Сутність його полягає в тому, що лінію ділять так, щоб частини мали певне співвідношення, яке сприймає наше око як особливо гармонійне. Відображення закону золотого перерізу показано на рис. 8.

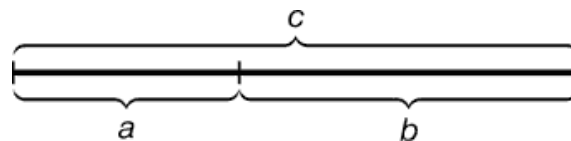


Рис. 8. **Відображення закону золотого перерізу**

Історичний аспект використання пропорцій у різних стилях мистецтва.

Аналіз ролі пропорцій у створенні ілюстрацій для різних аудиторій (дітей, дорослих).

Дослідження прийомів використання диспропорції в ілюстрації (карикатурі, гротеску, фантастику).

На практиці для досягнення золотого перерізу часто використовують коефіцієнт 0,6. Це означає, що менша частина відрізка становить приблизно 60 % більшої. Таке співвідношення створює відчуття гармонії та приємно сприймається людське око.

Золотий переріз у частинах обличчя та рук показано на рис. 9.

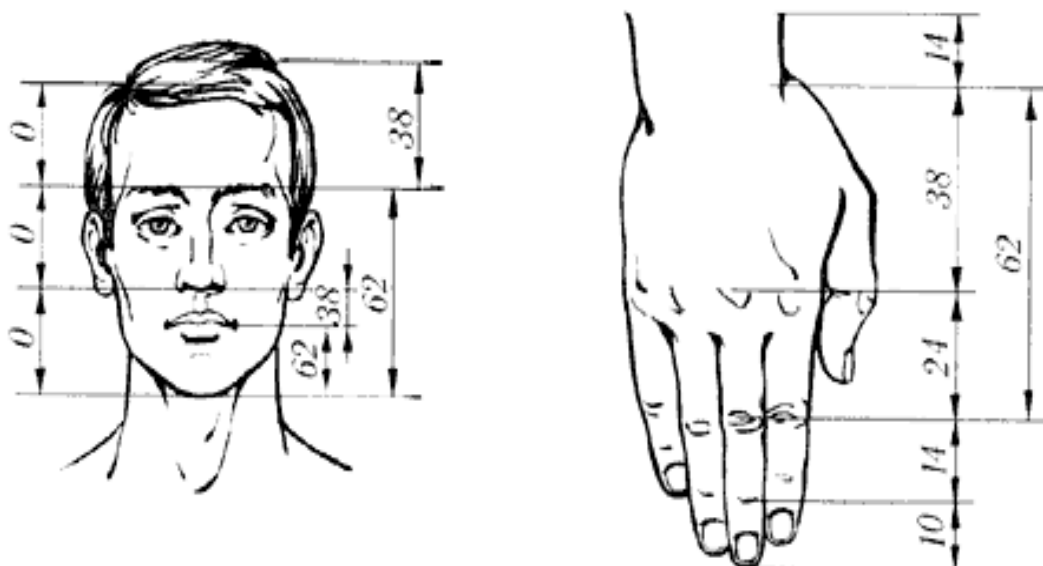


Рис. 9. **Золоті пропорції в частинах тіла людини**

Одним із ключових аспектів зображення людської фігури є дотримання пропорцій. Вітрувій, відомий римський архітектор, запропонував канон пропорцій, згідно з яким висота людини дорівнює восьми висотам її голови. Цей канон є основою для багатьох художніх шкіл і досі використовують у мистецтві. Висота голови людини є мірилом (рис. 10).

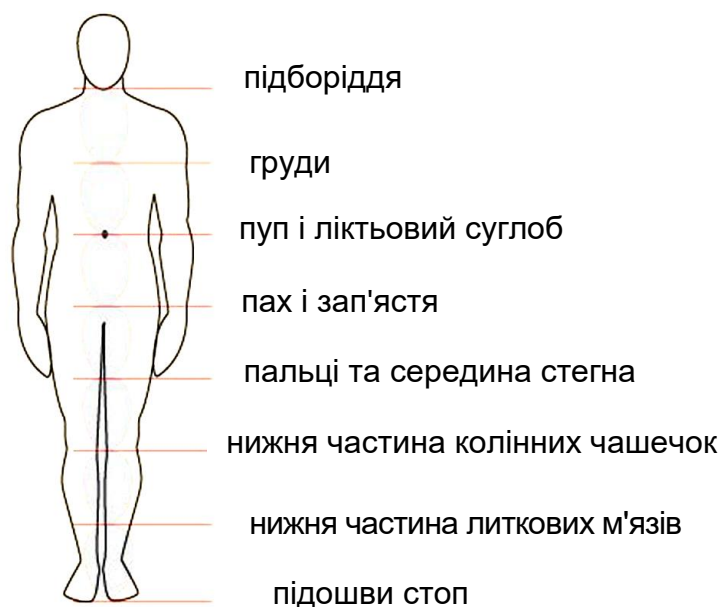


Рис. 10. **Золоті пропорції в частинах тіла людини**

Принцип перерізу є універсальним інструментом для створення гармонійних композицій. Його застосовують як під час роботи з окремими елементами зображення.

Є певні точки на рисунку (рис. 11), які автоматично фокусують увагу глядача. Ці точки розташовано на відстані $3/8$ і $5/8$ від країв зображення. Це явище пов'язано з особливостями людського зору й може бути використано для створення ефектних композицій (рис. 12).

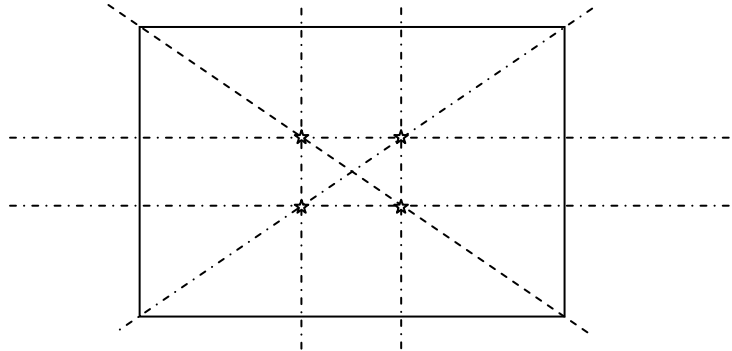


Рис. 11. **Схема золотого перерізу**

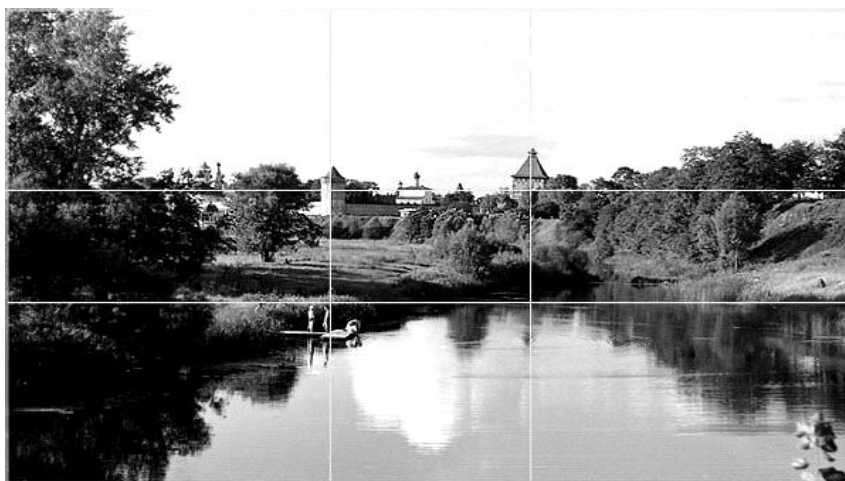


Рис. 12. **Приклад золотого перерізу**

Практична частина

Аналіз робіт відомих ілюстраторів із погляду використання пропорцій та диспропорцій.

Створення власних ілюстрацій, де буде продемонстровано різні прийоми роботи із пропорціями.

Порівняння власних робіт із роботами професіоналів.

Хід роботи

Збирання теоретичного матеріалу:

Вивчення літератури з історії мистецтва, теорії ілюстрації.

Аналіз робіт відомих ілюстраторів.

Аналіз і систематизація матеріалу:

Створення таблиці або схеми, що відображає різні типи пропорцій та диспропорцій.

Виділення основних функцій пропорцій в ілюстрації.

Практична робота:

Створення серії ілюстрацій, де будуть експериментувати з різними пропорціями.

Ведення щоденника, де будуть фіксувати спостереження та висновки.

Оформлення роботи:

Підготовка презентації або звіту, що містить теоретичну частину, аналіз робіт та власні ілюстрації.

Висновки.

Підсумки дослідження.

Формулювання власних висновків про пропорції.

Перспективи подальшого розвитку.

Запитання для самодіагностики

Теоретичні знання:

1. Що таке пропорції й чому вони є важливими в ілюстрації? Як порушення пропорцій впливає на сприйняття зображення?

2. Які основні канони пропорцій людського тіла ви знаєте (наприклад, канон Вітрувія, канон Поля Гогена)?

3. Що таке золотий переріз і як його застосовують в ілюстрації?

4. Які інші математичні співвідношення використовуються у мистецтві для створення гармонійних пропорцій?

5. Що таке "диспропорція" і які її види ви знаєте? Як можна навмисно використовувати диспропорцію для створення художнього ефекту?

Практичні навички:

6. Чи можете ви точно визначити пропорції різних частин тіла (голови, тулуба, кінцівок) відносно один одного?

7. Чи вмієте ви побудувати фігуру людини, дотримуючись певних канонів пропорцій?

8. Чи можете ви зобразити фігуру в русі, зберігаючи правильні пропорції?

9. Чи можете ви використовувати диспропорцію для створення карикатури або гротеску?

10. Чи можете ви аналізувати пропорції в роботах інших художників і визначати, які прийоми вони використовують?

11. Чи можете ви застосовувати знання пропорцій для створення власних ілюстрацій?

Завдання 10. Паперовий та цифровий скетч: особливості створення, переваги, недоліки

Мета самостійної роботи – проаналізувати особливості традиційного (паперового) та цифрового скетчингу. Визначити переваги та недоліки кожного з методів. Сформувані власну думку про ефективність різних технік скетчингу для виконання різних творчих завдань. Розвинути навички з аналізу та порівняння різних методів ілюстрування.

Об'єкт самостійної роботи – процес створення скетчів за допомогою традиційних (папір, олівці, пензлі) і цифрових інструментів (графічні планшети, програмне забезпечення).

Предмет самостійної роботи – особливості, переваги й недоліки паперового та цифрового скетчингу, їхній вплив на творчий процес і кінцевий результат.

У результаті виконання самостійної роботи в здобувача вищої освіти формують такі **компетентності**: вироблення уявлення про паперові та цифрові скетчі й набуття практичних навичок зі створенні скетчів.

Місце і значення самостійної роботи – це завдання виконують у межах вивчення теми 3 "Аналіз стилів відомих ілюстраторів. Розроблення власного стилю. Основи рисунка (пропорції, світло, тінь). Основи скетчингу. Колір в ілюстрації (робота з кольорним кругом, колір світла і тіні)".

Передбачений результат – звіт про виконання завдання для самостійної роботи у формі презентації.

Завдання: ознайомтеся з перевагами та недоліками створення паперових і цифрових скетчів, створіть скетч та підготуйте презентацію, яка буде містити такі структурні підрозділи.

Теоретична частина

Визначити поняття скетчингу.

Скетчі – це швидкі грубі або вільні нариси, які художник виконує для фіксування ідеї, композиції, форми або настрою.

Скетч можна виконати в різних техніках і матеріалах – олівцем, чорнилом, тушшю, маркером, фарбою. Скетчі можуть мати різну форму і стиль – від реалістичних до абстрактних, від чорно-білих до кольорових, від детальних до більш загальних [24].

Скетч – це швидкий, зазвичай чорновий рисунок, який створюють для фіксації ідеї, композиції або деталей майбутньої роботи. Це може бути як деталізований рисунок, так і швидкий начерк, виконаний кількома лініями.

Скетчі часто використовують художники, дизайнери й ілюстратори для:

- генерації ідей: скетчі допомагають швидко записати свої думки та візуалізувати концепції;

- розроблення композиції: за допомогою скетчів можна експериментувати з різними варіантами розташування елементів у кадрі;

- вивчення об'єктів: скетчування з натури допомагає краще зрозуміти форму, пропорції та структуру об'єкта;

- планування роботи: скетчі можуть слугувати планом для подальшого детального розроблення рисунка.

Основні характеристики скетчу:

- швидкість виконання: скетчі створюють швидко, без зайвої деталізації;

- експресивність: скетчі часто відображають емоції та враження художника;

- чорновий характер: скетчі не претендують на завершеність і можуть містити помилки.

- Різноманітність технік: скетчі можуть виконувати різними матеріалами (олівцем, ручкою, маркером, а також цифровими інструментами).

Скетчі бувають різних видів:

- ідейні скетчі: для фіксації початкових ідей;

- композиційні скетчі: для розроблення розташування елементів у кадрі;

- детальні скетчі: для вивчення окремих деталей об'єкта;

- швидкі замальовки: для фіксації вражень від навколишнього світу.

Зібрати інформацію про різноманітні інструменти та матеріали для скетчингу.

Для малювання взагалі й міського скетчингу (рис. 13) зокрема варто обзавестися скромним базовим набором художнього приладдя. Занадто великий вибір дає невпевненість не тільки в початківця, але й у досвідченого професіонала. Набивши руку у створенні начерків за допомогою конкретного олівця, авторучки або кисті, ви можете поступово розширювати арсенал і пробувати нові художні матеріали та техніки. Збираючись на міські замальовки, корисно підготувати всі потрібні матеріали: точило, кольорові олівці, пензлі і фарби. Нехай вони завжди будуть під рукою, щоб вам не доводилося копирсатися в сумці в пошуках потрібного інструмента. Новачкам цілком достатньо буде простого олівця, а для освіження начерку – парочки кольорових [20].



Рис. 13. Приклад міського скетчингу [20]

Визначити основні етапи створення скетчу.

Створення скетчу – це творчий процес, який може дещо відрізнятися, залежно від стилю, мети й особистих переваг художника. Однак можна виділити кілька загальних етапів:

1. Ідея та натхнення:

Визначення теми: вибираймо, що саме ми хочемо зобразити: портрет, пейзаж, натюрморт, абстрактну композицію тощо.

Пошук натхнення: вивчаймо роботи інших художників, фотографії, спостерігаємо за навколишнім світом.

2. Підготовка:

Вибір матеріалів: визначаймося, якими інструментами будемо працювати: олівцем, вугіллям, ручкою, пензлем, цифровою ручкою тощо.

Підготовка робочої поверхні: готуємо папір або цифрову дошку.

Композиційне рішення: думаймо про те, як розмістити об'єкти на аркуші, щоб створити цікаву композицію.

3. Швидкий начерк:

Загальні контури: ледве помітними лініями наносимо основні контури об'єктів.

Пропорції: перевіряймо, чи правильно співвідносяться розміри різних частин зображення.

Композиція: переконуймося, що композиція має збалансований вигляд.

4. Деталізація:

Промальовування деталей: додаймо дрібні деталі, які надають зображенню реалістичності або виразності.

Тональність: визначаймо світлі та темні ділянки, створюючи об'єм.

Текстура: передаймо текстуру матеріалів за допомогою різних штрихів і ліній.

5. Завершення:

Оцінка роботи: аналізуймо досягнений результат, визначаймо, що можна поліпшити.

Коригування: уносімо потрібні зміни.

Підпис: якщо бажаймо, підписуймо скетч.

Кожен етап можна повторювати кілька разів. Наприклад, можна зробити кілька швидких начерків, перш ніж перейти до деталізації. Або ж після завершення роботи повернутися до неї і додати нові елементи.

Практична частина

Виконайте серію скетчів на папері та в цифровому форматі. Тематику серії скетчів подано в табл. 7.

Використайте різні інструменти та матеріали для кожного типу скетчів.

Таблиця 7

Варіанти виконання до самостійної роботи

№ з/п варіантів	Завдання	Примітки
1	2	3
1	Створіть серію автопортретів у різних стилях (реалізму, абстракції, ман'ї тощо)	Можна експериментувати з різними матеріалами й інструментами
2	Створіть серію скетчів, що відображають різні емоції	Можна використовувати як власні емоції, так і вигадані персонажі
3	Створіть серію скетчів на тему "Один день із мого життя"	Можна зобразити різні моменти дня, використовуючи різні техніки
4	Створіть серію скетчів міських пейзажів із різних кутів	Можна вибрати конкретний район або місто для натхнення
5	Створіть серію скетчів природи: дерев, квітів, тварин	Можна зобразити природу в різні пори року
6	Створіть серію скетчів фантастичних істот або предметів	Можна створювати власні унікальні образи
7	Створіть серію скетчів, що ілюструють улюблену книгу або фільм	Можна зобразити улюблені персонажі або сцени
8	Створіть серію скетчів на тему "Моє місто через 100 років"	Можна дати волю уяві і створити футуристичні пейзажі
9	Створіть серію скетчів, що відображають різні культури та традиції	Можна зобразити національні костюми, свята, архітектуру
10	Створіть серію скетчів на тему "Мої страхи і мрії"	Можна використовувати символіку для відображення абстрактних понять
11	Створіть серію скетчів, що ілюструють різні музичні жанри	Можна зобразити музичні інструменти, людей, які слухають музику
12	Створіть серію скетчів, що відображають різні пори року	Можна передати атмосферу кожної пори року за допомогою кольору і композиції
13	Створіть серію скетчів на тему "Моє ідеальне місце"	Можна зобразити уявний пейзаж, інтер'єр або місто
14	Створіть серію скетчів, що відображають різні стани погоди	Можна передати атмосферу дощу, снігу, вітру
15	Створіть серію скетчів на тему "Мої улюблені предмети"	Можна зобразити предмети, які оточують нас у повсякденному житті
16	Створіть серію скетчів, що відображають різні історичні події	Можна зобразити історичних персонажів, битви, міста

1	2	3
17	Створіть серію скетчів на тему "Мої супергерої"	Можна створити власних унікальних супергероїв або переосмислити відомих
18	Створіть серію скетчів на тему "Мої страхи"	Можна використовувати символіку для відображення своїх страхів
19	Створіть серію скетчів, що відображають різні професії	Можна зобразити людей, які працюють у різних сферах
20	Створіть серію скетчів на тему "Мої мрії"	Можна зобразити свої найзаповітніші мрії

Аналітична частина:

Порівняйте досягнені результати.

Визначте переваги та недоліки кожного методу.

Проаналізуйте вплив вибраних інструментів і матеріалів на якість скетчів.

Зробіть висновки про ефективність різних технік скетчингу для виконання різних творчих завдань.

Оформлення роботи:

Складіть детальний звіт про виконану роботу.

Додайте у звіт теоретичну частину, опис практичної роботи, результати аналізу та висновки.

Проілюструйте звіт прикладами своїх скетчів.

Висновки.

Підсумки дослідження.

Формулювання власних висновків створення скетчів.

Перспективи подальшого розвитку.

Запитання для самодіагностики*Теоретична частина:*

1. Що таке "скетч" і яка його роль у творчому процесі?
2. Які основні відмінності між паперовим й цифровим скетчингом?
3. Які інструменти та матеріали використовуються для паперового скетчингу? А для цифрового?
4. Які стилі скетчингу ви знаєте?
5. Які основні принципи побудови перспективи в скетчі?

6. Що таке "текстура" і як її передати в скетчі?

7. Які є різні техніки штрихування?

Порівняння паперового та цифрового скетчингу:

8. Які переваги та недоліки ви бачите в паперовому скетчингу?

9. Які переваги та недоліки ви бачите в цифровому скетчингу?

10. Який метод скетчингу ви вважаєте більш ефективним для швидких і деталізованих робіт замальовок?

11. Який метод скетчингу ви вважаєте більш зручним для внесення змін?

12. Який метод скетчингу ви вважаєте більш творчим?

Завдання 11. Розроблення власного стилю

Мета самостійної роботи – визначити ключові елементи індивідуального стилю в ілюстрації. Проаналізувати роботи різних ілюстраторів і визначити їхні характерні риси. Розробити власний стиль ілюстрування, який відображає особистість і творчі уподобання. Оволодіти навичками з візуального мислення та самовиявлення через рисунок.

Об'єкт самостійної роботи – процес формування індивідуального стилю в ілюструванні.

Предмет самостійної роботи – ключові елементи, які формують стиль ілюстратора: техніку, композицію, колірну палітру, тематику, персонажів тощо.

У результаті виконання самостійної роботи у здобувача вищої освіти формують такі **компетентності**: вироблення уявлення про розроблення власного стилю.

Місце і значення самостійної роботи – це завдання виконують у межах вивчення теми 3 "Аналіз стилів відомих ілюстраторів. Розроблення власного стилю. Основи рисування (пропорції, світло, тінь). Основи скетчингу. Колір в ілюстрації (робота з колірним кругом, колір світла і тіні)".

Передбачений результат – звіт про виконання завдання для самостійної роботи у формі презентації.

Завдання: ознайомтеся з особливостями розроблення власного стилю та підготуйте презентацію.

Хід роботи

Теоретична частина

Вивчити літературу й онлайн-ресурси з теми стилю в мистецтві.

Поняття "стиль" приходить на зміну транскультурному поняттю доби середньовіччя – "канону", що становив систему жорстких норм та правил і фактично нівелював індивідуально-творче начало. Тому в зазначений період особливого розквіту набувають іконопис і храмове будівництво – мистецтво, що було позбавлене авторства.

Поняття "стиль" безпосередньо пов'язували з особистим началом, передбачало індивідуальну форму виявлення в мистецтві. Його ототожнюють із добою Відродження, що назавжди залишилася в історії людської цивілізації як епоха видатних персон. Мистецтво Відродження відкрило мертві очі грецьких статуй і перевело художньо-творчий процес в емоційно-чуттєву площину [21].

Окрім простої техніки, стилі мистецтва показують, як творчі уми та суспільства розуміють своє місце у світі. "Приєднуйтеся до нас, коли ми розгадуємо значення та зв'язки, що стоять за найважливішими стилями мистецтва, і, можливо, отримаєте натхнення для розвитку свого творчого бачення. Відображаючи територію людського досвіду протягом історії, художні стилі відкривають нам вікна як у колективне людство, так і в індивідуальну винахідливість" [13].

Виділити ключові елементи, які формують стиль ілюстратора.

Основні правила під час пошуку власного стилю рисунка [23]:

малюйте те, що подобається.

Це є важливим правилом для творчої людини. Люди різні, хтось воліє малювати пейзаж, а комусь краще – натюрморт. Тому не викидайте свої роботи, а складайте їх в одному місці, так вам буде легше стежити за власним прогресом;

надихайтесь новим.

Це актуально, коли ви лише на початковому етапі становлення вас як художника. Ставте собі запитання: Що вам особливо подобається і надихає? Які деталі малюнків змушують вас тремтіти? Щоб знайти індивідуальний стиль, надихайтесь своїми роботами, що сподобалися;

не порівнюйте себе з іншими.

Вам ніколи не дізнатися, скільки часу та сил було витрачено на той чи той твір іншим художником;

шукайте час для навчання.

Практична частина

Виконайте серію ілюстрацій, експериментуючи з різними техніками, композиціями та колірними палітрами. Варіанти виконання до самостійної роботи наведено в табл. 8.

Створіть moodboard (дошку натхнення), що відображає особисті уподобання та стилістичні напрями.

Розробіть власний графічний символ або персонажа.

Таблиця 8

Варіанти виконання до самостійної роботи

№ з/п варіантів	Завдання	Примітки
1	2	3
1	Створіть mood board: зберіть зображення, кольори, текстури, які вас надихають. Це допоможе визначити загальну атмосферу ваших робіт	Можна використовувати різноманітні джерела: Instagram, журнали та ін.
2	Експериментуйте з різними матеріалами: спробуйте працювати з олійними фарбами, аквареллю, пастеллю, цифровими інструментами тощо	Це дозволить вам визначити матеріали, які найбільше підходять вашому стилю
3	Вивчіть роботи різних художників: аналізуйте їхні техніки, кольори, композиції. Шукайте спільні риси та відмінності	Це допоможе вам розширити свій кругозір і відчувати натхнення
4	Створіть серію робіт на одну тему: це допоможе вам глибше дослідити вибрану тему та розробити свій унікальний підхід до неї	Можна вибрати будь-яку тему, яка вас цікавить: портрети, пейзажі, абстракцію
5	Створіть персонаж і розробіть його історію: це дозволить вам розвинути свій власний візуальний стиль і створити цілий світ	Персонаж може бути реалістичним або фантастичним
6	Створіть абстрактну композицію: експериментуйте з формами, кольорами, текстурами	Це допоможе вам виявити свої емоції та відчуття
7	Створіть колаж: збирайте різноманітні матеріали (вирізки із журналів, тканини, фотографії) і створюйте з них нові композиції	Це дозволить вам розвинути почуття кольору й композиції
8	Створіть серію автопортретів: вивчайте себе як об'єкт для рисування. Змінюйте вирази обличчя, пози, освітлення	Це допоможе вам краще зрозуміти себе та свій стиль
9	Створіть серію ілюстрацій до книги або вірша: це дозволить вам розвинути навички візуального оповідання	Можна обрати будь-який текст, який вас надихає

1	2	3
10	Створіть серію робіт, натхнених природою: спостерігайте за природою та відображайте свої враження на папері	Це допоможе вам розвинути почуття спокою й гармонії
11	Створіть серію робіт, натхнених містом: зверніть увагу на архітектуру, людей, атмосферу міста	Це допоможе вам передати енергію і динаміку міського життя
12	Створіть серію робіт, натхнених музикою: слухайте різну музику і відображайте свої емоції та відчуття у візуальній формі	Це допоможе вам створити більш емоційні роботи
13	Створіть серію робіт, натхнених сновидіннями: візуалізуйте свої сновидіння та створюйте на їхній основі унікальні образи	Це дозволить вам виразити своє підсвідоме
14	Створіть серію робіт, натхнених історичними подіями або персонажами: досліджуйте історію та створюйте свої власні інтерпретації	Це допоможе вам розширити світогляд і визначити нові ідеї
15	Створіть серію робіт, натхнених науковою фантастикою або фентезі: створіть власний фантастичний світ	Це дозволить вам дати волю уяві
16	Створіть серію робіт, натхнених модою: використовуйте одяг, аксесуари, тканини як джерело натхнення	Це допоможе вам створити більш стильні й сучасні роботи
17	Створіть серію робіт, натхнених фільмами або мультфільмами: аналізуйте візуальний стиль і створюйте власні інтерпретації	Це допоможе вам розвинути навички з оповідання
18	Створіть серію робіт, натхнених подорожами: збирайте зображення, сувеніри, враження та створюйте роботи, які відображають ваші подорожі	Це допоможе вам зберегти спогади й поділитися ними з іншими
19	Створіть серію робіт, натхнених соціальними проблемами: виражайте своє ставлення до актуальних питань	Це дозволить вам використовувати мистецтво для соціальних змін
20	Створіть серію робіт, натхнених абстрактними поняттями: наприклад, любов, свобода, час	Це допоможе вам виразити свої найглибші емоції та думки

Аналітична частина:

Проаналізуйте виконані роботи, визначивши сильні та слабкі сторони.

Сформулюйте основні характеристики свого стилю.

Створіть презентацію або портфоліо, яке демонструє розвиток особистого стилю.

Запитання для самодіагностики

Теоретичні знання:

1. Що таке "стиль у мистецтві" та які його основні компоненти?
2. Як особистість художника впливає на його стиль?
3. Які є основні стилі в ілюстрації?
4. Як можна визначити стиль конкретного ілюстратора?
5. Яка роль історичних і культурних контекстів у формуванні стилю?
6. Як можна поєднувати різні стилі в одній роботі?

Практичні навички:

7. Які техніки ілюстрування ви освоїли?
8. Які матеріали ви використовуєте для створення ілюстрацій?
9. Як ви будуєте композицію у своїх роботах?
10. Яку колірну палітру ви найчастіше використовуєте?
11. Як ви передаєте емоції та настрої у своїх ілюстраціях?
12. Як ви розвиваєте свої навички зі спостереження й аналізу?

Аналіз власного стилю:

13. Які характерні риси є у ваших ілюстраціях?
14. Які елементи ви використовуєте для створення унікального образу?
15. Як ви бачите розвиток свого стилю в майбутньому?
16. Які художники або ілюстратори на вас найбільше впливають?
17. Які ваші сильні сторони як ілюстратора?
18. Над якими аспектами свого стилю ви хотіли б працювати?

Креативність та експерименти:

19. Як ви генеруєте нові ідеї для своїх ілюстрацій?
20. Як ви експериментуєте з різними стилями та техніками?
21. Як ви використовуєте випадковість у творчому процесі?

Завдання 12. Створення цифрових ілюстрацій за допомогою Corel Painter

Мета самостійної роботи – освоїти основні інструменти та техніки цифрового малювання в програмі Corel Painter із метою створення власних оригінальних ілюстрацій. Розвинути творчі навички та сформувати художній смак.

Об'єкт самостійної роботи – процес створення цифрової ілюстрації від ідеї до готового зображення.

Предмет самостійної роботи – особливості роботи в графічному редакторі Corel Painter, використання різних пензлів, текстур та інших інструментів для досягнення бажаного результату.

У результаті виконання самостійної роботи в здобувача вищої освіти формують такі **компетентності**: вироблення уявлення про цифрові ілюстрації та практичні навички зі створення цифрових ілюстрацій за допомогою програмного продукту Corel Painter.

Місце і значення самостійної роботи – це завдання виконують у межах вивчення теми 4 "Огляд програмних засобів та технічних інструментів для створення ілюстрацій".

Передбачений результат – звіт про виконання завдання для самостійної роботи у формі презентації.

Завдання: ознайомтеся з основними принципами створення цифрових ілюстрацій за допомогою Corel Painter, створіть цифрові ілюстрації та підготуйте презентацію.

Теоретична частина

1. Ознайомитися з інтерфейсом Corel Painter.

Corel Painter (рис. 14) – це програма для цифрових художників, яка дозволяє створювати реалістичні картини за допомогою широкого спектра віртуальних інструментів, що імітують традиційні художні матеріали. Програма пропонує велику кількість різноманітних пензлів, серед них олівці, пастель, олійні фарби, акварель, гуаш, крейда, вугілля, аерограф та багато інших.



Рис. 14. Інтерфейс Corel Painter

У Corel Painter поліпшено розпізнавання кольорів у файлах, імпортованих з Adobe Photoshop. Painter дозволяє зберігати кольорові профілі для більшості графічних форматів, завдяки чому програма автоматично підбере правильний профіль під час відкриття файлу.

Corel Painter дає змогу створювати повністю кастомізовані цифрові полотна. Ви можете додавати різні текстури та частинки, щоб досягти максимальної реалістичності вашої роботи. Наприклад, налаштувавши текстуру паперу, ви дістанете ефект справжньої картини з неймовірною деталізацією, якої неможливо досягти навіть за допомогою традиційної фотографії.

2. Вивчити основні інструменти для рисування та редагування зображень.

Інструмент RealBristle у Corel Painter відкриває практично необмежені можливості для створення пензлів. Можна налаштувати кожну деталь мазка стилусу, імітуючи реальні художні матеріали. Програма розпізнає силу натискання на стилус і швидкість його руху, що дозволяє створювати лінії різної товщини та насиченості. Ураховано кут нахилу стилуса, що робить процес малювання ще більш реалістичним.

Інструменти "маркер", "перо", "олівець" та "крейда" максимально точно імітують відчуття від малювання реальними інструментами.

"Маркер" дозволяє створювати плавні переходи від світлих до темних відтінків або однотонні зафарбування. Чим більше шарів маркера накладемо, тим насиченішим стає колір.

"Перо" дозволяє регулювати товщину лінії, залежно від швидкості руху стилуса. Швидкі рухи створюють тонкі лінії, повільні – товсті.

"Олівець" та "крейда" дозволяють змінювати властивості лінії, змінюючи кут нахилу стилуса. Це створює ефект малювання різними частинами інструмента, як під час роботи з реальним олівцем та крейдою.

3. Дослідження палітри кольорів та текстур.

Налаштовані кольорові палітри – це як власна палітра фарб художника. Ви можете зібрати в ній свої улюблені кольори та використовувати їх у різних роботах. Ці палітри є дуже зручними, адже вам не потрібно постійно підбирати кольори заново. Ви просто вибираєте потрібну палітру та працюєте з нею.

Налаштовані кольорові палітри (рис. 15) – це набори збережених кольорів або колірних стилів, які можна використовувати повторно в різних проектах. Ці палітри можуть містити кольори з будь-якої колірної моделі, серед них Pantone.

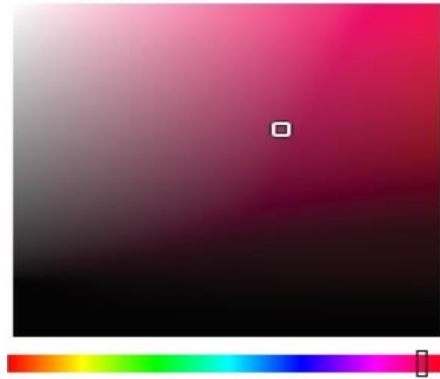


Рис. 15. Налаштовані кольорові палітри

4. *Вивчити різні техніки цифрового малювання (масляна фарба, акварель, пастель тощо).*

5. *Проаналізувати можливості створення текстур та ефектів.*

Практична частина

1. Створіть новий файл, виберіть світло-сірий або майже білий колір паперу (світло-сірий колір буде імітувати акварельний папір).

2. Створіть новий шар (можна імпортувати фото та використовувати його як зразок).

3. Із групи інструментів pencils виберіть cover pencil і темно-сірий колір на палітрі кольорів.

4. Намалюйте пейзаж (якщо ви не промальовуєте фото), починати потрібно з віддалених об'єктів.

5. Виберіть straight lines, потрібно виділити всі зображення.

6. Створіть новий шар та змініть порядок розміщення шару з пейзажем.

7. Виділіть ділянку пейзажу, за допомогою інструменту magic wand tool клацніть по шару з начерком і перейдіть на нижній акварельний шар.

8. Виберіть grainy wash bristle із групи water color, візьміть із палітри потрібний колір та зафарбуйте.

9. Випробуйте різні пензлі групи water color.

10. Збережіть файл.

Запитання для самодіагностики

Основні програми:

1. Чи знаєте ви, як налаштувати робоче середовище Corel Painter під свої потреби?
2. Які основні інструменти для рисунка ви використовуєте в Corel Painter?
3. Як працювати із шарами та масками для створення складних композицій?
4. Які режими накладання ви знаєте та як їх застосовувати?
5. Як користуватися палітрою кольорів та налаштовувати колірні схеми?

Техніки цифрового рисунка:

6. Які типи пензлів ви використовуєте для різних текстур та ефектів?
7. Як створювати реалістичні текстури за допомогою інструментів Corel Painter?
8. Які методи ви використовуєте для створення світлотіні та об'єму?
9. Як додати до ілюстрації різноманітні ефекти (розмиття, шум)?
10. Які способи корекції кольору ви знаєте?

Створення ілюстрації:

11. Як ви вибираєте ідею для своєї ілюстрації?
12. Які етапи проходять під час створення цифрової ілюстрації?
13. Як ви будете композицію у своїх роботах?
14. Які принципи кольорознавства ви використовуєте під час створення ілюстрацій?

Розширені можливості:

15. Які плагіни та скрипти ви використовуєте для розширення функціоналу Corel Painter?
16. Як ви екпортуєте готові ілюстрації в різних форматах?
17. Які інші графічні редактори ви знаєте та як їх можна інтегрувати з Corel Painter?
18. Які тренди сучасного цифрового мистецтва ви відстежуєте?

Творчість та індивідуальність:

19. Які художники вас надихають?
20. Який ваш улюблений стиль цифрової ілюстрації?
21. Як ви бачите майбутнє цифрового мистецтва?

Завдання 13. Ілюстрація в стилі манґи: особливості та техніка

Мета самостійної роботи – дослідити основні особливості стилю манґа, проаналізувати техніку виконання ілюстрацій, визначити ключові елементи, що відрізняють манґу від інших графічних стилів.

Об'єкт самостійної роботи – ілюстрація в стилі "манґа".

Предмет самостійної роботи – особливості стилю "манґа", техніка виконання ілюстрацій, жанрова різноманітність.

У результаті виконання самостійної роботи в здобувачів вищої освіти формують такі **компетентності**: вироблення уявлення про створення ілюстрацій в стилі манґи.

Місце і значення самостійної роботи – це завдання виконують у межах вивчення теми 5 "Комікс. Створення персонажів для друкованих та електронних видань".

Передбачений результат – звіт про виконання завдання для самостійної роботи у формі презентації.

Завдання. Вивчіть історію розвитку манґи та її вплив на сучасну культуру. Проаналізуйте основні риси стилю "манґа": персонажів, композиції, кольору, ліній. Дослідіть різноманітність жанрів манґи та їхні особливості. Порівняйте стиль "манґа" з іншими графічними стилями. Визначте основні етапи створення ілюстрації в стилі "манґа". Розгляньте використання різних інструментів і матеріалів для рисування манґи.

Хід роботи

Використовуючи інформацію, здобуту в результаті виконання пунктів, створіть презентацію:

1. Історія розвитку манґи.
2. Витоки манґи у японській культурі.
3. Етапи розвитку манґи: від традиційних форм до сучасних.
4. Вплив манґи на світову культуру.
5. Особливості стилю "манґа":
6. Типові риси персонажів: очей, волосся, пропорцій тіла.
7. Композиція кадру: динаміка, виразність.
8. Колірна гама: переважання певних кольорів, символіка кольору.
9. Лінії: різноманітність ліній, їхні функції.

10. Техніка виконання ілюстрацій.
 11. Етапи створення ілюстрації: ескіза, лінії, фарбування.
 12. Використання різних інструментів: олівців, ручок, пензлів, графічних планшетів.
 13. Цифрова графіка в манзі.
- Жанри манґи:
14. Різноманітність жанрів: сьонен, сьодзьо, сейнен, сейдзьо.
 15. Особливості кожного жанру: тематики, персонажів, атмосфери.
 16. Порівняння манґи з іншими графічними стилями.
 17. Схожість і відмінність манґи від коміксів, аніме, мультфільмів.

Запитання для самодіагностики

Знання про стиль "манґа":

1. Які основні риси стилю "манґа" ви можете назвати?
2. Як відрізняється манґа від інших графічних стилів (наприклад, коміксів, аніме)?
3. Які типи персонажів є найпоширенішими в манзі?
4. Які основні жанри манґи ви знаєте?
5. Які особливості композиції та перспективи є характерними для манґи?

Знання техніки малювання:

6. Якими інструментами ви користуєтеся для малювання манґи (олівцями, ручками, графічними планшетами)?
7. Які матеріали ви використовуєте (папір, туш, цифрові програми)?
8. Які основні етапи створення ілюстрації в стилі "манґа" ви знаєте?
9. Як ви будете композицію кадру?
10. Як ви працюєте з анатомією та пропорціями персонажів?
11. Як ви передаєте емоції та вирази обличчя?
12. Які техніки штрихування ви використовуєте?
13. Як ви працюєте з кольором у манзі?

Практичні навички:

14. Наскільки впевнено ви малюєте різні типи облич і фігур?
15. Чи можете ви створювати динамічні пози й рухи?
16. Чи вмієте ви передавати різні емоції через вирази обличчя?
17. Чи можете ви створювати різноманітні фони?

18. Чи вмієте ви використовувати різні стилі ліній для створення різних ефектів?
19. Чи можете ви працювати з різними жанрами манґи?
20. Чи можете ви створювати власних персонажів та історії?

Завдання 14. Створення колірної палітри для коміксу

Мета самостійної роботи – освоїти основні принципи створення гармонійних та ефективних колірних палітр для коміксів. Розвинути кольоровий зір і вміння передавати настрій та атмосферу за допомогою кольору.

Об'єкт самостійної роботи – процес створення колірної палітри для коміксу.

Предмет самостійної роботи – теорія кольору, психологія кольору, вплив кольору на сприйняття коміксу, практичні інструменти для створення палітри.

У результаті виконання самостійної роботи в здобувача вищої освіти формують такі **компетентності**: вироблення уявлення про особливості створення колірних палітр.

Місце і значення самостійної роботи – це завдання виконують у межах вивчення Тема 5. "Комікс. Створення персонажів для друкованих та електронних видань".

Передбачений результат – звіт про виконання завдання для самостійної роботи у формі презентації.

Завдання: ознайомтеся з роботою зі створення колірної палітри, створіть колірну палітру та підготуйте презентацію, яка буде містити такі структурні підрозділи.

Хід роботи

1. Виберіть теми та стиль коміксу:

Визначення жанру: фантастика, реалізм, абстракція тощо.

Вибір періоду або локації: майбутнє, минуле, фантастичний світ, реальне місце.

Визначення головних героїв та антуражу: характери, костюми, пейзажі.

2. Проаналізуйте кольорові рішення в подібних роботах:

Дослідження наявних коміксів: зверніть увагу на кольорові схеми, які відповідають вибраному стилю.

Виявлення трендів: які кольори зараз є популярними в коміксах? Які кольорові поєднання вважають ефективними?

3. Створіть mood board:

Збирання візуальних образів: колекції зображень, які передають атмосферу коміксу.

Аналіз кольорових акцентів: визначення домінуювальних кольорів, контрастів і відтінків.

4. Виберіть базову колірну палітру:

Визначення основних кольорів: фону, шкіри, одягу, об'єктів.

Вибір акцентних кольорів: для виділення деталей, створення контрасту.

Використання колірної кола: для гармонійного поєднання кольорів.

5. Експерименти з різними палітрами:

Створення декількох варіантів: порівняння і вибір найкращого.

Зважання на психологічний вплив кольору: кожен колір викликає певні асоціації.

Тестування палітри на невеликих ескізах: перевірка, який вигляд мають кольори в коміксі.

6. Розробіть додаткові елементи палітри:

Створення градієнтів: для плавних переходів між кольорами.

Розроблення текстур: для додавання глибини й реалістичності.

Вибір шрифтів: для погодження із загальною стилістикою.

7. Підготуйте презентацію палітри:

Створення колажу: візуальне подання палітри на ескізах або готових кадрах.

Опис вибору кольорів: пояснення причин використання конкретних відтінків.

Рекомендовані засоби:

Графічні редактори: Adobe Photoshop, Corel Painter, Clip Studio Paint.

Інструменти для створення колірних палітр: Coolers, Adobe Color, Paletton.

Сервіси для зберігання палітр: Adobe Color, Dribbble.

Критерії оцінювання:

гармонійність: чи поєднуються кольори між собою?

виразність: чи передає палітра атмосферу коміксу?

оригінальність: чи є палітра унікальною?

функціональність: чи зручно використовувати палітру в роботі?

Запитання для самодіагностики

Теоретичні знання:

1. Колористика: Чи можете ви пояснити основні принципи гармонії кольорів (монохромну, комплементарну, аналогову)? Чи розумієте різницю між теплими та холодними кольорами?
2. Психологія кольору: Чи знаєте ви, як різні кольори впливають на емоції й асоціації читача? Можете навести приклади?
3. Колір у мистецтві: Чи аналізували ви колірні рішення у відомих художніх творах, зокрема коміксах? Які висновки ви зробили?

Практичні навички:

4. Створення палітри: Чи можете ви створити колірну палітру, яка відповідає певній атмосфері або жанру коміксу?
5. Вибір кольорів: Чи вмієте ви вибирати основні та додаткові кольори для палітри? Як ви їх поєднуєте?
6. Інструменти: Які програми або онлайн-сервіси ви використовуєте для створення та управління палітрою?
7. Тестування: Як ви перевіряєте, чи палітра ефективно передає задум коміксу?

Творчий підхід:

8. Індивідуальність: Чи намагаєтеся ви розробити власний стиль використання кольору в коміксах?
9. Експерименти: Чи готові ви експериментувати з нестандартними колірними рішеннями?
10. Натхнення: Де ви шукаєте натхнення для створення палітри (природа, фотографії, інші види мистецтва)?

Загальні запитання:

11. Які труднощі ви зустрічаєте під час створення колірної палітри?
12. Що вам найбільше подобається в процесі створення палітри?
13. Які аспекти ви хотіли б поліпшити?
14. Який ви бачите розвиток своїх навичок у цій галузі?

Завдання 15. Фанарт у коміксах

Мета самостійної роботи – ознайомитися з поняттям фанарту в контексті коміксів, дослідити його особливості та розвиток. Навчитися створювати власні фанарти, дотримуючись авторських прав та етичних норм. Розвинути творчі навички та вміння аналізувати наявні роботи.

Об'єкт самостійної роботи – процес створення фанарту на основі наявних коміксів.

Предмет самостійної роботи – особливості стилю, персонажів, сюжетів популярних коміксів, а також юридичні й етичні аспекти створення фанарту.

У результаті виконання самостійної роботи в здобувачів вищої освіти формують такі **компетентності**: виявлення уявлення про фанарт у коміксах і набуття практичних навичок зі створення фанарт-коміксу.

Місце і значення самостійної роботи – це завдання виконують у межах вивчення теми 5 "Комікс. Створення персонажів для друкованих та електронних видань (статичних та анімованих)".

Передбачений результат – звіт про виконання завдання для самостійної роботи у формі презентації.

Завдання: ознайомтеся зі стилем фанарт, створіть фанарт-ілюстрацію та підготуйте презентацію, яка буде містити такі структурні підрозділи.

Хід роботи

Теоретична частина

Визначення фанарту: що таке "фанарт", його історія та різновиди. Фанарт (від англ. fan art – фанарт) (рис. 16; 17) – різновид творчості шанувальників популярних творів мистецтва, заснований на якомусь оригінальному творі (переважно, літературному чи кінематографічному), що використовує його ідеї сюжету або персонажів. Фанарт не містить самостійно придумані доопрацювання та їхні літературні описи.



Рис. 16. Фанарт-ілюстрація автора Topsy McBoozerton до мультсеріалу "Сімпсони"



Рис. 17. **Фанарт-ілюстрація Amy Kim Kibuishi до твору Дж. К. Роулінг "Гаррі Поттер"**

Авторське право: юридичні аспекти використання чужих образів та сюжетів.

Авторське право [19] – це виключне право автора на результати своєї творчої діяльності. Воно охоплює літературні, музичні, художні твори, фотографії, кінофільми та багато іншого. Автор має право:

розмножувати твір: друкувати, копіювати, записувати;

поширювати твір: продавати, дарувати, публікувати;

виконувати твір публічно: ставити спектаклі, демонструвати фільми;

переробляти твір: створювати нові твори на основі існуючих;

етика фанарту: як створювати фанарт, не порушуючи авторських прав та не ображаючи інших авторів [19].

Існує декілька винятків та обмежень, які дозволяють використовувати чужі твори без дозволу автора:

цитування: короткочасне використання фрагментів твору для ілюстрації, критики або коментаря;

пародія: створення нового твору, яке пародіює оригінал;

цитати в наукових, освітніх, інформаційних цілях: використання фрагментів твору для навчання, досліджень;

публічна демонстрація: демонстрація твору з освітньою, науковою, інформаційною метою.

Практична частина

1. Виберіть комікс; дослідіть вибраний комікс; проаналізуйте його стиль, персонажів та сюжет.

Варіанти виконання самостійної роботи наведено в табл. 9.

Таблиця 9

Варіанти виконання самостійної роботи

№ з/п варіантів	Завдання	Примітки
1	2	3
1	Проаналізуйте стиль рисування автора. Які техніки він використовує? Які кольори переважають? Як автор передає рух і динаміку?	Зверніть увагу на деталі, як-от штрихування, тонування, композиція кадру
2	Опишіть основних персонажів. Які їхні фізичні характеристики? Які риси характеру? Як їх розвивають протягом сюжету?	Спробуйте зрозуміти мотивацію дій персонажів
3	Проаналізуйте сюжет. Яка основна ідея коміксу? Як розвивається сюжет? Які конфлікти наявні?	Спробуйте виявити сюжетні повороти та несподіванки
4	Визначте жанр коміксу. До якого жанру належить цей комікс? Які характерні риси цього жанру наявні у творі?	Зверніть увагу на тематику, атмосферу, стилістику
5	Проаналізуйте використання кольору. Яку роль відіграє колір у коміксі? Як він впливає на настрій і атмосферу?	Зверніть увагу на символіку кольору
6	Визначте особливості композиції кадру. Як автор використовує простір кадру? Які елементи композиції привертають увагу читача?	Зверніть увагу на перспективу, розміщення персонажів, використання пустого простору
7	Проаналізуйте використання шрифтів і мови. Які шрифти використовують для діалогів і оповідання? Як вони відповідають стилю коміксу?	Зверніть увагу на розмір шрифту, накреслення, використання різних кольорів
8	Визначте культурні коди та символи. Які культурні посилання наявні в коміксі? Як вони впливають на розуміння сюжету?	Зверніть увагу на міфологічні, релігійні, історичні алюзії
9	Порівняйте цей комікс з іншими роботами автора. Як змінювався стиль автора із часом? Які теми повторюються у його роботах?	Спробуйте виявити еволюцію творчості автора
10	Порівняйте цей комікс з іншими роботами в цьому жанрі. Які відмінності та схожості ви помітили?	Спробуйте визначити, що робить цей комікс унікальним

1	2	3
11	Проаналізуйте вплив коміксу на сучасну культуру. Який слід залишив цей комікс в історії коміксів? Як він вплинув на інших авторів?	Спробуйте знайти відгуки критиків і читачів
12	Оцініть емоційний вплив коміксу. Які емоції викликає у вас цей комікс? Як автор досягає бажаного ефекту?	Зверніть увагу на використання різних художніх прийомів
13	Проаналізуйте соціальну критику в коміксі. Чи містить комікс соціальну критику? Якщо так, то яку?	Зверніть увагу на теми, які піднімає автор
14	Визначте цільову аудиторію коміксу. Для кого призначено цей комікс? Які теми та проблеми можуть бути цікавими цій аудиторії?	Зверніть увагу на вік, інтереси, цінності читачів
15	Проаналізуйте використання символів. Які символи наявні в коміксі? Яке значення вони мають?	Зверніть увагу на повторювані образи та мотиви
16	Визначте жанрові кліше. Які жанрові кліше використовує автор? Як він їх переосмислює?	Зверніть увагу на стереотипи та шаблони
17	Проаналізуйте вплив історичного контексту на комікс. Як історичний період, в якому створювався комікс, вплинув на його тематику і стиль?	Зверніть увагу на суспільні настрої, політичні події
18	Оцініть оригінальність коміксу. Наскільки оригінальним є цей комікс? Чим він відрізняється від інших робіт?	Спробуйте знайти унікальні риси коміксу
19	Проаналізуйте вплив коміксу на вас особисто. Які емоції викликає у вас цей комікс? Які думки він навіює?	Спробуйте висловити свої враження від прочитання
20	Створіть власну інтерпретацію коміксу. Як би ви змінили сюжет або персонажів? Які ідеї ви додали б?	Спробуйте уявити себе на місці автора

2. Послідовність виконання роботи:

створення ескізу: розроблення композиції, вибір ракурсу та деталей;

промальовування: деталізація ескізу, додавання кольору та текстур;

підготовка до публікації: оброблення зображення, додавання підпису.

3. Аналіз результатів:

Порівняння з оригіналом: аналіз того, наскільки точно передано стиль і персонажів оригінального коміксу.

Оцінювання творчого підходу: аналіз оригінальності й авторського стилю в роботі.

Використовуючи інформацію, здобуту в результаті виконання завдань, створіть фанарт-ілюстрацію в техніці "акварель" або "пастель" улюбленого героя.

Запитання для самодіагностики

Загальні знання фанарту:

1. Що таке "фанарт" і які його основні види? Чи можете ви навести приклади фанарту з різних жанрів?
2. Яка різниця між фанартом і плагіатом? Як визначити межу між законним використанням чужих образів та порушенням авторського права?
3. Яку роль відіграє фанарт у сучасній культурі? Які його функції та значення для фанатів і авторів оригінальних творів?

Історія та розвиток фанарту:

4. Коли виник фанарт і як він розвивався із часом? Які історичні події вплинули на його формування?
5. Які технологічні зміни вплинули на розвиток фанарту? Як цифрові інструменти змінили процес створення фанарту?

Правові аспекти фанарту:

6. Які юридичні аспекти пов'язано зі створенням і поширенням фанарту? Як захистити свої авторські права на фанарт і уникнути правових проблем?
7. Що таке fair use ("добросовісне використання") і як це поняття застосовують до фанарту?
8. Які є ліцензії, що дозволяють вільне використання чужих творів для створення фанарту?

Етичні аспекти фанарту:

9. Які етичні питання виникають під час створення фанарту? Як уникнути образливих або дискримінаційних зображень?
10. Яка роль фанарту у створенні токсичних фендомів? Як запобігти негативним наслідкам фанарту?

Вплив фанарту на оригінальні твори:

11. Як фанарт впливає на популярність оригінальних творів? Які приклади взаємодії між авторами і фанатами?

12. Яким чином фанарт може вплинути на розвиток сюжету або персонажів оригінального твору?

13. Чи може фанарт стати альтернативною інтерпретацією оригінального твору?

Технічні аспекти створення фанарту:

14. Які програмні засоби використовують для створення фанарту? Які їхні особливості та можливості?

15. Які стилі й техніки використовують у фанарті? Як вибрати відповідний стиль для своєї роботи?

16. Як досягти високої якості фанарту? Які основні принципи композиції, кольору та світлотіні?

Соціальні аспекти фанарту:

17. Яку роль відіграють соціальні мережі в поширенні фанарту? Як визначити аудиторію і взаємодіяти з іншими фанатами?

18. Як фанарт впливає на формування спільнот? Які цінності об'єднують фанатів?

19. Які виклики стоять перед сучасними художниками-фанатами?

Завдання 16. Концептарт як складова процесу створення коміксу

Мета самостійної роботи – глибоко дослідити роль концептарту в процесі створення коміксу, виявити його вплив на візуальну мову та загальне сприйняття твору читачем.

Об'єкт самостійної роботи – концептарт як невід'ємна частина процесу створення коміксу.

Предмет самостійної роботи – роль концептарту в формуванні візуальної мови коміксу, його вплив на різні аспекти твору та взаємодія з іншими елементами творчого процесу.

У результаті виконання самостійної роботи в здобувача вищої освіти формують такі **компетентності**: виявлення уявлення про концептарт як складової процесу створення коміксу та набуття практичних навичок зі створення концептарт-коміксу.

Місце і значення самостійної роботи – це завдання виконують у межах вивчення теми 5 "Комікс. Створення персонажів для друкованих та електронних видань (статичних та анімованих)".

Передбачений результат – звіт про виконання завдання для самостійної роботи у формі презентації.

Завдання:

1. *Визначення поняття концептарту:* надайте чітке визначення концептарту в контексті коміксів, виділіть його основні функції й особливості.

2. *Аналіз етапів створення коміксу:* розгляньте, на яких етапах використовують концептарт і як він взаємодіє з іншими елементами творчого процесу.

3. *Дослідження різних типів концептарту в коміксах:* проаналізуйте різновиди концептарту (персонажів, локацій, костюмів, атрибутів тощо) та їхню роль у формуванні візуального стилю коміксу.

4. *Вивчення впливу концептарту на різні аспекти коміксу:* оцініть, як концептарт впливає на сюжет, персонажів, атмосферу та загальне сприйняття твору читачем.

5. *Порівняння підходів до створення концептарту в різних стилях коміксів:* проаналізуйте, як різні стилі коміксів (манґа, американські комікси, європейські комікси) використовують концептарт.

6. *Дослідження сучасних тенденцій у створенні концептарту для коміксів:* розгляньте використання цифрових інструментів, вплив кінематографа та відеоігор на сучасний концептарт.

Використовуючи інформацію, здобуту в результаті виконання пунктів 1 – 6, створіть концептарт вибраного видання за варіантом (табл. 10).

Таблиця 10

Варіанти виконання самостійної роботи

№ з/п варіантів	Завдання	Примітки
1	2	3
1	Створіть концептарт головного героя в різних вікових категоріях (дитина, підліток, дорослий)	Показує еволюцію персонажа
2	Розробіть кілька варіантів костюмів для головного героя, зважаючи на різні ситуації та стилі	Демонструє універсальність персонажа

1	2	3
3	Створіть концептарт різних видів локацій для історії (місто, ліс, фантастична планета)	Вибудовує візуальний світ коміксу
4	Розробіть концептарт транспортних засобів, характерних для світу комікс	Додає деталей до світу
5	Створіть концептарт різних зброї та інструментів, які використовують персонажі	Підкреслює особливості персонажів
6	Розробіть концептарт різних істот і монстрів, які населяють світ коміксу	Додає містики та небезпеки
7	Створіть концептарт різних емоційних станів головного героя	Показує глибину персонажа
8	Розробіть концептарт різних ракурсів і композицій для ключових сцен	Допомагає візуалізувати історію
9	Створіть концептарт різних погодних умов, які впливають на сюжет	Додає атмосферності
10	Створіть концептарт різних часів доби (ранку, дня, вечора, ночі)	Підкреслює зміну настрою
11	Розробіть концептарт різних культур і народів, які зустрічаються в коміксі	Додає різноманітності
12	Створіть концептарт різних історичних періодів, які відіграють роль в історії	Додає глибини
13	Розробіть концептарт різних архітектурних стилів	Будує атмосферу локацій
14	Створіть концептарт різних інтер'єрів	Додає деталей до побуту персонажів
15	Розробіть концептарт різних предметів побуту, які використовують персонажі	Додає реалістичності
16	Створіть концептарт різних символів і логотипів, пов'язаних з історією	Підкреслює ідеологію
17	Створіть концептарт різних магічних артефактів або технологічних пристроїв	Додає фантастичних елементів
18	Розробіть концептарт різних костюмів для другорядних персонажів	Підкреслює їхню роль
19	Створіть концептарт різних емоційних станів для другорядних персонажів	Показує їхню різноманітність
20	Створіть концептарт різних поєдинків і битв	Підкреслює динаміку історії

Висновки та рекомендації щодо створення концептарт-видання.

Запитання для самодіагностики

Теоретичні знання:

1. Чи можете ви чітко пояснити, що таке концептарт і які його основні види?
2. Розумієте ви, які аспекти твору захищені авторським правом, а які ні? Як законно використовувати чужі образи?
3. Чи усвідомлюєте ви, що таке етичне створення концептарту і як уникати образливих або дискримінаційних зображень?

Практичні навички:

4. Чи вмієте ви детально аналізувати стиль, персонажів та сюжет вибраного коміксу?
5. Чи можете ви розробити цікаву композицію і передати характер персонажа через ескіз?
6. Чи вмієте ви деталізувати ескіз, додаючи тіні, світло та текстури?
7. Чи можете ви підібрати кольори, які відповідають стилю оригінального коміксу або створити власну палітру?

Творчий підхід:

8. Чи намагаєтеся ви додати щось своє в концептарт, зробити його унікальним?
9. Чи готові ви експериментувати з різними стилями та техніками?
10. Де ви шукаєте натхнення для створення концептарту (інші фан-арти, оригінальні твори, власна уява)?

Загальні запитання:

11. Які труднощі ви зустрічаєте під час створення концептарту?
12. Що вам найбільше подобається в процесі створення концептарту?
13. Які аспекти ви хотіли б поліпшити?
14. Як ви бачите розвиток своїх навичок у цій галузі?

Завдання 17. Поєднання растрової та векторної техніки під час створення цифрової ілюстрації

Мета роботи – ознайомитися з основними принципами поєднання растрової та векторної графіки в цифровому ілюструванні. Навчитися ефективно використовувати переваги обох технік для досягнення максимальної виразності та якості ілюстрації. Розвинути навички з роботи з різними графічними редакторами й інструментами.

Об'єкт самостійної роботи – процес створення цифрової ілюстрації за допомогою комбінування растрової та векторної графіки.

Предмет самостійної роботи – особливості растрової та векторної графіки, їхні переваги й недоліки, ефективні методи поєднання цих технік в різних графічних редакторах.

У результаті виконання самостійної роботи в здобувача вищої освіти формують такі **компетентності**: вироблення уявлення про принципи поєднання растрової та векторної техніки під час створення цифрової ілюстрації.

Місце і значення самостійної роботи – це завдання виконують у межах вивчення теми 6 "Техніки малювання в растрових і векторних редакторах. Використання фільтрів та плагінів для створення візуальних ефектів".

Передбачений результат – звіт про виконання завдання для самостійної роботи у формі презентації.

Завдання: ознайомтеся із принципами поєднання растрової та векторної техніки під час створення цифрової ілюстрації та підготуйте презентацію, яка буде містити такі структурні підрозділи:

1. Поняття "растрова техніка" під час створення ілюстрацій.
2. Поняття "векторна техніка" під час створення ілюстрацій.
3. Поєднання растрової та векторної техніки.

Теоретична частина

Растрова графіка:

Означення, особливості, переваги та недоліки.

Формати файлів.

Програмне забезпечення для роботи з растровою графікою.

Векторна графіка:

Означення, особливості, переваги та недоліки.

Формати файлів.

Програмне забезпечення для роботи з векторною графікою.

Принципи масштабування векторної графіки.

Поєднання растрової та векторної графіки:

Способи поєднання.

Переваги такого поєднання.

Приклади використання в сучасному дизайні.

Практична частина

Вибір теми ілюстрації: використовуючи табл. 11, виберіть варіант виконання роботи.

Таблиця 11

Варіанти виконання самостійної роботи

№ з/п варіантів	Завдання	Примітки
1	2	3
1	Створіть фон: використовуйте векторну графіку для створення геометричних форм або текстур, а растрову – для додавання деталей, градієнтів та шумів	Можна створити абстрактний фон або імітацію природних текстур
2	Об'єднайте портрет: створіть векторний контур обличчя, а потім зафарбуйте його растровою графікою, додаючи тіні, відблиски та текстури шкіри	Можна експериментувати з різними стилями портрета: реалістичним, мультфільмним, абстрактним
3	Створіть ілюстрацію із твариною: зробіть векторну основу тварини (контур, основні форми), а потім додайте деталі за допомогою растрової графіки (шерсть, очі, ніс)	Можна вибрати будь-яку тварину й експериментувати з різними стилями
4	Створіть ілюстрацію з рослиною: створіть векторний контур рослини, а потім додайте текстуру листя, квітів за допомогою растрової графіки	Можна використовувати різні техніки для створення текстур: пензлі, шум, фільтри
5	Створіть ілюстрацію з міським пейзажем: використовуйте векторну графіку для створення будівель, а растрову для додавання деталей, людей, автомобілів	Можна створити як реалістичний, так і фантастичний пейзаж
6	Створіть ілюстрацію з космічним пейзажем: створіть векторні зірки, планети, а потім додайте растрові туманності, космічний пил	Можна використовувати градієнти, шуми та фільтри для створення космічних ефектів
7	Створіть абстрактну композицію: поєднайте векторні геометричні форми з растровими плямами, лініями, текстурами	Можна експериментувати з різними кольорами й контрастами
8	Створіть ілюстрацію з використанням колажу: створіть векторні елементи й об'єднайте їх із растровими зображеннями, фотографіями	Можна створити унікальні композиції, поєднуючи різні стилі й текстури
9	Створіть ілюстрацію з використанням типографіки: створіть векторний текст і трансформуйте його в елементи дизайну, додаючи растрові текстури, градієнти	Можна створити абстрактні композиції або ілюстрації з текстом

1	2	3
10	Створіть ілюстрацію з використанням масок: використовуйте векторні маски для виділення ділянок растрового зображення і додавання ефектів	Можна створювати цікаві віньєтки, градієнти, мазки пензлем
11	Створіть ілюстрацію з використанням пензлів: створіть власні растрові пензлі та використовуйте їх для малювання на векторних об'єктах	Можна створювати цікаві текстури й ефекти
12	Створіть ілюстрацію з використанням патернів: створіть векторний патерн і заповніть ним растрову ділянку	Можна створювати безшовні текстури та фони
13	Створіть ілюстрацію з використанням 3D-моделей: імпортуйте 3D-модель у графічний редактор і перетворіть її на векторну або растрову ілюстрацію	Можна створювати реалістичні або стилізовані зображення
14	Створіть ілюстрацію з використанням фотоманіпуляцій: об'єднайте векторні елементи з фотографіями	Можна створювати колажі, фотомонтажі, фотореалістичні ілюстрації
15	Створіть ілюстрацію з використанням іконок: використовуйте готові векторні іконки і комбінуйте їх з растровими елементами	Можна створювати інформаційні графіки, інфографіку
16	Створіть ілюстрацію з використанням тексту: створіть векторний текст і трансформуйте його в елементи дизайну	Можна створювати абстрактні композиції або ілюстрації з текстом
17	Створіть ілюстрацію з використанням кінетичного типу: анімуйте векторний текст за допомогою растрової графіки	Можна створювати динамічні і інтерактивні ілюстрації
18	Створіть ілюстрацію з використанням ізометрії: створіть ізометричну композицію з векторних об'єктів і додайте растрові деталі	Можна створювати ілюстрації з ігровим дизайном
19	Створіть ілюстрацію з використанням паттернів: створіть векторний патерн і заповніть ним растрову ділянку	Можна створювати безшовні текстури та фони
20	Створіть ілюстрацію з використанням стилів шарів: застосуйте різні стилі шарів до векторних і растрових об'єктів	Можна створювати цікаві ефекти освітлення, тіні, текстури

Використовуючи інформацію, здобуту в результаті виконання пунктів практичного завдання, створіть ілюстрацію в растровій та векторній техніці.

Надайте висновки та рекомендації.

Визначте прийнятні приклади, згідно з вибраним варіантом. Проаналізуйте наявні приклади.

Створення ескізу:

Розробіть композицію.

Виберіть основні елементи.

Виконання роботи:

Виберіть програмне забезпечення. Виберіть растрове або векторне програмне забезпечення для виконання завдання.

Створіть необхідні векторні елементи.

Створіть необхідні растрові елементи.

Поєднайте векторні і растрові елементи.

Додайте ефекти, текстури до зображення.

Висновок

Підбийте підсумки: короткий огляд виконаної роботи.

Досягнення мети: оцінювання досягнення мети дослідження.

Висновки: формулювання основних висновків.

Перспективи подальшого дослідження: пропозиції щодо подальшого розвитку теми.

Запитання для самодіагностики

Теоретичні знання:

1. Чи можете ви чітко пояснити, що таке "растрова" і "векторна" графіка? Які їхні основні відмінності та переваги?
2. Які графічні формати використовуються для растрової та векторної графіки? Які переваги та недоліки кожного формату?
3. Як працюють інструменти для створення й редагування растрової та векторної графіки?
4. У яких випадках доцільно використовувати растрову, а в яких – векторну графіку?

Практичні навички:

5. Які графічні редактори ви використовуєте для роботи з растровою та векторною графікою?
6. Чи можете ви створювати як растрові, так і векторні елементи ілюстрації?
7. Чи вмієте ви трансформувати, об'єднувати, розподіляти растрові та векторні об'єкти?

8. Чи знаєте ви, як експортувати й імпортувати зображення між різними графічними редакторами?

Комбінування технік:

9. Як ви визначаєте, які елементи ілюстрації краще виконати в растровій, а які – у векторній техніці?

10. Якими способами ви поєднуєте растрові та векторні елементи в одній ілюстрації?

Творчий підхід:

11. Чи готові ви експериментувати з різними комбінаціями растрової та векторної графіки?

12. Як ви підбираєте стиль ілюстрації, який найкраще підходить для поєднання різних технік?

13. Чи намагаєтеся ви створювати унікальні ефекти за допомогою комбінування растрової та векторної графіки?

Загальні запитання:

14. Які труднощі ви маєте під час поєднання растрової та векторної графіки?

15. Які аспекти ви хотіли б поліпшити?

16. Як ви бачите розвиток своїх навичок у цій галузі?

Завдання 18. Створення піктограм для електронних навчальних видань

Мета самостійної роботи – дослідити особливості створення піктограм для електронних навчальних видань, розробити набір піктограм для конкретної теми та аналізу їхньої ефективності в передаванні інформації.

Об'єкт самостійної роботи – процес створення піктограм для електронних навчальних видань.

Предмет самостійної роботи – вплив дизайну піктограм на сприйняття інформації користувачами електронних навчальних видань.

У результаті виконання самостійної роботи в здобувача вищої освіти формують такі **компетентності**: вироблення уявлення про піктограми для електронних навчальних видань і набуття практичних навичок зі створення піктограм для електронних навчальних видань.

Місце і значення самостійної роботи – це завдання виконують у межах вивчення теми 7 "Техніки перетворення намальованих та пластилінових ілюстрацій до цифрової форми".

Передбачений результат – звіт про виконання завдання для самостійної роботи у формі презентації.

Завдання: ознайомтеся з основними принципами створення піктограм для електронних навчальних видань і підготуйте презентацію, яка буде містити такі структурні підрозділи.

Хід роботи

Теоретична частина

Визначення поняття піктограми: надайте чітке визначення піктограми, виділіть її основні функції й особливості використання в електронних навчальних виданнях.

Аналіз наявних систем піктограм: виконайте аналіз популярних систем піктограм (наприклад, Material Design, iOS Human Interface Guidelines), визначте їхні сильні та слабкі сторони.

Розроблення концепції піктограм для вибраної теми: виберіть конкретну тему для електронного навчального видання (наприклад, історія, математика, іноземні мови) та розробіть концепцію візуального стилю для піктограм.

Створення набору піктограм: розробіть набір піктограм (табл. 12), які відповідають вибраній темі та концепції.

Таблиця 12

Варіанти виконання самостійної роботи

№ з/п варіанта	Завдання	Приклади тем
1	2	3
1	Створіть набір піктограм для позначення різних математичних операцій (додавання, віднімання, множення, ділення тощо)	Математика
2	Розробіть набір піктограм для подання геометричних фігур (коло, квадрат, трикутник тощо)	Математика, геометрія
3	Створіть набір піктограм для позначення різних частин мови (іменник, прикметник, дієслово тощо)	Іноземні мови

1	2	3
4	Розробіть набір піктограм для подання музичних нот і знаків	Музика
5	Створіть набір піктограм для позначення різних хімічних елементів і сполук	Хімія
6	Розробіть набір піктограм для подання різних біологічних процесів (фотосинтезу, мітозу тощо)	Біологія
7	Створіть набір піктограм для позначення різних історичних періодів (давнього світу, середньовіччя, нового часу тощо)	Історія
8	Розробіть набір піктограм для подання різних видів транспорту (автобус, літак, корабель тощо)	Географія, транспорт
9	Створіть набір піктограм для подання різних видів спорту (футболу, баскетболу, плавання тощо)	Фізкультура
10	Розробіть набір піктограм для подання різних професій (лікаря, вчителя, програміста тощо)	Профорієнтація
11	Розробіть набір піктограм для подання різних природних явищ (дощу, снігу, вітру тощо)	Природознавство
12	Створіть набір піктограм для позначення різних астрономічних об'єктів (Сонця, Місяця, зірок тощо)	Астрономія
13	Розробіть набір піктограм для подання різних музичних інструментів	Музика
14	Створіть набір піктограм для позначення різних кулінарних інструментів і продуктів	Технології, кулінарія
15	Розробіть набір піктограм для подання різних видів рослин і тварин	Біологія
16	Створіть набір піктограм для позначення різних географічних об'єктів (гір, річок, морів тощо)	Географія
17	Розробіть набір піктограм для подання різних історичних подій	Історія
18	Створіть набір піктограм для позначення різних видів мистецтва (живопис, скульптура, музика тощо)	Мистецтво
19	Розробіть набір піктограм для подання різних видів будівель і споруд	Архітектура

Практична частина

Створення кнопки:

1. У програмі Adobe Photoshop створіть новий документ, виберіть інструмент "Прямокутник зі заокругленими кутами" (Rounded Rectangle Tool), задайте радіус заокруглення кутів 12 px і намалюйте прямокутник.

2. Перейдіть у меню "Стиль шару" (Layer Style – Blending Options) і застосуйте стилі (колір тіні # 6298d6; колір градієнта # 6298d6 і # 81b9e1).
3. Зробіть виділення шару із кнопкою "застосуйте" Стиснення (Modify / Contract), уведіть значення 5 пікселів.
4. Створіть новий шар (Create New Layer) і залийте інструментом "Градієнт" (Gradient Tool), колір – від білого до прозорого, залийте згори вниз.
5. Інструментом "Перо" (Pen Tool) зробіть виділення нижньої половини градієнта і видаліть цю ділянку.
6. Інструментом "Горизонтальний текст" (Horizontal Type Tool) створіть довільний текстовий напис білого кольору.
7. До шару з текстом застосуйте стиль "Відкидання тіні" (Layer Style -> Drop Shadow).
8. Зробіть копію шару з кнопкою, помістіть копію під оригінальною кнопкою на полотні та зітріть нижню кнопку (можете завантажити фігуру і вставити її в кнопку).

Використовуючи інформацію, здобуту в результаті виконання пунктів 1 – 8, створіть п'ять піктограм та кнопки до навчальної дисципліни "Ілюстрування".

Запитання для самодіагностики

Загальні знання про піктограми та їхнє використання:

1. Що таке "піктограма"? Чи можете ви навести приклади піктограм з повсякденного життя?
2. Які основні функції піктограм в інтерфейсах? Як вони допомагають користувачам орієнтуватися в інформації?
3. Які є типи піктограм за призначенням і стилем? Чи можете ви навести приклади?

Створення піктограм:

4. Які основні принципи дизайну піктограм? Як досягти простоти, зрозумілості та запам'ятовуваності?
5. Які програмні засоби використовуються для створення піктограм? Які їхні особливості та можливості?

6. Як підібрати колірну палітру для піктограм? На які психологічні аспекти кольору слід зважати?

Піктограми в електронних навчальних виданнях:

7. Які вимоги до піктограм для електронних навчальних видань? Чим вони відрізняються від піктограм для інших типів інтерфейсів?

8. Як піктограми можуть сприяти ефективному навчанню? Які пізнавальні процеси вони активують?

9. Які проблеми можуть виникнути під час використання піктограм в електронних навчальних виданнях? Як їх можна уникнути?

Тестування та оцінювання піктограм:

10. Які методи використовуються для тестування піктограм? Як оцінити їхню зрозумілість та ефективність?

11. Які критерії оцінювання якості піктограм? Як визначити, чи піктограма є вдалою?

12. Як зважати на зворотний зв'язок користувачів під час розроблення піктограм?

Тенденції та майбутнє піктограм:

13. Які сучасні тренди в дизайні піктограм? Як вони впливають на їхній зовнішній вигляд і функціональність?

14. Як будуть розвиватися піктограми в майбутньому? Які технології можуть вплинути на їхнє створення та використання?

15. Які етичні аспекти пов'язано зі створенням і використанням піктограм?

Додаткові запитання для роздумів:

16. Який ваш улюблений стиль піктограм і чому?

17. Які піктограми, на вашу думку, є найбільш удалими? Чому?

18. Які труднощі ви бачите у створенні універсальних піктограм?

19. Як піктограми може бути використано для створення інклюзивних навчальних матеріалів?

Правила оформлення презентацій

У процесі створення презентації потрібно зважати на такі вимоги:

художнє рішення, покладене в основу оформлення презентації, має відповідати її призначенню і функціям;

графічне оформлення презентації має бути вторинним щодо її інформаційного наповнення;

слід дотримуватися принципу єдності оформлення різних блоків презентації;

доцільно використовувати єдині модульні сітки для різних блоків презентації;

слід уникати перенасиченості презентації візуальними ефектами;

потрібно прагнути до елегантності й гармонійності інтерфейсу.

У процесі проектування дизайну слайдів презентації слід зважати на такі вимоги.

Загальні вимоги до оформлення слайдів:

композиція елементів на кожному слайді має бути збалансованою;

використані колірні та графічні рішення не мають перешкоджати читанню текстової інформації;

на слайді має залишатися вільна "невикористана" поверхня.

Вимоги до оформлення тексту на слайдах:

набір використаних у презентації гарнітур має бути обмеженим шрифтами, що забезпечують легке сприйняття під час читання з екрана (такими, наприклад, як Arial, Verdana,Tahoma);

не слід використовувати в презентації більше трьох гарнітур шрифту;

варто зважати на те, що напівжирне й тонке накреслення шрифту справляє на людину різне емоційне враження;

доцільно зважати на закономірності сприйняття тексту в мультимедійній презентації (табл. 13).

Таблиця 13

Закономірність сприйняття тексту в презентації

Чинник, що впливає на сприйняття інформації	Закономірність сприйняття тексту
1	2
Довжина рядка	Довгі рядки стомлюють погляд
Ширина абзаца	Око автоматично відкидає суцільний довгий текст, не розбитий на абзаци; короткі абзаци сприймаються
Вирівнювання тексту	Текст, вирівняний за лівим краєм, але не вирівняний за правим, читають легше

1	2
Використання великих літер	Текст, набраний із використанням великих і малих літер, сприймають краще, ніж текст, переданий буквами одного розміру
Обрамлення	Текст з обрамленням краще привертає увагу, до того ж велике значення має й форма обрамлення (текст, узятий у квадрат або коло, створює відчуття упевненості; еліпс стимулює творчі пошуки; текст, обрамлений трикутником, що стоїть на вершині, стимулює дію)
Виділення тексту	Надлишок виділених фрагментів тексту (великі літери, підкреслення, напівжирний, розріджений шрифт курсив і т. п.) може мати нав'язливий вигляд, інформація здається не опрацьованою

Вимоги до кольорового оформлення слайдів:

потрібно використовувати комфортні поєднання кольорів тексту й фону;

варто зважати на те, що так звану "виворотку" (реверсний текст – білим по чорному) читають важче, ніж звичайний;

світлі та бліді елементи краще розташовувати у верхній частині екрана, а темні – у нижній;

доцільно використовувати закономірності емоційного впливу кольорів на людину (холодні кольори діють заспокійливо, теплі кольори дозволяють привернути увагу й активізувати мислення; зелений колір знижує втому та сприяє бадьорому настрою).

Основні правила для створення ефективних презентацій:

1. Структура і логіка:

чітка структура: розподіліть презентацію на вступ, основну частину та висновки;

єдина тема слайда: кожен слайд має містити одну ключову ідею;

логічна послідовність: подавайте інформацію так, щоб легко було зрозуміти хід думок і висновки.

2. Текст та шрифти:

мінімум тексту: використовуйте короткі фрази та маркери, замість довгих речень;

читабельні шрифти: використовуйте прості шрифти, як-от Arial, Calibri або Roboto. Уникайте декоративних шрифтів;

розмір шрифту: заголовки – 24 – 32 пт, основний текст – 18 – 24 пт;
контраст: текст має чітко контрастувати з фоном (темний текст на світлому фоні або навпаки).

3. Графіка і зображення:

якісні зображення: використовуйте високоякісні та релевантні зображення для підтримання основної ідеї;

мінімум зайвого: уникайте зайвих елементів, які можуть відволікати (наприклад, надмірні іконки, рамки);

графіки й діаграми: використовуйте інфографіку для спрощення складної інформації. Вона має бути простою і читабельною.

4. Колірна гама:

єдина палітра: дотримуйтеся обмеженої палітри (2 – 4 кольори) для всіх слайдів, це допомагає зробити презентацію цілісною;

кольори для акцентів: використовуйте яскраві кольори лише для акцентів і важливих елементів, а не для основного тексту.

5. Анімації та переходи:

простота: використовуйте мінімум анімацій і тільки за потреби (наприклад, щоб привернути увагу до важливого елемента);

плавні переходи: вибирайте непомітні переходи між слайдами для кращого сприйняття.

6. Оформлення слайдів:

вирівнювання: дотримуйтеся вирівнювання тексту та графіки, щоб слайди мали акуратний вигляд;

порожній простір: залишайте вільний простір на слайді, щоб уникнути перезавантаженості;

нумерація слайдів: за потреби, додавайте номери слайдів для легшої навігації.

Дотримання цих правил допоможе зробити презентацію зрозумілою, привабливою та зручною для аудиторії.

Рекомендована література

1. Академічний рисунок пером та тушшю. URL: <http://www.artacademia.kiev.ua/> (дата звернення: 16.09.2024).

2. Акварельні фарби та їх властивості. URL: <https://dovidka.biz.ua/akvareljni-farbi-ta-yih-osoblivosti/> (дата звернення: 17.09.2024).

3. Важливість тушу як мистецького матеріалу. URL: <https://office-centre.com.ua> (дата звернення: 16.09.2024).

4. Голембовська Л. С. Особливості живопису натюрморту на факультеті декоративно-прикладного мистецтва та факультеті дизайну. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв*. 2012. № 3. С. 38–40. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/had_2012_3_12 (дата звернення: 17.09.2024).

5. Граттаж; що це таке і як правильно малювати? Особливості техніки граттаж: характеристика. URL: <https://goodhouse.com.ua/poradi/10989-grattazhshho-ce-take-i-yak-pravilno-malyuvati-osoblivosti-texniki-grattazh-harakteristika.html> (дата звернення: 18.09.2024).

6. Жиров В. Асамбляж як художня техніка в сучасному мистецтві. *Арт-простір*. 2020. № 3. С. 73–75.

7. Ілюстрування : методичні рекомендації до лабораторних робіт для студентів спеціальності 186 "Видавництво та поліграфія" першого (бакалаврського) рівня / уклад. Т. Ю. Андрющенко. Харків : ХНЕУ ім. С. Кузнеця. 2022. 113 с. URL: <http://repository.hneu.edu.ua/handle/123456789/28068> (дата звернення: 06.11.2024).

8. Ілюстрування : навчальний посібник для студентів напряму підготовки 6.051501 "Видавничо-поліграфічна справа" / О. І. Пушкар, Т. Ю. Андрющенко. Харків : ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 2015. 128 с.

9. Іттен Й. Мистецтво кольору: Суб'єктивний досвід і об'єктивне пізнання як шлях до мистецтва : навч. посіб. Київ : ArtHauss, 2022. 96 с.

10. Картини с стилі кубізму. URL: https://walldeco.ua/blog/kubizm-kartiny/?srsltid=AfmBOooAlkR-Z1WYozwVMaNT4xc91npMmSqYMrw__iVkWuwB6wyBld-h (дата звернення: 06.11.2024).

11. Колаж у сучасному мистецтві. URL: <https://www.arthuss.com.ua/books-blog/190130> (дата звернення: 17.09.2024).

12. Майстер-клас картина в техніці граттаж. URL: <https://kharkiv.dityvmisti.ua/detskij-razvivayuschij-tsentr-little-people/master-klass-kartina-v-tehnike-grattazh/> (дата звернення: 19.09.2024).

13. Найвідоміші мистецькі стилі та напрямки: вичерпний посібник. URL: <https://joseartgallery.com/uk/articles/the-most-famous-art-styles-movements?srsltid=AfmBOopJffTGUCMbZWuvBww6HXPItXQMd9G5z-0UGVUk6S6qxQ1PWjDY> (дата звернення: 18.09.2024).

14. Насалевич Т. В., Рябуха Т. В., Лопушанський І. О. Становлення коміксу як жанру сучасної літератури. *Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Соціальні комунікації*. 2020. 31 (70), № 4. Ч. 3. С. 144–149.
15. Основні жанри в живописі. URL: <https://lihtaryk.com.ua/osnovni-zhanri-zhivopisu/> (дата звернення: 18.09.2024).
16. Перелік найкращих дитячих та підліткових видань 2023 року. URL: <https://nus.org.ua/news/perelik-najkrashhyh-dytyachyh-ta-pidlitkovyh-vydan-2023-roku/> (дата звернення: 16.09.2024).
17. Пір'я для каліграфії: вибір правильного інструменту. URL: <https://akvarel.com/category/perya> (дата звернення: 16.09.2024).
18. Пічкур М. О. Теорія і практика композиції : навч. посіб. Харків : Пром-Арт, 2021. 188 с.
19. Про авторське право і суміжні права : Закон України № 13 від 29.03.1994. *Відомості Верховної Ради України*. 1994. № 13. с. 64.
20. Скетч. Міський скетчинг. З чого почати? URL: <https://watercolor-illustrations.blogspot.com/2018/04/blog-post.html> (дата звернення: 18.09.2024).
21. Стил ь і художній метод як основні поняття мистецтва. URL: <https://osvita.ua/vnz/reports/culture/10744/> (дата звернення: 18.09.2024).
22. Що таке пропорції – і коли їх можна порушувати. URL: <https://skvot.io/uk/blog/what-is-a-proportion-and-how-to-break-its-rules> (дата звернення: 18.09.2024).
23. Як знайти свій особливий стиль у творчості. URL: <https://buki.com.ua/blogs/yak-znayty-sviy-osoblyvyi-styl-u-tvorchosti/> (дата звернення: 18.09.2024).
24. Як працювати зі скетчами. URL: <https://skvot.io/uk/blog/how-to-work-with-sketches> (дата звернення: 18.09.2024).

Зміст

Вступ.....	3
Завдання для самостійної роботи здобувачів вищої освіти та методичні рекомендації до їхнього виконання.....	10
Змістовий модуль 1. Класичне ілюстрування.....	10
Завдання 1. Роль ілюстрації в дитячих книжкових виданнях: аналіз класичних і сучасних прикладів	10
Завдання 2. Перо та туш: різновиди пер, туші, техніки лінійного рисунка, створення контрастних композицій	14
Завдання 3. Акварель	18
Змістовий модуль 2. Ілюстрування з використанням програмного забезпечення.....	23
Завдання 4. Дослідження техніки колажу	23
Завдання 5. Ознаки стилю в роботах відомих ілюстраторів ...	26
Завдання 6. Напрями живопису	29
Завдання 7. Жанри живопису	33
Завдання 8. Нестандартні техніки ілюстрування.....	39
Завдання 9. Пропорція та диспропорція в ілюструванні	46
Завдання 10. Паперовий та цифровий скетч: особливості створення, переваги, недоліки	52
Завдання 11. Розроблення власного стилю	58
Завдання 12. Створення цифрових ілюстрацій за допомогою Corel Painter	62
Завдання 13. Ілюстрація в стилі ман'я: особливості та техніка	67
Завдання 14. Створення колірної палітри для коміксу.....	69
Завдання 15. Фанарт у коміксах	71
Завдання 16. Концептарт як складова процесу створення коміксу	77
Завдання 17. Поєднання растрової та векторної техніки під час створення цифрової ілюстрації.....	80
Завдання 18. Створення піктограм для електронних навчальних видань	85
Правила оформлення презентацій	89
Рекомендована література.....	92

НАВЧАЛЬНЕ ВИДАННЯ

ІЛЮСТРУВАННЯ

**Методичні рекомендації
до виконання самостійної роботи
здобувачів вищої освіти спеціальності
186 "Видавництво та поліграфія"
освітньої програми "Технології електронних
мультимедійних видань"
першого (бакалаврського) рівня**

Самостійне електронне текстове мережеве видання

Укладач **Андрющенко** Тетяна Юріївна

Відповідальний за видання *О. І. Пушкар*

Редактор *О. Г. Доценко*

Коректор *В. О. Дмитрієва*

План 2025 р. Поз. № 121 ЕВ. Обсяг 96 с.

Видавець і виготовлювач – ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 61165, м. Харків, просп. Науки, 9-А

*Свідоцтво про внесення суб'єкта видавничої справи до Державного реєстру
ДК № 4853 від 20.02.2015 р.*