

Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка
Педагогічний факультет

Кафедра образотворчого та декоративно-прикладного мистецтва та
реставрації творів мистецтва

До захисту допущено

_____ Н.О.Урсу

Зав.кафедри ОДПМ та РТМ

Дипломна робота

**З теми: «Образи визначних особистостей історії Кам'янця-
Подільського на прикладі графічних листівок»**

Виконала:

Студентка 4 курсу Ом1-В16 групи
Спеціальності **023 Образотворче
мистецтво декоративне мистецтво,
реставрація** за освітньою програмою
Образотворче мистецтво
Мазурок Ірина Олександрівна

Науковий Керівник:

Підгурний Іван Станіслававич
Кандидат мистецтвознавства, доцент
кафедри ОДПМ та РТМ

ЗМІСТ

Вступ	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ГРАФІКИ ТА ЇЇ ВИКОРИСТАННЯ	6
1.1.	6
1.2. Ошибка! Закладка не определена.	
1.3.	18
РОЗДІЛ 2. ЛИСТІВКА ЯК ГРАФІЧНЕ ДЖЕРЕЛО І ВИД ПОЛІГРАФІЧНОЇ ПРОДУКЦІЇ	24
2.1. Види листівок	24
2.2. Проблематика масштабованості графічних листівок та застосування адаптивного дизайну в айдентиці	30
РОЗДІЛ 3. ПРОЦЕС СТВОРЕННЯ ЛИСТІВОК	35
3.1. Біографічні дані визначних особистостей Кам'янця-Подільського як джерела для натхнення при створенні продукції	35
3.2. Процес створення листівок у світлі досягнень сучасного дизайну	42
Висновки	49
Список використаних джерел	51
ДОДАТКИ	55

Вступ

Актуальність теми. Листівка-відкритий лист на цупкому прямокутному аркуші паперу, що містить зазвичай адресу, поштову марку та зображення з одного боку і текст повідомлення з іншого. На лицьовому боці листівки знаходиться будь-яке повноформатне зображення, а її зворотна частина призначена для написання повідомлення і адреси отримувача та відправника. Загальновідома історія листівки як поштової картки налічує вже більше 140-ка років. Колекціонери листівок виділяють два види карток: вітальні та подарункові листівки. Та, як не дивно, святкові та привітальні тут прийнято розділяти. Але з цим все логічно: одні супроводжують подарунок поздоровленням (і це подарункові листівки), інші вітають ними зі святом (святкові).

Поява листівки багато в чому була викликана суто практичними потребами, та й сьогодні вона, не втративши своєї первісної функції, є одним з видів поштового зв'язку, хоча і мало поширеним через наявність більш швидкісних варіантів передачі інформації. Нині функції листівки дещо змінилися, і ми сприймаємо її головним чином як атрибут свята і привітання. Як вважають дослідники, і не без підстав, виникнення образотворчої частини листівок відбулося не без впливу ще одного маловідомого сьогодні, а колись широко побутувала жанру образотворчого мистецтва.

Листівки поділяють на : стандартні, індивідуальні, багаторазові, музичні, 3D листівки, Handmade листівки, електронні, відео-та мобільні листівки.

Листівки - невід'ємна частина дизайну. Листівки бувають запрошеннями, рекламними, ювілейними, присвячені різним подіям. І в кожному випадку вони повинні містити в собі сильну емоційну складову. Дизайнерські листівки, які поступово набули не тільки особливе місце в листуванні, а й унікальне значення в побуті. В наші дні листівки є невід'ємною

частиною нашого життя: жодне свято не може обійтися без привітань, що містяться в листівках. Листівки - невід'ємна частина дизайну. Листівки бувають запрошеннями, рекламними, ювілейними, присвячені різним подіям. І в кожному випадку вони повинні містити в собі сильну емоційну складову.

Актуальність теми даної роботи полягає у тому щоб дослідити листівку як один з видів мистецтва, визначити її роль у суспільстві. Ознайомитись з історією, розвитком та виготовленням, враховуючи усі нюанси сучасних технологій. Листівка змінювала свій вигляд кожне десятиліття, вона удосконалювалась та йшла в рух з часом. Зараз листівка є невід'ємним атрибутом будь-якої продукції. Тому потрібно висвітлити усі сучасні тенденції щодо створення листівок.

Метою дипломної роботи є дослідження особливостей створення графічних листівок на основі визначних особистостей історії Кам'янця-Подільського.

Для досягнення поставленої мети були вирішені наступні **завдання**:

- Проаналізувати особливості графіки;
- Дослідити класифікацію графічного мистецтва;
- Визначити вплив графічного дизайну на середовище сучасного світу;
- Ознайомитись з можливими видами листівок;
- З'ясувати проблематику масштабованості графічних листівок;
- Афішувати біографію відомих особистостей, що внесли значний внесок у розвиток міста;
- Демонструвати поетапний процес створення листівок;

— Підвести підсумки даного дослідження.

Об'єктом дослідження є листівка як вид мистецтва.

Предметом дослідження є особливості створення листівок.

Методи дослідження. Для виконання завдань дослідження використані загальнонаукові та спеціальні методи досліджень. До загальнонаукових методів належать: фактологічний, представлений вивченням візуального матеріалу; аналітичний, представлений аналізом літературних джерел; метод порівняльного аналізу. До спеціальних методів належать статичний метод та метод робіт з першоджерелами.

Структура і обсяг роботи. Текстова частина дипломної роботи складається зі вступу, 3-х розділів, висновків, списку використаних джерел, додатків. Загальний обсяг роботи – 57 сторінок. Список використаних джерел налічує 48 позицій, додатків – 13.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ГРАФІКИ ТА ЇЇ ВИКОРИСТАННЯ

1.1. Поняття та сутність графіки

Графіка одне з найдавніших мистецтв. Перші графічні зображення беруть свій початок ще з ранніх стадій виникнення суспільства - в епоху неоліту і бронзовому столітті. Ще до того, як стародавня людина звернулася до дослідів в скульптурі та живопису, він створив перші малюнки, які поклали край початок мистецтву графіки. Вже тоді, створивши перші малюнки, було зроблено великий крок у відкритті для людини мистецтва, та дало початок розвитку графіки. Ці дійшли до нас зображення зазвичай видряпані на скелях, на стінах печер, на кістяних платівках. Такі зображення збереглися на знаряддях побуту, та зброї.

Графіка (від грецького "γραφικόν", "γραφο" – пишу, креслю, малюю) – вид образотворчого мистецтва, у якому найголовнішу роль у відтворенні зображення служить однотонний малюнок, виконаний в більшості на папері олівцем, пензлем, пастеллю і т.д.. Або ж віддрукований після поліграфічним способом [22, с. 224].

Основою для всього образотворчого мистецтва служить графіка. Тому що задля відтворення у графіці бажаного, використовується найпростіший спосіб зображення баченого — штрих, лінія, які відтворюють контур будь-якої фігури. Лінія - це залишений слід від руху по будь-якій поверхні. Вона може бути різноманітною в залежності від розмірів. Чим менша точка, тим тонше за розміром лінія. Лінії поділяють на образотворчу, каліграфічну і геометричну. Та при їх зображенні вони вирізняються одна від одної формою. Головне завдання лінії – визначення межі зображення. Лінії, що є короткими за розміром, несуть назву – штрих. Його завдання полягає в передачі форми, фактури і простору. Лінія та штрих відіграють велику роль в образотворчому мистецтві. Вони урізноманітнювались та удосконалювались не одне століття [20].

Довгий період часу графіка не існувала як самостійний вид мистецтва. Вона служила окрасою для різних предметів. З приходом писемності у життя людства, графіка набула широкого використання у літературі, на пергаменті, задля надання привабливого вигляду тексту. Створення шрифтів це також велике мистецтво. Достатньо подивитись на старослов'янські рукописи, щоб зрозуміти, що над ними працювали справжні митці. Найбільшого розвитку мистецтво рукопису здобуло на теренах Китаю. Усі графічні зображення існували лише в одному екземплярі, тому що людина на той час не знала, як можна збільшити кількість зображень [4].

Графічне мистецтво можна поділити на сам власне малюнок, та друковані твори, які створюються на основі малюнка, проте володіють своїми власними засобами та більш розширеними можливостями. До графіки відносяться не лише завершені композиційно роботи, а й начерки, ескізи усілякі скульптури та архітектури (малюнки Мікеланджело, Л. Берніні в Італії, О. Родена у Франції, Рембрандта в Голландії, В. І. Баженова в Росії) (Дод.А,Іл.1). Не отримуючи такої свободи та можливостей як живопис, у втіленні власної ідеї у життя, графіка з легкістю варіює площинність та просторовість. Для графіки властиве ретельне створення об'ємно-просторової фігури.

Малюнок є основою всіх видів графіки та інших видів образотворчого мистецтва. Художнику часом досить дуже простих засобів — графітного олівця або кульковою ручки, щоб виконати графічний малюнок. В інших випадках він використовує для створення своїх творів складні пристосування: друкарський верстат, літографські камені, різці (штихелі) для лінолеуму або дерева та багато іншого.

Межі між графікою і живописом бувають дуже непомітними, наприклад, техніку акварелі, пастелі, а іноді і гуаші відносять то в один, то в інший вид мистецтва, в залежності від того, в якій мірі використовується колір, що переважає в творі — лінія або пляма, яке його призначення.

Одним з відмінних ознак графіки є особливе ставлення зображувального предмета до простору. Чистий білий фон листа, не зайнятий зображенням, і навіть виступаючий під барвистим шаром, фон паперу умовно сприймається як простір. Особливо наочно це можна побачити в книжковій графіці, коли зображення розміщене на чистій сторінці, сприймається розташованим у просторі інтер'єру, вулиці, пейзажу у відповідності з текстом, а не на білому полі.

Художньо-виразні переваги графіки полягають у її лаконізмі, ємності образів, концентрації і суворому відборі графічних засобів. Деяка недомовленість, умовне позначення предмету, як би натяк на нього, становлять особливу цінність графічного зображення, вони розраховані на активну роботу уяви глядача.

У цьому зв'язку не тільки ретельно промальовані графічні аркуші, але і швидкі начерки, замальовки з натури, ескізи композиції мають самостійну художню цінність.

Графіці доступні різноманітні жанри (портрет, пейзаж, натюрморт, історичний жанр та ін.) і практично необмежені можливості для зображення і образного тлумачення світу [12].

Графічні твори відрізняються від живопису тим, що не використовуючи детальної обробки, вони передають усю суть зображення та ідею твору. Графічні роботи виконуються в більшості в чорно-білих, іноді кольорових тонах. Тому можна сказати, що навколишній світ у графіці виразний, проте дещо образний [11].

Поняття мальовничості і графічності вирізняються за своїм значенням. Коли розмова йде про мальовничість, то хочеться підкреслити присутність багатих контрастів, використання різноманітних колірних та тональних взаємин, які позбувають твір мистецтва від почуття скутості, неподвижності, створивши відчуття жвавості, мінливості, які є властиві навколишньому світу.

Мальовничість властива не лише живописним творам, а й графіці та скульптурі. Якщо мова йде про графічність твору, то мається на увазі різко виражений рисунок, чітко відокремлені усі деталі один від одного, та наявність більш скутої колірної гами. Найхарактернішою ознакою графіки можна вважати лаконічність форм, та якість твору. Це обґрунтовано умовами графіки, стилем та властивостями матеріалів, які наявні в її компетенції.

Також однією з головних ознак графічного мистецтва є те, що основний матеріал для створення робіт це - папір. На якому, власне створюється рисунок. Домогтися виразного малюнка можна навіть при використанні тільки чорного кольору. Саме тому графіку часто називають мистецтвом чорного і білого. Однак це не виключає застосування в графіку кольору.

Наступною характерною властивістю для графічного мистецтва слугує взаємозв'язок з процесами друку та поліграфічним відображенням. Так названа друкована форма, з якої виготовляється друк, яке може створюватись самим творцем (естап) або фотомеханічним та машинним шляхом (плакат, книжкова і прикладна графіка). Отже, графіка володіє величезною можливістю багатого повторення (тиражу) своїх творів. Одна з найважливіших якостей мистецтва графіки є масовість, швидка реакція на вимоги, які висуваються замовником. Зрозумілість, лаконічність та виразність художніх творів, доступність, та простота використаних матеріалів, не об'ємні масштаби робіт вимагають відносно не стільки багато часу та сил на здійснення графічної художньої праці порівняно з іншими різноманітними видами образотворчого мистецтва. У всі періоди існування людства, на проходження визначних подій завжди відгукувалася графіка. У роки Великої Вітчизняної війни першою "відмобілізованою" з усіх образотворчих мистецтв вважається графіка. Одразу ж після початку війни з'явилися плакати, карикатури, малюнки в газетах. Інший приклад: написана художником картина або зліплена скульптором статуя, на створення якої пішло багато часу і сил, можуть з'явитися перед глядачами в оригінальному вигляді лише в

єдиному місці, а ось графіка може бути представлена в оригіналі одночасно в десятках, а якщо буде за потрібно, в сотнях місць. Створення копії творів живопису а особливо скульптури дуже складно, а поширення графічних аркушів - справа одна з легких. З усіх образотворчих мистецтв, які ми знаємо, графіка найменш втрачає свої художні якості в передрукуванні, при фотографуванні, а значна частина графіки абсолютно розрахована на поліграфічне відтворення.

Оперативність і кількість, ясність і зрозумілість мови роблять графіку бойовим, широко розповсюдженим і наймасовішим видом образотворчого мистецтва. Недаремно графіка була і є найсильнішою зброєю ідеології [19, с. 104].

Велику роль в графіці грають фактура матеріалів, специфічність графічних технік та прийомів (мальовничість і «оксамитовість» офорта, що створює багаті просторові і світлотіньові переходи, чіткість і гнучка контрастність ксилографії, світлотіньові нюанси літографії, декоративна помітність ліногравюри і т.д.)

Графіка – це вид образотворчого мистецтва, основою якого вважається малюнок. Основними образотворчими інструментами графіки є лінія, пляма, світлотінь; колір в графіці застосовується більш скуто і умовно, ніж в живописі; образотворча мова графіки відрізняється скупістю, спрощеністю в застосуванні художніх засобів; основним матеріалом, на якому виконуються і розповсюджуються твори графіки є папір; створення творів в графіці вимагає менше часу, ніж в інших образотворчих мистецтвах; відносна простота техніки, рух матеріалів, лаконізм та точність художньої мови роблять графіку мистецтвом оперативним, а можливість широкого поширення - наймасштабнішим видом образотворчого мистецтва.

З самого початку існування, графіка не була самостійним мистецтвом, а лише доповненням. В більшості у книжкових текстах. Згодом набуває

самостійного значення. Графічний малюнок часто виступає як підмалювка, або ж як повноцінний твір.

1.2. Принципи класифікації графіки

З початку свого існування, графіка набувала все більшого розмаху та розквіту. Вона видозмінювалась та відкривала в собі нові напрямки. Що дозволили більш детально пізнати усі тонкощі цього мистецтва.

Загалом графіка поділяється на такі класифікації:

- станкова
- книжкова
- плакатна
- прикладна
- архітектурна
- комп'ютерна

Комп'ютерна графіка — це зображення, яке створюється, змінюється, відцифровується, (Дод.Б,Лл.1) обробляються та зображується способом обчислювальної техніки, враховуючи апаратні та програмні засоби [30].

Рухома комп'ютерна графіка несе назву комп'ютерного відео або комп'ютерної анімації.

Для зображення графіки використовують монітор, принтер та плотер .

Робота з комп'ютерною графікою — один з найпопулярніших напрямків користування персональним комп'ютером, до того ж займаються цією роботою не лише художники а й дизайнери. Дуже часто на підприємствах з'являється необхідність створення рекламних оголошень в поліграфічних виданнях, або просто візитівки або буклета.

Визрізняють 4 види комп'ютерної графіки. Це растрова графіка, векторна графіка, фрактальна та тривимірна графіка. Вони відрізняються такими правилами створення зображення при відображенні на екрані монітора або при друкуванні на папері.

У растровій графіці зображення схоже на мозаїку, що формується з пікселів єдиних розмірів, які є найбільш меншими об'єктами растрового зображення. Чим більші за кількістю пікселі та менші за розмірами, тим якісніше виглядає зображення.

Орудують растровою графікою в поліграфічних та електронних виданнях. Інтернет використовують в тих випадках, коли необхідно якісно передати цілу гаму відтінків усіх кольорів що на зображенні.

Растрові зображення мають переважно великий розмір, тому що комп'ютер зберігає розміри всіх точок зображення.

Векторні графічні зображення часто використовують тоді, коли важливу роль виконує наявність ясних та чітких контурів: у картографії, при створенні логотипів та схем [22].

Векторні зображення можна поділити на відокремлені складові частини та кожен змінювати незалежно від інших. Схожі аналоги – слайди з мультфільму, презентування математичних функцій на графіку. У векторній графіці зображення за побудовою нагадує аплікації, що складається з окремих базових об'єктів: відрізків, кривих, прямокутників, овалів.

Фрактал – це зображення, яке будується з схожих між собою елементів. Побудова фрактального малюнка проходить за деяким правилом або шляхом автоматичної генерації зображення. Фрактальною графікою часто користуються в створенні графічного представлення даних при відтворенні деяких процесів, для автоматичної генерації абстрактних зображень, у розважальних програмах. Безумовною перевагою фрактальної графіки є те, що у файлі фрактального малюнка зберігаються лише алгоритми та формули. Такі

файли менші за розміром, ніж файли з зображенням векторної та растрової графіки.

Тривимірне зображення. Для відтворення реалістичної моделі використовують об'ємні геометричні примітиви. Більшої популярності за останній час набуває тривимірна графіка (3Dграфіка), що вивчає прийоми і способи утворення об'ємних моделей об'єктів, що є максимально наближені до реальних.

Найголовнішим завданням цього виду графіки вважається створення не плоского зображення об'єкта, а його об'ємної моделі, які можна обертати та розглядати з різних боків. Тривимірна графіка широко відома в інженерній справі, комп'ютерному моделюванні фізичних об'єктів, у мультиплікації, в кінематографі [4, с. 46].

Станкова графіка - вид графіки, роботи якої мають власне значення (Дод.Б,Лл.2). Вони не пов'язуються літературним текстом (як, наприклад, книжкова графіка і плакат) та не обмежені вузьким практичним призначенням (як, наприклад, твори прикладної графіки). Назву станкова отримала ця група тому, що твори створюються на спеціальному верстаті ,який називається мольберт. Характерні для станкової графіки такі ознаки як : широта тематики та різноманітність образотворчих прийомів. Основні види станкової графіки - станковий рисунок та станковий лист надрукованої графіки (естамп). Твори станкової графіки можна побачити на виставках. Це, як правило, малюнки, що мають самостійне значення, а також це є друкована графіка. Графічні аркуші легко переносяться, вони можуть бути призначені не тільки для виставки, а й служити як декор житлових і громадських будівель.

Зміст і тематика станкової графіки існують без усіляких обмежень і в цьому вона подібна на інші станкові види образотворчого мистецтва. Застосовані нею техніки та матеріали все ті ж, що і в будь-якому іншому графічному творі. Як самостійна галузь функціонування, станкова графіка в

різних культурах має різні значення та часові межі, наприклад, в Китаї - з IV ст., В європейській традиції - з кінця XIV століття [36].

Книжкова графіка – одна з видів графічного мистецтва (Дод.Г,Іл.3). У стародавніх рукописних книгах малюнки виконувалися та розписувалися вручну. Називали їх мініатюрами . З рукописною книгою з давніх-давен та середніх віків, багато в чому пов'язана історія малюнка, а з друкованою книгою - розвиток гравюри та літографії. У стародавньому світі з'явився шрифт, який також відносять до графіки, оскільки сама по собі буква і є графічним знаком [37, с. 50].

Книжкова графіка не просто частина видавничої справи або засіб для передачі знань, вона є частиною культури.

Всі елементи книжкового оформлення, що розташовані всередині книги, і зовнішні - створюють цілісний твір мистецтва. Художник визначає розміри (формат) книги, особливості шрифту, розміщення набору (тексту), різноманітного ілюстративного матеріалу. Але особливо велика роль художників-ілюстраторів, коли вони виконують елементи зовнішнього оформлення книги (суперобкладинку, плетіння або обкладинку), форзац і різні елементи оформлення всередині книги (авантитул, титульний лист, шмуцтитул, ілюстрації).

Плакатна графіка (фр. – оголошення, афіша) – художній твір, яий виконувався задля агітаційних, рекламних чи навчальних цілей (Дод.Б,Іл.4). Плакатна графіка є поліграфічною репродукцією створеного художником оригіналу. Плакат можна вважати витвором мистецтва, різновидом тиражованої графіки. Лаконічне, примітне, яскраве зображення з коротким текстом, виконане, як правило на масштабному аркуші паперу, виготовляється з рекламною, інформаційною, навчальною метою.

Сучасний плакат — це поліграфічне виконання художнього оригіналу. Основні вимоги до плакату такі: плакат має сприйматися з великої дистанції, бути поміченим на фоні інших засобів візуальної інформації.

Історичними пращурами сучасного плакату вважають гравюри Німеччини початку 16 ст. великого розміру в добу Селянської війни. Їх назвали тоді «летючі аркуші», тому що вони виконували закликальну функцію.

З розвитком театру в Західній Європі поширення отримала театральна афіша (театральний різновид плакату), що містив у собі текст-оголошення про майбутню виставу. Але найбільш значного поширення отримала афіша в 19 столітті, коли до її створення залучили літографію. Поряд з текстами почали вміщувати і зображення, що збільшило візуальні та впливові характеристики плакатів. Найбільш відомими творцями театального плакату варто вважати Альфонса Муху та Анрі Тулуз-Лотрека. Які “оживили” плакат, та надали йому мистецького значення та цінності.

Великий вплив на створення плакатів та афіш мали книжкові ілюстрації та станкова графіка, що пережила протягом віків до 19 століття значний історичний розвиток. Масштабні можливості удосконаленої техніки кольорової літографії додали афішам та плакатам яскравості, кольорової насиченості. Плакат почав свій розвиток ще й у рекламі товарів буржуазного виробництва, тоді як афіша залишалась приділяти увагу культурним подіям, мистецьким, театральним, благодійним [33].

Прикладна графіка - це вид графіки, в якому зображення отримують з допомогою друкування, як і в гравюрі, але вже іншим способом (Дод.Б,Іл.5). До головних технік прикладної графіки належить монотипія, диотипія, акватипія, картонна гравюра, вирізна паперова гравюра, трафаретний естамп, шовкографія, автотипія, гіпсогравюра, гратографія.

Картонну гравюру отримують при вирізуванні на поверхні картону поглибленого малюнку. Трафарет вирізаний в папері (наскрізний) нескладний силует, який притискають до рівної поверхні і наносять фарбу.

Шовкографія схожа до трафаретного естампу, та лише вирізаний в папері трафарет наклеюють на сітку або дуже тонку тканину, наприклад шовк. Шовкографічним трафаретам не потрібно перетинок і тому вони дозволяють виконувати візерунки будь-якої складності.

Гіпсогравюру отримують при вирізуванні на поверхні гіпсової дощечки поглибленого малюнку.

Гратографія – це вид прикладної графіки, в якому зображення отримують видряпуючи малюнок на паперовій поверхні, який покритий воском та темною гуашшю.

Вирізна паперова гравюра - друк з двошарового паперу, де верхній шар – це рівна основа, а у другому шарі вирізані візерунки, на які і вбивається фарба при накатуванні валиком.

Акватипне зображення утворюють друкуванням з поверхні води, на яку наляпують скипидар та рідкі олійні фарби. Дуже часто виходить щось подібне на імітацію мармуру.

Монотипне зображення виходить тоді, коли друкувальною матрицею виступає саме скло, на якому знаходиться свіжий, ще не висохлий малюнок олійними чи друкарськими фарбами.

Диотипія – це зображення, яке виконувалось шляхом притискання паперу до фарби, коли на скло з рівномірно розкатоною фарбою кладеться аркуш паперу з графічним малюнком чистою стороною вниз, і не доторкаючись до поверхні пальцями, обводиться малюнок. Там, де проводилася лінія, зі зворотної сторони прилипне фарба.

Автотипія – це зображення-негатив диотипного відбитку [34].

Архітектурна графіка — графічний образ ідеї архітектора в кресленні з масштабом. Це детальна розробка плану майбутньої будівлі(або саду у ландшафтного архітектора) з використанням умовних позначок майбутніх фундаментів, стін, пілонів або колон, з позначкою майбутніх вікон, дверей. Ген. план дозволяє показати розташування будівлі або ансамбль будівель на місцевості з означенням сторін світу (Дод.Б,Іл.6). Креслення архітектора тісно пов'язане з математичними розрахунками і вказівками розмірів майбутньої будівлі, співвідношенню його частин(масштаб). Використовується як в проектуванні нових побудов, так і фіксаційних планів існуючих або зруйнованих будівель. Сучасну архітектурну графіку поділяють на класичну і цифрову. Класична подається олівцями, папером, фарбами. Цифрова використовує обчислювальні системи [24].

На сьогоднішній день, графіку поділяють на : станкову(вид графіки, при виконанні будь-якого твору застосовують мольберт); книжкову, сюди відносять ілюстрації, заставки, літери, саме оформлення книги ; плакатну (виконувався задля агітаційних, рекламних та навчальних цілей); прикладну (вид графіки, в якому зображення отримують з допомогою друкування); архітектурну (розробка плану будівлі з масштабом); комп'ютерну (область діяльності, в якій комп'ютери використовують як інструмент для створення зображень).

1.3. Роль та вплив графічного дизайну на сучасний світ

В останні роки сфера дизайну швидко розширилася в нові сфери. Соціальні та гуманітарні переваги дизайну проклали шлях до нового виду практики, сформованого навколо соціально відповідальної поведінки.

Цей новий погляд на дизайн поклав більше обов'язків дизайнерам, які відіграють важливу роль в сучасному суспільстві. Сьогодні дизайнери прагнуть щодня творити щось нове для світу, використовуючи креативність та стратегічне дизайнерське мислення, демонструючи свою здатність до соціальної обізнаності.

Дизайн завжди відіграв важливу роль навколо суспільства та особистості, оскільки впливає на культурну ідентичність, соціальні структури, економіку, культурний розвиток та навколишнє середовище. Він щодня вбирає велику кількість людей і охоплює різноманітні дисципліни: від архітектури, до комунікацій, техніки, продуктів, комп'ютерних технологій і навіть сучасних досліджень з антропології та етнографії.

Віктор Папанек написав у "Дизайні для реального світу", що "вся конструкція повинна заповнювати людську потребу, яка є основою для всіх людських дій [8, с. 257].

Починаючи з промислової революції, дизайн захопив первинну роль у сучасних суспільствах. Він намагається створити краще життя для людей та удосконалювати гуманістичну інформацію та технології. Все, чим ми сьогодні користуємось - газети, чашки, машини, карти, комп'ютери, медичне приладдя, стільці, дорожні знаки, усе було задумано дизайнером.

В останні роки дизайн став міжнародним явищем, який зачіпає все більшу кількість країн світу, що розвиваються, і дизайнери відіграють головну роль у процесі культурного та сталого розвитку. Індія, Китай, Південна Африка та Бразилія є успішними прикладами місць, де дизайн вважається ефективною методологією та інструментом соціально-культурного вдосконалення.

"Для будь-якої нації дуже важливо зрозуміти більшу програму роботи дизайнерів. Працюючи з дизайнерами, країна інвестує у зростаючу здатність змінюватись, працювати над інноваціями, на творчість. найважливіший виклик, з яким ми стикаємося."

Багато графічних дизайнерів сьогодні залучені як до соціальних, так і до культурних обов'язків у світі, які є більш глобалізовані, ніж будь-коли. [39].

Графічний дизайн відіграє важливу роль у сучасних конкурентних умовах світу. Графічне проектування стало невід'ємною частиною будь-якого бізнесу. Для налаштованого веб-сайту, здатного забезпечити всі ваші потреби, графічна композиція на веб-сайті має бути доречною, а також виглядати привабливою та комунікабельною. Графічне проектування важливе майже в усіх галузях, що включають маркетинг, макет журналів, тощо. Хороший графічний дизайн повинен ефективно передавати повідомлення відправника цільовій аудиторії за допомогою інструментів візуального спілкування.

Добре розроблені фрагменти графічного дизайну дозволяють його творцям збільшувати продажі, прославляючи своє ім'я та заробляючи репутацію на ринку, і тим самим максимізувати прибуткову базу бізнесу. Добре продуманий дизайн графіки прагне привернути увагу великої кількості людей.

Без гарного дизайну компанія може не мати змоги продати свій товар та збільшити кількість клієнтів на сайті, що в кінцевому рахунку впливає на бізнес та прибутковість компанії.

Кожна людина хоче змінитись, тому виникає потреба у створенні нових речей, у яких знання графічного дизайну будуть дуже корисними. Хороший графічний дизайнер має можливість підвищити читабельність вмісту та привернути увагу читача до повідомлення шляхом вибору відповідних шрифтів, кольорів, розмірів та зображень.

Термін графіка дуже поширений і сьогодні його чують майже всі. Термін "графіка" походить від слова "графік". Графік буквально означає візуальне сприйняття, яке є точним та правильним за розрахунком.

Описані данні зазвичай використовуються в:

- Комп'ютерному проектуванні (CAD) та виготовленні;
- Наборі і графічному мистецтві;
- В навчальних та складних програмах.

Термін «Графічний дизайн» вперше був введений в 1922 році відомим американським книжковим дизайнером Вільямом Аддісоном Двігінсом у своєму нарисі «Новий вид друкарських викликів до нового дизайну». Графічний дизайн Раффа була першою книгою, яка використала слово графічний дизайн та була опублікована в 1927 році.

Проектування в графіці - це стратегічне мистецтво, яке використовує ряд мистецьких та професійних дисциплін, щоб передати певне повідомлення чи інформацію до групи людей, яку зазвичай називають графічним дизайном. Термін «Графічний дизайн» також називають візуальним зв'язком або комунікаційним дизайном.

У творчому процесі дизайну часто беруть участь графічний дизайнер та клієнт. Дизайнер може поєднувати різні навички топографії, зображення, слова, образотворче мистецтво та методи компоновання сторінки, щоб отримати кінцевий результат [3]. Дизайнер організовує різні елементи дизайну на різних носіях, таких як веб-сайт, плакат або пакет за допомогою різних програм для графічного програмного забезпечення, таких як:

- Adobe Illustrator - це програма, яка використовується для створення ілюстрацій, схем, логотипів, за допомогою векторних зображень. В більшості випадків її використовують дизайнери та художники. Дана

програма є одним з найпопулярніших редакторів для створення рекламної продукції [44].

- Adobe Photoshop - це комп'ютерна програма, що призначена для редагування та створення з цифрових зображень. Найбільш ця програма популярна серед фотографів та дизайнерів, тому що дозволяє доводити картинку до ідеального стану з допомогою різних інструментів.
- Corel Draw графічний редактор, що є стандартом серед програм створення та обробки векторної графіки, вважається одним з потужних та зручних програм створення ілюстраційної графіки, дизайну фірмових знаків, та рекламної продукції.
- Adobe InDesign це професійна програма для верстки та макетування, яка може використовуватися для створення постерів, флаєрів, брошур, журналів, газет та книг [45].
- QuarkXPress професійна комп'ютерна видавнича система. Дозволяє займатися створенням, редагуванням і складною версткою в режимі WYSIWYG [47].

Жодна людина не може виконувати роботу самостійно. Кожен потребує ідеї чи професійної допомоги, щоб покращити смак та виглядати красиво. Графічний дизайн є найважливішим з точки зору мистецтва та індивідуальності. Хороший дизайн повинен бути розбірливим та привабливим, що дає змогу отримати певну відповідь від аудиторії. Дизайн досліджує здібності дизайнера та мистецькі навички. Це метод спілкування між глядачами та дизайнерами. Дизайн дозволяє людині висловити своє бачення та ідеї, щоб ефективно та ефектно “знайти спільну мову” зі своєю роботою. Дизайн у 20 столітті набув масштабного поширення, який охопив різноманітні галузі архітектури і фабрики з виготовлення меблів до комп'ютерної графіки. Сфера дизайну здобула універсальність та комунікативність, що дає можливість вибору в світі необмежених

можливостей. Отож, наше суспільство переживає той час, коли ми постійно стикаємось з проблемою вибору. Знаходимось в середовищі об'єктів, у яких естетичні характеристики цінуються не менше їх функціональних. Людство вживає товари з небаченим оборотом, бажаючи купувати нові речі, аніж продовжувати життя старих. У сучасному світі дизайн став невід'ємною частиною сучасного життя. Ми завжди прагнемо кращого, постійно знаходимось у пошуках чогось нового, в гонитві за тенденціями та трендами, зобов'язуємо виробників та дизайнерів втілити наші потреби в життя [35].

Від комп'ютерної графіки, бере свій початок графічний дизайн. Який у сучасному світі відіграє велику роль у житті людства. Дизайн, як і мистецтво, зароджує у людині культурний розвиток, захоплення та пізнання. Будь-яка компанія не обходиться без цієї галузі, адже не в змозі якісно зарекомендувати свій продукт та тим більше його продати, тому що для хорошого продукту потрібна першокласна реклама, що приверне увагу покупця. Та в кінцевому результаті приведе до хороших прибутків та розширення бізнесу.

З допомогою графічного дизайну виготовляють веб-сайти, ілюстрації, візитки, буклети, банери, афіші, журнали, книги, загалом уся поліграфія. Створюють продукцію з допомогою таких програмних забезпечень: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Corel Draw, Adobe InDesign та QuarkXPress.

РОЗДІЛ 2. ЛИСТІВКА ЯК ГРАФІЧНЕ ДЖЕРЕЛО І ВИД ПОЛІГРАФІЧНОЇ ПРОДУКЦІЇ

2.1. Види листівок

Листівка набула великої популярності у сучасному світі, та дала новий поштовх для розвитку дизайну. Що в свою чергу несе не лише інформативну, а й естетичну функцію. Як відомо, листівка - це аркуш визначеного розміру, що несе за мету привітати людину з якоюсь особливою подією, проте на сьогоднішній день, вона набула масштабного поширення у різних сферах галузі та поділяється на такі види як:

- Стандартні листівки - надруковані на високоякісному папері, прямокутної форми, бувають подвійні, або подібні на картки (Дод.В,Іл.1). На передній стороні листівки присутній декоративний малюнок. В середині або на зворотному боці залишають привітання, що відповідає випадку (ювілей, весілля, Новий рік і т.д). є й спеціальний простір, для того щоб відправник зміг залишити свій підпис [25].
- Фото-листівки. Ці листівки стали популярними при популяризації цифрової фотографії. В більшості це листівки з рамкою, в якій поміщають фото адресата. Крім того, є фото-листівки, видрукувані з високоякісного фотозображення.
- Індивідуальна листівка. Для цього створені спеціальні сайти, у яких за допомогою простих інструментів можна створити власну листівку. Проте сервіс не зобов'язується роздрукувати твір, а лише відправляє листівку адресату. Для створення листівки використовується панель інструментів малювання і змінення абзаців та символів.
- Багаторазові листівки (Дод.В,Іл.2). Вони ще несуть назву економні. Такі дивні для нас листівки, є дуже популярними в США і Європі.

Які представляють собою картинку з красивим обрамленням, куди вставляється лист з привітанням. Особа, яка отримала лист, має можливість її використати ще раз, змінивши привітання на своє.

- Музична листівка. При розкриванні цієї листівки, починає лунає музика. Звуки мають відповідати випадку: з приводу весілля — “Марш Мендельсона”, на День народження — відома “Happy Birthday to You”. Виготовлення таких листівок набагато складніше за інші види.
- Електронні листівки. В цілому, це звичайна вітальна або подарункова листівка, з тією різницею, що її створюють не з паперу. Це віртуальна листівка в Інтернеті, створена з комп’ютерною графікою.
- 3D листівки- це об’ємні листівки(Дод.В,Іл.3). Перші 3D листівки були виготовлені в 80-90ті роки. Проте з розвитком сучасних 3D технологій, інтерес до листівок такого роду відродився.
- Handmade листівки (Дод.В,Іл.4). Це листівки, які виготовляються власноруч, та цінуються тим, що кожна листівка немає повторень, та існує в одному екземплярі.
- Відео-листівки створюються за допомогою відео.
- Мобільні листівки. Електронні листівки, проте адресат отримує привітання по телефону. Перша мобільна листівка, була надіслана 10 років тому — в 2003 році [7].

Виготовлення дизайну листівок виконують на щільному крейдованому папері. Як правило при виготовленні листівок використовується багатокольоровий друк. Невеликий тираж листівок можна виготовити методом цифрового друку. Листівки великими тиражами друкуються офсетом. Офсетний друк листівок дає яскраве, насичене зображення. Завдяки широким технологіям дизайну та можливостям офсетного друку, листівка

може стати витвором мистецтва. Разом з дизайном листівки може розроблятися дизайн вкладиша.

Друк листівок буває багатокольоровим або в кілька фарб, в залежності від використаного паперу. Можна замовити друк листівок шовкографією. Цей метод використовується на дизайнерських паперах з не промокаючою основою і паперах темного кольору. Друк на листівках може бути виконаним флуоресцентними і металізованими фарбами [6].

Загальновідома історія листівки як поштової картки налічує вже понад 140 років. За такий довгий термін існування листівки, її зовнішній вигляд, призначення неодноразово мінялися.

Так, в Японії, наприклад, перші листівки були подвійними, тобто такими, які, строго кажучи, не вважаються листівками в сучасному сенсі слова.

У США перші листівки, випущені в 1893 році, і зовсім не призначалися для посилки поштою - їх продавали як сувенір. А якщо під листівками розуміти не тільки поштові картки, але і картки для відкритих листів, або ж "greeting cards", то виявиться, що вік листівки більш похилий, ніж прийнято вважати.

Найбільш рання вітальна картка, яку зберігає Британський музей в Лондоні, датована XV століттям, тобто часом початку друкарства в Європі. Вона присвячена святу святого Валентина. Її створення приписують герцогу Орлеанському. Сидячи у в'язниці, він складав любовні послання дружині. На початку XIX століття в Англії стали користуватися вітальні картки, присвячені Великодню, Різдву, дню святого Патріка. Не всі вони пересилалися поштою, але все-таки це були вже листівки, якщо під ними розуміти саме "відкриті листи". У 1795 році була випущена серія різдвяних листівок, виконана по малюнках англійського художника Добсона. А через п'ять років їх вже відкрито продавали в магазинах разом з поштовим папером.

Вітальні картки зазвичай виконувалися з усією можливою нарядністю - адже привітати пані серця означало подарувати їй не просто листівку, а красиву дрібницю, яку вона, безсумнівно, зберігала б довго і згадувала дарувальника з належним благоговінням.

Для випуску карток у світ витрачалось чимало зусиль, оскільки до 1860-х років листівки виготовлялися, як правило, вручну. Художники малювали і розфарбовували їх, намагаючись не допускати відмінностей екземплярів. Настільки копітка, майже "каторжна" робота змушувала видавців шукати різні способи виготовлення листівок, що, з одного боку, вносило різноманітність у методи роботи творців листівок, а з іншого - надавала листівкам несподіване виконання і виняткову красу, гідну того, щоб сприймати листівки як справжні твори мистецтва.

Ера поштових листівок і одночасний технічний прогрес привели до того, що листівки все менше і менше виготовлялися вручну із застосуванням оригінальних технологій. Навіть "валентинки" стали друкуватися на фабриках. Це робило видавців ледачими, а листівки одноманітними. Тому і сьогодні такі вітальні картки сприймаються як щось незвичайне [31].

Спеціальні листівки - це ефективний спосіб охопити аудиторію, до якої зазвичай не можна було б потрапити. Вони користуються популярністю серед компаній будь-якого розміру за відмінну віддачу від інвестицій. Листівки пропонують високі показники конверсії, навіть якщо враховувати їх початкові витрати відносно електронної пошти та інших видів маркетингу. Компанія Compu-Mail зібрала кілька останніх маркетингових досліджень, які демонструють, що пряма пошта все ще є набагато ефективнішою, ніж їхні цифрові та масові маркетингові аналоги при створенні швидкості відповідей та конверсій.

Листівка відіграє важливу роль і для власної справи. Тому що стильний дизайн зацікавить людей до бізнесу, та здатен чудово розповсюдити інформацію. Щоб

ефективні рекламні листівки відповідали потребам, потрібно діяти за такою інструкцією:

1. Знайти свою аудиторію.

Дизайн з урахуванням своєї аудиторії. Спершу слід дізнатись смаки публіки. Визначити на яку групу людей орієнтуватись. Звідти підлаштовувати свою власну листівку відповідно до того, що потрібно цій групі.

2. Визначити свої наміри.

Перш ніж розпочати свій дизайн, слід визначити свою мету створення листівки.

3. Обрати відповідні деталі.

Використовувати зображення, відповідні повідомленню. Уникати використання зайвих зображень. Також потрібно знайти пам'ятну фотографію, щоб листівки вплинули на кожного, хто її отримав.

4. Використовувати вражаючі зображення.

Використання зображень, візерунків та інших елементів дизайну на листівках створює більш сильний вплив на ваші листівки.

5. Звернути увагу на свій текст.

Оскільки листівки надають дуже мало місця для елементів дизайну та тексту, потрібно зробити повідомлення коротким та прямим. Використовувати прості словосполучення або речення, які прямі до суті.

6. Вибрати відповідний стиль шрифту.

Розмір і стиль шрифту важливі, коли справа стосується дизайну листівок. Важливо обрати розбірливий розмір та стиль шрифту; текст настільки ж важливий, як і зображення на картці [26].

Листівка – це аркушеве видання визначеного формату, що в процесі розвитку, виконує не лише привітальну а й інформативну функцію. Листівки можна поділити на стандартні, фото-листівки, індивідуальні, багаторазові, музичні, електронні, 3D та Handmade листівки.

На початку свого існування листівки продавали як сувенір. Виготовлялися вони з всеможливою парадністю, та в єдиному екземплярі, що робило їх ще більш унікальними. Згодом, технологічний прогрес людства призвів до того, що листівки все менше почали виготовляти власноруч. Листівки перестали бути оригінальними, вони стали більш непримітні та однотипні, тому у наш час картки, що виготовлені своїми руками, більш цінуються та сприймаються як щось незвичне.

Наразі для створення листівок, митці використовують графічні редактори. Які дозволяють легко створювати та корегувати майбутній малюнок.

2.2. Проблематика масштабованості графічних листівок та застосування адаптивного дизайну в айдентиці

Зазвичай «масштабування» означає адаптацію до змінених розмірів. В математиці, наприклад, це зміна значення, що відображається на шкалі. Термін також часто зустрічається в текстах, в яких йдеться про зображення і графіку. У цих випадках він означає зміну розміру зображення. Залежно від того, чи використовуєте ви растрову або векторну графіку, це може відбитися на якості картинки.

Масштабування- це співвідношення зображень оригіналу і репродукції, виражене числом або у відсотках, а також конкретним розміром репродукції (зазвичай в одному вимірі), яке вказується на оригіналі [27].

Масштаб грає в дизайні величезну (іноді в буквальному сенсі) роль. У самому базовому сенсі, масштаб - це конкретний розмір окремих елементів. Масштаб допомагає правильно тлумачити дизайн і зображення. Скажімо, потрібно намалювати мишу поруч зі слоном. Швидше за все, миша буде набагато менше слона, щоб глядачам з першого погляду була зрозуміла суть малюнка. Саме так масштаб допомагає правильно розуміти багато речей. Але зовсім не обов'язково завжди керуватися реалізмом при виборі масштабу. Можна створювати неймовірно великі або дуже маленькі зображення, щоб вразити глядачів або підкреслити, що в дизайні найважливіше, а що – другорядне [41].

Що стосується графічного дизайну, масштаб, який використовується в тексті, зображеннях і формах, відіграє певну роль у визначенні того, який вигляд має дизайн. Великий чи маленький, короткий або високий, розмір та масштаб елементів у проектах визначатимуть загальний баланс та ієрархію композиції.

Створення гармонійного дизайну за допомогою масштабу - це розумний спосіб підійти до побудови макета, оскільки він дозволить ярусам інформації говорити сам за себе.

Потрібно пам'ятати, що якщо зробити один об'єкт малий, він встановить розмір інших елементів на сторінці, створивши потрібний порядок шкали для функцій дизайну. Краса цього масштабування полягає в тому, що він також створює глибину різкості, дозволяючи предметам здаватися близькими або далекими. Додайте трохи більше глибини, застосувавши непомітну прозорість до своїх елементів.

5 способів використання масштабу у своїх проектах

- Створити рух, граючи зі масштабом. Змінюючи розміри різних об'єктів і потім обертаючи їх, можна створити ефект руху. Це приємний варіант від лінійної композиції і може допомогти зробити дизайн більш динамічним.
- Експерименти з масштабом. Не потрібно виконувати те, що очікується, коли мова йде про масштаб. Застосування несподіваного розміру до елемента - це цікавий спосіб змішати дизайн.
- Створити ієрархію із масштабом. Розмір, який ви застосовується до свого типу, також створить типографічну ієрархію, визначаючи порядок читання тексту.
- Кольори, які використовуються для тексту, також створюватимуть ієрархію. Потрібно зменшити менш значущий текст і збільшити інтервал у літери. Це заповнить простір, а також створить потокові лінії.
- Використовувати масштаб щоб підкреслити своє повідомлення. Не забувати застосувати шкалу з метою зробити найбільш важливі слова у проектах більшими, а підтримуючий текст - меншим.

Обов'язково враховувати сам шрифт або стиль, коли обирати, яке слово збільшити. Сміливіший, сильний шрифт міг би посилити цю обробку [46].

Незалежно від того, яким способом використовувати свої творчі шляхи, щоб побудувати свій макет, масштаб є серйозною частиною методу! Налаштування масштабу елементів може надати графіці додатковий поштовх, необхідний для ідеального компліменту іншим інгредієнтам у дизайні.

При масштабуванні растрової графіки в зображення додаються нові точки, через що зображення стає розмитим. Можна уявити собі це приблизно так: при збільшенні зображення, пікселі відсуваються один від одного. Простір між вихідними точками необхідно чимось заповнити. Тому програмного графічного редактора доводиться додавати сторонні пікселі, максимально відповідні за кольором. Однак, оскільки нові пікселі створюються штучно, зображення стає нечітким.

У векторній графіці все виглядає трохи інакше: зображення можна масштабувати, як завгодно багато. Поки використовуються одні й ті ж алгоритми, втрати якості не буде. Векторні графічні зображення є оптимальним засобом для збереження високоточних графічних об'єктів (креслення, схеми тощо), для яких має значення збереження чітких і ясно окреслених контурів.

Векторні графічні зображення формуються з об'єктів (точка, лінія, коло, прямокутник), які зберігаються в пам'яті комп'ютера у вигляді графічних примітивів та математичних формул, що їх описують.

Кожному примітиву задається також колір. Перевагою векторної графіки є те, що файли з векторними графічними зображеннями мають порівняно невеликий обсяг.

Будь-які векторні графічні зображення можна збільшувати або зменшувати без втрати якості. Це можливо завдяки тому, що масштабування зображень здійснюється за допомогою простих математичних операцій,

побудованих на множенні параметрів графічних примітивів на коефіцієнт масштабування [43].

Масштаб відноситься до відносного розміру елемента дизайну порівняно з іншим елементом. Як писав дизайнер Стівен Бредлі, "жоден об'єкт не має масштабу, поки його не побачать порівняно з чимось іншим".

Як один із основних принципів графічного дизайну, масштаб може впливати на значення, тон і всю композицію дизайну. Шкала відповідає за створення візуальної ієрархії серед елементів творіння. Він повідомляє глядачам, на які елементи слід дивитись, в якому порядку на них дивитися та на чому головне зосередити увагу.

Шкала також може розповісти історію, створити візуальну подорож, зобразити ритм і рух. Якщо два об'єкти масштабуються до однакового розміру, ми можемо почати розглядати їх схожість. Якщо один об'єкт більший за інший, ми можемо почати розглядати стан, напругу та послідовність. Якщо елементи реалістично масштабуються, вони можуть передати відчуття структури та порядку. З іншого боку, грайливе використання масштабу може створити примхливі або сюрреалістичні сцени. Шкала може також використовуватися для зміщення точки зору та створення глибини різкості. Наприклад, реклама Coca-Cola використовує масштаб для створення посмішки з пляшок соди. Якби пляшки були однакового розміру, ця реклама виглядала б зовсім інакше. Однак, використовуючи масштаб, бренд зміг перетворити понад 20 версій тієї ж графіки в нове зображення, що ефективно передає повідомлення кампанії: «відкрите щастя».

Пограти зі масштабом може бути цікаво, але якщо почати коригувати елементи свого дизайну, потрібно пам'ятати, щоб врахувати «чому». Чому робити цей елемент більшим, ніж інший? Чому цей об'єкт на першому плані і той на задньому плані? Відповідь завжди повинна відповідати загальним повідомленням дизайну [48].

Ринок інтернет-технологій скрізь захоплюють різноманітні мобільні пристрої. Відвідувачів сайтів з смартфонів та планшетів стає все більше. Деякі аналітики навіть прогнозують, що мобільний трафік скоро перевищить трафік з звичайних комп'ютерів. У світлі таких тенденцій нерозумно ігнорувати цей сегмент інтернет-користувачів і розробляти сайти, непристосовані до сучасних гаджетів. На початку кращим рішенням цієї проблеми було створення окремої мобільної версії сайту. Але тоді всі портативні пристрої були невеликих розмірів, а зараз їх екранні дозволи рясніють різноманіттям.

Адаптивний дизайн – це спосіб коректного представлення веб-ресурсів на різних носіях, незалежно від розміру екрану або мобільності пристрою. Адаптивний дизайн передбачає створення однієї версії, яка буде адекватно виглядати і правильно працювати на будь-якому пристрої – смартфоні, планшеті, ноутбучі або стаціонарному комп'ютері.

Адаптація корпоративних сайтів, інтернет-магазинів, лендінг-сторінок або розсилки кореспонденції під девайси різного типу відіграє важливу роль для бізнесу. Вона дозволяє забезпечити презентабельність, функціональність і зручність роботи веб-ресурсів для будь-якого користувача [38].

Створення адаптивних лого, що підлаштовуються під екрани будь-якого розміру, — золотий стандарт для будь-якого дизайнера. Обов'язок універсального адаптивного лого такий: він повинен представити компанію одним зображенням, висловивши при цьому її суть.

Розглянемо основні правила створення адаптивного логотипу, який передає індивідуальність бренду.

1. Спрощений дизайн. Головна відмінність звичайного логотипу від адаптивного — це перевантаженість текстом і деталями. Однак пряме призначення логотипу полягає в певному візуальному гачку, здатне зачепити будь-якого випадкового перехожого.

Лого може відображати традиції та цінності компанії, розповісти про її історію. Але для цього не потрібно надмірностей, все це можна зробити з допомогою малих коштів. Перенесення «важких» лого у вимір малих просторів — вельми непросте завдання для дизайнера.

Тому сьогодні правилом дизайнерів стали простота і ясність форм. Такі зображення добре відображаються, швидко завантажуються, можуть бути виграно розташовані в будь-якому місці, та й враження вони справляють естетично дуже приємне.

2. Гнучкий дизайн. Тут доречно згадати респонсивні лого для Disney, створені Джо Харрісоном. Це переконливе підтвердження того, як можна значно спростити лого і при цьому зберегти індивідуальність.

3. Зменшення деталей. А зараз деякі приклади масштабування лого. Тут, як і в експерименті Джо Харрісона, ніяких глобальних змін в лого не відбувається. Він стає менше, позбавляється написів і виходить більш простим, але залишається при своєму «обличчі».

Таким чином не тільки зменшення деталей, але і позбавлення від тексту спрацьовує абсолютно чарівним чином. Якщо в звичайному браузері логотип HubSpot відображається з текстом, то його адаптована версія для мобільних пристроїв має тільки символ. Це не відволікає від контенту і є невід'ємною частиною брендингу.

4. Спрощення лого. У колишньому логотипі Pizza Express було нашарування тексту. При малих дозволах зображення злилося. Компанія зробила пару змін, і тепер перед нами вигранний адаптивний лого.

5. Абстрактне уявлення. Безліч дрібних деталей не рідкість для логотипу. Виграно буде зробити його абстрактним. Саме цим шляхом пішла компанія Jaguar.

Ще один шлях - ущільнення по вертикалі. Це дає можливість зробити логотип більш витонченим, зберігши при цьому всі елементи 1.

Масштаб відповідає за розмір окремих елементів. Без нього ніяк не обходиться в графічному дизайні, адже він допомагає правильно розмістити та створити плановість предметів, та показати, що головне а що другорядне.

При масштабуванні растрової графіки в зображення додаються нові точки, через що зображення виглядає розмитим. Це тому що пікселі дещо відсуваються один від одного. Простір між вихідними точками необхідно чимось заповнити. Тому програмного графічного редактора доводиться додавати сторонні пікселі, максимально відповідні за кольором. Однак, оскільки нові пікселі створюються штучно, це тому зображення стає нечітким.

У векторній графіці зображення можна масштабувати, як завгодно багато. Поки використовуються одні й ті ж алгоритми, втрати якості не буде. І зображення залишається чітким.

РОЗДІЛ 3. СТВОРЕННЯ ЛИСТІВОК

3.1. Біографічні дані визначних особистостей Кам'янця-Подільського як джерела для натхнення при створенні продукції

Перед тим, як розпочати розробку листівок, потрібно ознайомитись з біографією та життєдіяльністю людей, що відіграли важливу роль та вплинули на розвиток Кам'янця-Подільського.

Іван Огієнко народився 15 січня 1882 року в місті Брусиліві (нині Коростишівського району Житомирської області) у селянській родині. Початкову освіту отримав у Брусилівській школі, згодом у військово-фельдшерській школі в Києві, екстерном склав іспит в Острозькій гімназії.

З 1915 р. — приват-доцент Київського університету кафедри мови та літератури. Був засновником Київського народного університету та Кам'янець-Подільського університету (був його першим ректором).

У 1918—1921 рр. Активно працював над створенням Української автокефальної православної церкви. У першому уряді УНР обіймав посаду міністра освіти, а згодом міністра віросповідань.

Наприкінці 1920 р. був вимушений виїхати до Польщі, а потім до Чехословаччини, Австрії, Швейцарії. У 1926—1932 рр. Займав посаду професора церковнослов'янської мови на богословському факультеті Варшавського університету [21, с. 16].

У 1940 р. І. Огієнко став ченцем Яблочинського монастиря (у Польщі), отримавши ім'я Іларіон, архієпископ Холмський і Підляський УАПЦ. У 1963 році отримав титул блаженнішого. З 1947 р. жив у Канаді, продовжуючи церковну, наукову і видавничу діяльність. У серпні 1951 р. І. Огієнка було обрано митрополитом Української греко-православної церкви в Канаді.

Основні праці Івана Огієнка: «Історія українського друкарства» (1925), «Нариси з історії української мови» (1927), «Пам'ятки старослов'янської мови

Х—ХІ віків» (1929), «Крехівський Апостол» (1930), «Історія української літературної мови» (1950), «Український літературний наголос» та інші .Його перу також належить переклад Біблії українською мовою ,яке було визнано одним із кращих у світовій історії. Помер 29 березня 1972 р. у Вінніпезі (Канада).

Народився Симон Петлюра у передмісті Полтави 10 травня 1879 року . Початкову освіту здобув у церковно-парафіяльній школі. Навчався в Полтавській духовній семінарії, з якої був виключений за прояв революційних настроїв. З 1900 року став членом Революційної Української Партії Через небезпеку арештування, виїхав на Кубань, де працював викладачем, архівістом. У роки 1-ої світової війни 1914-1918 рр. –працівник Союзу земств і населених пунктів, голова Українського Армійського Комітету Західного фронту у Мінську. Вже з березня 1917 року, стає одним з членів Української Центральної Ради, у травні посідає місце голови Українського Армійського Генерального Комітету. У січні-лютому 1918 року, створив Гайдамацький Кіш Слобідської України та активно взяв участь пригніченні більшовицького повстання в Києві. [5, с. 112]

На початку лютого 1919 грам. вийшов із УСДРП і став головою Директорії УНР. 5 грудня 1919 поїхав у Варшаву для вкладання військово-політичного союзу із Польщею проти більшовицької Росії. З листопада 1920 року, керував роботою екзильного уряду УНР у Польщі .На початку жовтня 1924 року, оселився в Парижі, де організував газету «Тризуб» і продовжував виконувати обов'язки голови Директорії УНР і Основного Отамана УНР. Петлюра був проти погромів, їх чинили зграї під начальством отаманів. Був вбитий Симон Петлюра 25 травня 1926 анархістом Ш Шварцбардом, який начебто помстився за членів сім'ї, убитих в період єврейських погромів. Похований на цвинтарі Монпарнас у Парижі [16,с.552].

Устим Кармелюк Народився 10 березня 1787 р. у с. Головчинці (нині с. Кармалюкове Жмеринського району Вінницької області) в селянській родині.

З самого дитинства Кармелюк проявляв непокору, тому після служби в поміщицькому домі у 1812 році був відданий у солдати. 1813р. У. Кармелюк разом з Д. Хроном дезертирував з уланського полку, що перебував у Кам'янці-Подільському. Повернувшись додому, влаштовував повстання, які діяли у Літинському, Летичівському, Олгопільському і Проскурівському повітах Подільської губернії.

1814 р. Кармелюк був спійманий та доставлений до Кам'янця-Подільського, де був засуджений на побиття шпіцрутенами. Після покарання його було відправлено на військову службу Криму, але йому вдалось втекти. Упродовж трьох років він далі продовжував очолювати повстанський загін, а 1817 р. Знову був спійманий владою. Військовий суд виніс У. Кармелюкові смертний вирок, проте був замінений побиттям й довічну каторгу. Однак йому знову вдалося втекти разом із Д. Хроном. Кармелюк і далі згурпував загін для повстань. Після цього його ще двічі затримували, та йому весь час вдавалось утекти від покарань. Після яких він організовував й не один напад на поміщицькі маєтки [18, с. 35]. Загинув У. Кармелюк 22 жовтня 1835 р. в с. Шляхові Коричинці, що на Хмельниччині, від пострілу шляхтича Рутковського. Похований у Летичеві.

Негода Борис Михайлович – член Національної спілки художників України, заслужений художник України. Народився митець 8 квітня 1944 року в с. Калиня Кам'янець- Подільського району Хмельницької області. 1974 року закінчив Київський державний художній інститут, графічний факультет.

Від 1997 року, працює викладачем Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка. Сфера зацікавлень митця – живопис, графіка, мистецтво плакату. Найбільше працював в техніці олійна пастель. За часів радянської влади, на противагу багатьом своїм колегам, він не створював плакати з комуністичними гаслами, бо не зраджував своєму бажанню та не йшов на поводу тогочасного мистецтва. Твори Бориса Михайловича Негоди, пройняті українською народністю та мистецтвом.

Найвідоміші твори митця : “Лірницькі пісні Поділля”, серія гравюр за мотивами творів Ольги Кобилянської “ У неділю рано зілля копала” та “Земля”, “Сни дитинства”, “ Осіння пісня весняних тіней ”, “Ангел села” (Дод.Г,Іл.1). Помер Борис Михайлович 18 лютого 2020-го року у місті Кам’янець –Подільський [13,с. 95]

Олександр Грен народився у Пскові 23 травня 1898 року в родині офіцера. Олександра віддали до кадетського корпусу, де навчався він погано, тому що служба йому не подобалась, та залишився на другий рік, проте багато малював та читав книги. Наприкінці 1918 року одружився зі своєю ученицею –Розовією. У 1919-1920 роках працював у Кам’янці-Подільському До 1933 року вся родина Гренів жила в Кам’янці-Подільському на вулиці Зеленій, 12 (нині це вулиця Укмергеська). Того ж року роз’їхалися хто куди, Олександр залишився в Кам’янці. Під час війни ходив по селах, підновлював ікони та інше церковне начиння, після війни зв’язок Грени поновили [12,с. 6]. Восени 1920 року разом з дружиною покинув Україну. Недовго був у Відні, потім влаштувався в Берліні, 1923-го переїхав до Праги, де викладав графіку в Українській студії пластичних мистецтв, а 1926 року оселився в Парижі. У жовтні 1947 року повернувся з дружиною в СРСР і переїзав до Києва. З 1953 року мешкав у Сімферополі. 1959 року Олександр Грен вийшов на пенсію. Помер 25 квітня 1983 року, не доживши місяць до свого 85-річчя. Найвідоміша робота художника ”Старе місто на Поділлі “ (Дод.Г,Іл.2).

Дмитро́ Іва́нович Брик народився 15 лютого 1921, станиця Ново-Іванівська, нині Краснодарського краю, помер 15 січня 1992, у Кам'янці-Подільському.

У 1939 року закінчив Краснодарське художньо-педагогічне училище. Був учасником Другої Світової війни. Від 1944 року проживав у Кам'янці-Подільському. Працював у художній майстерні. Від 1952 року — керівник студії образотворчого мистецтва при Кам'янець-Подільському палаці піонерів (серед учнів Віктор Синюкаєв), від 1969 року — викладач міської дитячої

художньої школи [15,с. 191]. Саме ним був створений радянський герб Кам'янця-Подільського.

Годованець Микита Павлович народився 14 вересня 1983 року в селі Вікнина Гайворонського району Кіровоградської області.. Закінчив двокласну учительську школу. Учасник 1-ї світової війни. У 1919–20 вчителював у селі Голосків ,що на Поділлі. Друкуватися почав 1913 року, твори з'являлися в київському тижневику «Маяк», газетах м. Ревель (нині Таллінн), де відбував військову службу, згодом поселився у Кам'янці-Подільському. Там молодого сатирика помітив і підтримав Остап Вишня. Годованець видав збірку байок. У січні 1937 року був заарештований за рішенням наради при НКВС ,та висланий на Колиму, де перебував до 1947року. У 1974 році в місті Кам'янець-Подільський ,поет та байкар пішов з життя. Витоки творчості Микити Павловича – у фольклорних джерелах, народних казках, приповідках, прислів'ях. І навіть зараз у Кам'янці-Подільському щороку проводять фестиваль гумору, присвячений українському байкареві [32].

Григорій Андрійович Тонкочесєв народився в 1904 році в с. Ново-Борисівка, Мелітопольського району, Запорізької області, в сім'ї робітника.

З 1920 по 1931 рік працював різноробочим на Донбасі . В роки Великої Вітчизняної війни виконує завдання ЦК КП України на Південно-Західному фронті стосовно організації партизанського руху, та згодом працює в апараті Пермського обкому КПРС.

Після війни був нагороджений медалями: «Партизану Вітчизняної війни», «За доблесну працю у Великій Вітчизняній війні 1941 - 1945 рр.» і «За перемогу над Німеччиною у Великій Вітчизняній війні 1941 - 1945 рр.».

З 1953 року стає секретарем Кам'янець-Подільського міськкому КП України. За період перебування Тонкочесєва при владі з'явилися цементний, приладобудівний, електромеханічний заводи, військове училище, будівельний технікум, новий стадіон. Побудовано греблю, човнову станцію, фонтани біля

банку, павільйончики, водолікарню. За сприяння Григорія Андрійовича, було встановлено "орла" біля Держбанку [42].

Стадіон, споруджений з ініціативи Тонкочєєва методом народної будови, є унікальним у цьому відношенні в Україні. Григорій Андрійович дбав про футболістів. Допомагав він спортсменам з житлом, харчуванням.

З квітня до грудня 1962 року Г. А. Тонкочєєв працював парторгом Хмельницького обкому КПУ у Кам'янець-Подільському, Чемеровецькому і Смотрицькому районах. Після ліквідації інституту парторгів з грудня 1962-го до 1964 року був першим секретарем Кам'янець-Подільського РК КПУ, а з лютого 1964-го до 19 листопада 1968 року очолював Кам'янець-Подільський міськвиконком.

1968 року Г. А. Тонкочєєв вийшов на пенсію, проте продовжував працювати на благо міста. До 1972 року був директором стадіону, який нині носить його ім'я. 3 червня 1991 року - Григорій Андрійович помер.

У довідниках та енциклопедіях (зокрема, і найновіших) зазначено що Володимир Беляєв народився 3 квітня 1909 року. Навчання письменника розпочалося з підготовчого класу Кам'янець-Подільської чоловічої гімназії.

1924 року Володимир вступив до Кам'янець-Подільської школи ФЗУ імені Балабанова, яка діяла при заводі «Мотор». Пізньої осені 1929 року Беляєва призвали на військову службу.

У листопаді 1930 року Беляєва направили на роботу в оборонну промисловість Ленінграда (нині Санкт-Петербург). Працюючи на заводі, одночасно навчався на вечірньому відділі педагогічного інституту імені Герцена. Проте Беляєв не пішов на ФОП. Потяг до літератури призвів до того, що він покинув завод. Вищої освіти Беляєв так і не здобув.

Володимир Беляєв став працювати завідувачем відділу в ленінградському журналі «Літературний сучасник» («Литературный

современник»). У листопаді 1936 року в журналі «Молода гвардія» побачила світ повість Беляєва «Підлітки». 1937 року вона вийшла окремою книжкою як повість «Стара фортеця». У травні 1938 року Беляєв став членом Спілки письменників СРСР. 1939 року його відрядили до Західної Білорусі, а звідти — до Львова, де письменник працював над сценарієм фільму «Голос Тараса» (1941).

У лютому 1942 разом із сім'єю евакуювався з блокованого Ленінграду до Архангельська. У серпні 1944 Беляєв як кореспондент Всесоюзного радіо повернувся в Україну — у Львів. Працюючи у Львові, Беляєв часто відвідував рідний Кам'янець-Подільський, зустрічався з читачами.

1960 Беляєв переїхав до Москви, де прожив 30 років до смерті. Проте письменник не засиджувався в столиці. За цей час він відвідав 26 країн світу, проводив значну громадську роботу. Часто приїжджав і в Кам'янець-Подільський, у ці поїздки брав із собою молодих літераторів, аби показати їм пам'ятки рідного міста[10,с. 169].

На початку 1960-х років Володимир Беляєв познайомився з актрисою Тетяною Забродіною і одружився з нею.

Помер на 81-му році життя. Поховано письменника на Троєкурівському кладовищі Москви. Найвідоміший твір — трилогія «Стара фортеця».

Для створення практичної частини, в першу чергу знадобилось ознайомлення з біографією кожної відомої особистості Кам'янця-Подільського. Це потрібно для того, щоб краще пізнати героя, його життєдіяльність, звершення, погляди на життя та комбінувати оформлення з портретом.

У своїй роботі мною було обрано таких відомих людей як : Іван Огієнко; Симона Петлюру, Устима Кармелюка Негоду Бориса Михайловича, Олександра Грена, Дмитра Івановича Брика, Годованця Микиту Павловича,

Григорія Андрійовича Тонкочесєва, Володимира Беляєва. Які мали невід'ємний зв'язок з Кам'янчиною.

3.2. Процес створення листівок у світлі досягнень сучасного дизайну

Для того, щоб розпочати творчий процес, потрібно знайти джерело натхнення, зорієнтуватись на роботу з допомогою уже готових робіт. Для створення листівок, я використовувала усі можливі інтернет-ресурси. Насамперед це Pinterest. – це сервіс візуальних закладок з інтегрованими соціальними функціями. У ньому зручно зберігати як зображення, так і відео, збирати рекомендації і розміщувати віш-листи.

Pinterest працює як візуальна пошукова система і як соціальна мережа.²⁹

Так як тема дипломної орієнтована, загалом, на історію Кам'янця-Подільського, найкращою ідеєю, був пошук подільської вишивки, та й загалом усієї України.

Після творчого пошуку концепції твору, потрібно створити ескізи та начерки, що є одним з найголовніших етапів у створенні роботи.

Ескіз – швидкий начерк, що відображає задум художнього твору, споруди, механізму або окремої його частини. Це швидко виконаний вільний малюнок, не передбачений як готова робота, часто складається з безлічі перекриваючих ліній. Ескізи дозволяють художнику зробити начерки і спробувати інші ідеї, перш ніж втілювати їх у живопису.

Ескіз може бути виконаний в різній техніці. Олівець або пастель більш кращі підходять для ескізів з-за обмежень по часі, але швидко зроблений начерк акварелі або навіть швидко змодельований макет з глини або м'якого воску може також вважатися ескізом в більш широкому значенні слова. Графітні олівці порівняно новий винахід, художники Ренесансу робили ескізи, використовуючи срібне перо на спеціально підготовленому папері. Всупереч

популярному переконанню, художники часто використовують ластик при малюнку. Резинка може застосовуватися для видалення ліній побудови, або для пом'якшення надто різких ліній. Ескіз - підготовчий малюнок до твору, що відображає пошуки найкращого втілення творчого задуму.

Начерк - це короткочасний малюнок. Його можна виконати за 2-5-10 хв, в залежності від мети, яку ви перед собою ставите. Начерки виконуються перед початком роботи над тривалим малюнком з метою попереднього вивчення форми предмета або групи предметів і взаємного положення їх у просторі. Такі начерки слід робити з різних точок зору, змінюючи положення предмета в просторі.

Велику роль відіграють начерки при підготовці до тематичного малюнку. Вони допомагають грамотно намалювати предмет, пейзаж, фігуру, знайти найбільш вдале положення, рух або форму. Корисно виконувати начерки і з самостійною метою. Робота над начерками розвиває спостережливість, вміння виділяти головне, легко визначати форму і характерні особливості предмета і передавати їх у малюнку[9,с. 48].

Малюнок може бути виконаний одними лініями, без передачі світлотіньових відносин. Щоб він вийшов виразним, передає обсяг і просторове положення предмета, треба вміти варіювати товщину лінії. У темних місцях лінія може бути широкою та м'якою, світлі місця краще окреслити тонкою лінією. Подекуди в тіні можна додати кілька широких штрихів для того, щоб підкреслити об'єм форми.

Для початку роботи, потрібно створити оформлення самої листівки, тобто використати вже пошукові результати, щоб оформлення відповідало темі. Щоб ескізи виглядали більш цікаво, використовую геометричні фігури, в які вже вписую та добавляю орнамент. Водночас потрібно зорієнтуватись на композицію. Адже саме композиція допомагає правильно та грамотно побудувати твір.

Композиція в образотворчому мистецтві означає складання і розташування елементів, фігур і частин картини. Композиція - це поєднання у єдине ціле кількох різнорідних частин, в основі яких лежить ідея. Композиція повинна чітко висловлювати задуману ідею, розкривати внутрішній зміст художнього твору шляхом підкреслення головного, характерного. Композиція повинна відповідати естетичним вимогам.

Тема художнього твору визначає композиційне рішення. Композиція не повинна бути самоціллю художнього твору. Вона повинна допомогти автору розкрити зміст і максимально виразити ідейний задум твору.

При створенні композиції важливо все: і розмір паперу або полотна, і ритмічна послідовність розташування фігур і використання симетрії або асиметрії, статики і динаміки, рівновагу, контрасти або нюанси, глибини і плями. Композиція твору може будуватися як по вертикалі, так і по горизонталі. Це залежить від постановки натури або величини і форми предмета, від точки зору, з якої малювати, від завдання, яке ставиться.

В образотворчому мистецтві композиційних побудов може бути безліч. Композиція може будуватися на основі різних геометричних фігур: трикутника, ромба, кола, овалу і т. д. Композиція може і не дотримуватися ніякої певної геометричної фігури і будуватися на основі найрізноманітніших кривих ліній. Компонування будь-якого художнього твору потрібно починати з пошуків і визначення композиційного центру, центру візуального інтересу. Композиційним центром називається той предмет, частина предмета або група предметів, які розташовані в картині так, що першими кидаються в очі. Ця частина повинна виглядати особливо значущою. Навколишня область - бути менш помітною.

Слід пам'ятати, що при роботі текстури пом'якшуються при віддаленні, а кольори розташовані далеко на задньому фоні зазвичай холодніше і убувають

в кольорі. Це створюється для того, щоб передати усю плановість роботи [28.с.22].

Основна вимога, що пред'являється до композиції, - врівноваженість розташування зображуваних предметів на роботі. Компонуючи малюнок, треба врівноважити його основну частину відносно країв полотна: верхнього, нижнього і бічних.. Робота не буде виглядати перевантаженою, якщо включити в композицію деяку "зону відпочинку", бажано перед центром інтересу. Композиційна виразність досягається посиленням ліній і форм, контрастних з основними масами. Контрастні поєднання різання, у композиції вони виступають на перший план.

У композиції використовується безліч видів контрастів. Контрастувати між собою можуть лінії, форми, величини, кольору і т. д. Чим більшою буде різниця між лініями, формами, величинами, тим виразнішою буде композиція[40,с. 56].

Контрастними є лінії вертикальні і горизонтальні, прямі і криві, широкі і вузькі. Чим більше буде контраст форми за своєю масою і обсягом, тим також виразнішим буде композиція. Якщо можливо, включіть в композицію горизонтальні, вертикальні та діагональні лінії. Ці лінії не повинні бути присутніми в чистому вигляді, але слід надавати з їх допомогою напрямок руху. Діагональні переважні тому, що вони не йдуть паралельно краях полотна і дають глибину.

Не слід згинати лінії назовні, краще направляти їх всередину. Також не варто малювати горизонтальних і вертикальних ліній паралельних краях полотна. Потрібно уникати довгих прямих ліній. Краще маскувати їх або злегка викривляти. Також слід уникати зіткнення граней. За яким би принципом не була побудована композиція листівки, вона повинна відповідати основній вимозі - єдності всіх її частин і чітко висловлювати ідею твору. Чіткий задум і ясний образ - основа будь-якої творчої роботи. [2,с.50]

В результаті пошуку найкращого рішення можна отримати цінний образотворчий матеріал для остаточного аналізу і узагальнення. Чим більше зроблено графічних варіантів, тим переконливіше буде вибір. Найкраще пізнається в порівнянні. Однак не можна допускати, щоб робота над ескізами зводилася до нагромодження вправ і механічному їх повторення. Пошук повинен здійснюватися свідомо. Далі шляхом відбору найкращих «заявок» ескізу вибирається найбільш вдалі варіанти для подальшої роботи з ним [9, с.80].

Після зображення загальної картини з допомогою ескізів, та відбору найкращих варіантів. Наступним етапом буде підмальовка портретів в техніці гризайль.

Гризайль — це монохромна техніка декоративного живопису, яка виконується в декількох відтінках одного кольору (зазвичай сірого). Це одноколірна живопис. Півтони або поєднання з білим кольором в цій техніці передають гру світла і тіні. Найчастіше використовується для зображення елементів архітектури і скульптури. У техніці важливий тільки тон предмета, а не його колір. Найчастіше робота в техніці гризайль це закінчений твір, проте також часто використовується для підготовчої композиції для масляних робіт, при кресленні і для начерків граверів [29].

Для роботи в техніці гризайль, потрібно використати акварельні фарби, графітний олівець та акварельний папір. На початку малюємо обличчя з допомогою олівця, враховуючи усі пропорції та особливості особи, щоб портрет вийшов максимально схожим з натурою. Після цього використовуємо фарбу, наносимо пошарово, кожен шар висушуючи, щоб при накладанні верхнього шару, не підірвати нижній. Гризайль найкраще передає усі тіні та світло, ідеально вибудовує форму та створює об'єм.

Наступний етап – узагальнення ескізів, та остаточне відтворення їх у графічному редакторі. Для створення графічних листівок, було обрано

програмне забезпечення Adobe Illustrator. Насамперед, щоб серія виглядала більш співзвучною використовую для фону інструмент градієнт, за допомогою якого створюю плавний перехід кольорів.

Після створення фону, потрібно приступати до оформлення листівки. Потрібно враховувати пропорції, кольорову гаму, та розміщення для гармонійного сприйняття твору. Під час створення ескізів та пошукового процесу, ознайомлювалась з біографією кожного героя (місце народження, життєдіяльність, позиції), задля того щоб краще скомпонувати портрет та оформлення. Це в більшій мірі стосувалось політичних діячів, письменників, поетів. Щодо митців, таких як Борис Михайлович Негода та Олександр Грен, за основу обирала один з найпопулярніших творів, та намагалась передати саму техніку виконання робіт.

Головним та останнім етапом у створенні листівок можна вважати відтворення самих портретів та архітектури. Для початку потрібно відтворити в графічному редакторі будівлі, що пов'язані з життєдіяльністю головних героїв. Використовую такі інструменти як: перо, прямокутник, пипетка та кривизна. Орієнтуючись на фото, з точністю поступово вибудовую архітектуру, звертаю увагу на особливості, форму будинків, щоб векторний варіант був максимально наближений до оригіналу.

Для того щоб портрети, що були написані в техніці гризайль, перевести в векторний варіант, потрібно зробити такі дії: зісканувати, відкрити вже зіскановану роботу у фотошопі та використати таку функцію як постеризація, що дозволяє вказати число тональних рівнів зображення. Експортувати готову роботу в ілюстратор. Застосувати трасування (перехід растрового зображення в векторний, з утворенням світло-тіньових плям) та задати потрібні параметри задля створення бажаного результату. Після цього розгрупувати об'єкт та розібрати по тону. Використовую лише 5 відтінків, щоб портрет не виглядав "райдужним".

Спочатку тривав творчий пошук на підґрунті якого створювались начерки та ескізи. Разом з цим потрібно композиційно правильно побудувати малюнок, щоб увага в першу чергу припадала на перший план. Після відбору кращих рисунків, пишу акварельні портрети в техніці гризайль (створюється з допомогою відтінків одного кольору). Наступним етапом було відтворення вже самих підготовчих малюнків у графічному редакторі та фону з допомогою градієнту. Останнім та найголовнішим етапом, є створення портретів та архітектури у векторному варіанті. Для створення будівель, що пов'язані з життєдіяльністю головних героїв, потрібно орієнтуватись на зображення, для того щоб побудова була максимально наближена до оригіналу. Щоб перевести портрети векторний варіант, потрібно зробити такі дії: зісканувати, у фотошопі використати функцію постеризація, експортувати готову роботу в ілюстратор. Застосувати трасування, розгрупувати об'єкт та розібрати по тону.

Після проходження усіх етапів, практичну частину дипломної роботи можна вважати виконаною.

ВИСНОВКИ

У ході роботи над темою «Образи визначних особистостей історії Кам'янця-Подільського на прикладі графічних листівок» ми дійшли наступних висновків:

1. Графіка це різновид мистецтва, що є важливим підґрунтям у процесі створення твору або ж існує як окремий образотворчий твір та виконуються не лише у монохромній а й у поліхромній гамі. Основним засобом відтворення художнього образу у графіці виступає звичний штрих та лінія, які закладають “фундамент” у створенні мистецтва. Найтрадиційнішим різновидом графіки вважається малюнок, що так був популяризований ще у первісному житті. Колір у графіці не відіграє визначної ролі та не володіє многогранністю, що так притаманна різнобарвному та колоритному живопису. Основним матеріалом для написання як повноцінного твору так і ескізу, послуговує папір. У виконанні, графіка порівняно, менш вибаглива та потребує не так багато часу як інші твори мистецтва.

Графіку поділяють на : станкову, книжкову, плакатну, прикладну, архітектурну та комп'ютерну.

2. Графічний дизайн займає досить важливу роль у сучасному суспільстві та вносить інноваційний внесок у розвиток економічної та культурної сфери життя. Створює власні тренди та диктує їх світу. Дизайн формує імідж компаній, що напряду залежить від подачі продукту. Грамотно створена реклама підпорядковується таким завданням як: естетичність та функціональність. Які в свою чергу

несуть інформативність та привабливий вигляд, що змушує привернути та зацікавити погляд глядача.

До графічного дизайну належить створення веб-сайтів, ілюстрацій, візиток, буклетів, банерів, афіш, журналів та книг. Виготовляють продукцію з допомогою таких програмних забезпечень як : Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Corel Draw, Adobe InDesign та QuarkXPress.

3. Листівка – це аркушеве видання визначеного формату. Точної дати заснування листівки невідомо, існує лише багато версій, які суперечать одна одній. Проте відомо, що саме у XIX столітті листівка набирає максимальної популярності та зарекомендовує себе як один з найкращих предметів для привітання з особливою подією. Виготовлялися такі листівки вручну зі всеможливою парадністю та величчю, для створення одного такого виробу витрачалось багато часу, адже кожна створювалась в єдиному екземплярі, що робило її більш неперевершеною та унікальною. Наразі листівка виготовляється багатосерійним тиражем, проте володіє обширністю можливостей, що робить її більш потребуною у сучасній сфері життя. Загалом листівки поділяють на стандартні, фото-листівки, індивідуальні, багаторазові, музичні, електронні, 3D та Handmade листівки.

4. Масштаб у дизайні відіграє колосальну, іноді в буквальному сенсі, роль. Масштаб — це конкретний розмір окремих елементів, який допомагає нам правильно трактувати дизайн і зображення. З

його допомогою створюють візуальне розміщення та плановість предметів.

Коли масштаб надає значення елементам — це називають ієрархією. Масштаб та ієрархія — це фундаментальні засоби, які дійсно здатні «створити» або «зруйнувати» весь дизайн. Масштаб часто використовують, щоб показати ієрархію акцентуючи увагу на важливих елементах, таким чином виділяючи їх актуальність в передачі інформації. Також масштаб використовується для передачі пропорції відчуття розміру дизайну. Ось тому, ієрархію та масштаб, важливо контролювати, щоб отримати хорошу композицію. Отже, масштаб виділяє де головні а де другорядні речі. Без нього ніяк не обійтись в графічному дизайні.

5. Адаптивний дизайн - це технологія розробки веб-ресурсів, метою якої є зручність перегляду на будь-яких дозволах. Це дозволяє не витратити час на створення декількох версій сайту, а розробити один проект з універсальною версткою, яка буде добре відображатися на будь-якому пристрої.

6. У ході створення практичної частини для дипломної роботи, було взято біографії нижче зазначених відомих особистостей, які зробили вагомий внесок у культурну спадщину Кам'янця-Подільського :

- Огієнко Іван Іванович;
- Петлюра Симон Васильович;
- Кармелюк Устим Якимович;
- Негода Борис Михайлович;

- Грен Олександр Львович;
- Брик Дмитро Іванович;
- Годованець Микита Павлович;
- Тонкочеев Григорій Андрійович;
- Беляєв Володимир Павлович.

7. Будь-який творчий процес бере свій початок з творчого пошуку, який в свою чергу приводить до ідеї у вигляді відтворених ескізів та нарисів. Після узагальнення та узгодження кращих зарисовок, наступним етапом стає відтворення самих ескізів у графічному редакторі, та створення портретів і архітектури у векторному варіанті, що несуть за собою надзвичайну важливість у створенні листівки. Для того, щоб будівля виглядала максимально реалістично та максимально наближена до оригіналу, потрібно орієнтуватись на зображення та враховувати усі нюанси самої архітектури. Процес відтворення портретів займає декілька етапів. Спочатку потрібно зобразити обрані портрети у техніці гризайль, що послугує хорошим підґрунтям у даній роботі, для подальшої роботи необхідно перевести портрети в векторний варіант, щоб зробити це, потрібно провести такі дії: зісканувати, у фотошопі використати функцію постеризація, експортувати готову роботу в ілюстратор. Застосувати трасування, розгрупувати об'єкт та розібрати по тону. Після проходження усіх вище зазначених дій, можна вважати що листівки готові.

Список використаних джерел

1. Адаптивні логотипи: приклади та способи адаптації. URL : <https://benequire.ru/infocentr/hi-tech/adaptivnye-logotipy-primery-i-sposoby-adaptatsii/>
2. Барышников А.П. Перспектива. 4-е испр. и доп. издание / А.П. Барышников. - М.: «Искусство», 1955. - 198 с.
3. Важливість графічного дизайну. URL : <https://www.admecindia.co.in/graphic-design-institute.html>
4. Веселовська Г. В. Комп'ютерна графіка: Навчальний посібник для вузів. — Херсон: ОЛДІ-плюс, 2004. — 582 с
5. Верстюк В. Ф. Симон Петлюра: політичний портрет (до 125-річчя від дня народження) // Український історичний журнал. — 2004. — Вип. 3 (456). — С. 112—126.
6. Виготовлення листівок. URL : https://otherreferats.allbest.ru/journalism/00182492_0.html
7. Види листівок. URL : <https://advertisingsng.wordpress.com/>
8. Віктор Папанек, «Дизайн для реального світу», Книги про пантеон. 1973.- 288 с.
9. Волкова Е.В. Произведения искусства в мире художественной культуры. / Е.В. Волкова. - М.: Искусство, 1988. - 240с.
10. Володимир Павлович Беляєв // Завальнюк О., Комарніцький О. Минуле і сучасне Кам'янця-Подільського. — Випуск 1. — Кам'янець-Подільський, 2003. — С. 169—173.
11. Графіка як вид мистецтва. URL: <https://sites.google.com/site/grafikaakvidmистectva/>
12. Графіка. URL : <http://www.bibliotekar.ru/slovarZhivopis/101.htm>
13. Грен, якого ще не бачили: Мистецтво // Подолянин. — 2012. — 25 травня. — С. 6
14. Дільманбетова Марина, Сімашова Анастасія. Мистецький храм художника Бориса Негоди: Собор муз // Слово і час. — 2007. — № 6. — С. 95—96

15. Дмитро Іванович Брик // Завальнюк О., Комарніцький О. Минуле і сучасне Кам'янця-Подільського. — Випуск 1. — Кам'янець-Подільський, 2003. — С. 191—194.

16. Дорошенко-Товмацький Б. Симон Петлюра: Життя і діяльність. К., 2005. - 608 с.

17. Железняк С.М. Підручник Образотворче Мистецтво 5 клас / Сергій Железняк. - К. : Генеза, 2013. - 176 с

18. Завальнюк О. М., Комарніцький О. Б. Минуле і сучасне Кам'янця-Подільського. — Випуск 1. — Кам'янець-Подільський, 2003. — С. 35—40.

19. Звонцов В.М. Основы понимания графики. URL : <http://artyx.ru/books/item/f00/s00/z0000017/st001.shtml>

20. Искусство графики. URL : <http://iskusstvoed.ru/2016/11/27/%D0%B8%D1%81%D0%BA%D1%83%D1%81%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE-%D0%B3%D1%80%D0%B0%D1%84%D0%B8%D0%BA%D0%B8/>

21. Климчук О. В чистій любові до краю: Пророки духу // Україна. — 1991. — № 19. — С. 16—20.

22. Комп'ютерна графіка та її види. URL : <https://sites.google.com/site/informatika324/komp-uterna-grafika-ta-ieie-vidi>

23. Куленко М. Я. Основы графического дизайна: підручник / Михайло Куленко. — К. : Кондор, 2006. — 492 с

24. Креслення архітектора. URL : https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D1%80%D0%B5%D1%81%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D1%8F_%D0%B0%D1%80%D1%85%D1%96%D1%82%D0%B5%D0%BA%D1%82%D0%BE%D1%80%D0%B0

25. Листівки, їх класифікація, походження та історія. URL : https://revolution.allbest.ru/culture/00773133_0.html

26. Листівки: поради щодо дизайну, застосування та друку. URL : <https://www.uprinting.com/blog/custom-postcards-design-applications-printing-tips/>

27. Масштаб в полиграфии. URL : https://technical_translator_dictionary.academic.ru/113551/%D0%BC%D0%B0%D1%81%D1%88%D1%82%D0%B0%D0%B1_%28%D0%B2_%D0%BF%D0%BE%D0%BB%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0%D1%84%D0%B8%D0%B8%29_

28. Маслов Н.Я. Пленер: практика по изобразительному искусству. Учебное пос. для студентов художественно-графических факультетов пед. институтов, -М.: Просвещение, 1982г.

29. Одним видом изобразительного искусства является графика . URL : https://old-museum.org/netware/different_02_art01.htm

30. Що таке графіка? URL : <https://sites.google.com/site/chemistry10bch/so-take-grafika>

31. Открытка. История открытки URL : <http://refy.ru/31/65374-otkrytka-istoriya-otkrytki.html>

32. Петров Ю. Байкар Микита Годованець.— К., 1963

33. Плакатна графіка. URL : <https://docs.google.com/document/d/16VdiecfVZH4s3nvmMYHzKQSqiRoqgz3V9vOVP0y0Oa4/edit#>

34. Прикладна графіка. URL : https://studopedia.su/4_16824_prikladna-grafika.html

35. Принцип масштабування в графічному дизайні. URL : <https://www.canva.com/learn/principle-of-scale-in-graphic-design/>

36. Станковая графика. URL : <http://vladimir.ru/stankovaya-grafika>

37. Сокольников М. П. М. В. Маторин. — М.: Гизлегпром, 1948. — 72 с.

38. Разработка айдентики, этикетки, упаковки. URL : <https://tcd.kiev.ua/uk/adaptivnij-dizajn-i-osoblivosti-vidobrazhennya-grafichnoyi-informatsiyi/>

39. Роль графічного дизайну в міжнародному розвитку. URL : <https://www.ico-d.org/connect/features/post/363.php>

40. Сосновский С.К., Л.Д. Столбунов Спутник Краевода, издательство «Таврия», 1978 г.

41. Стрибли М. Элементы и принципы дизайна. URL : [/https://medium.com/%D0%BE%D1%81%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D1%8B-%D0%B2%D0%B8%D0%B7%D1%83%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D0%B3%D0%BE-%D0%B4%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D0%B9%D0%BD%D0%B0/%D1%8D%D0%BB%D0%B5%D0%BC%D0%B5%D0%BD%D1%82%D1%8B-](https://medium.com/%D0%BE%D1%81%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D1%8B-%D0%B2%D0%B8%D0%B7%D1%83%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D0%B3%D0%BE-%D0%B4%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D0%B9%D0%BD%D0%B0/%D1%8D%D0%BB%D0%B5%D0%BC%D0%B5%D0%BD%D1%82%D1%8B-)

%D0%B8-

%D0%BF%D1%80%D0%B8%D0%BD%D1%86%D0%B8%D0%BF%D1%8B-
%D0%B4%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D0%B9%D0%BD%D0%B0-
c6d47be46b2c

42. Тонкочєєв Григорій Андрійович. URL :https://k-p.net.ua/ludu_kamyantca/polituku/1401-tonkochejev-grigory-andryovich.html

43. Формування векторних графічних зображень. URL :
https://pidruchniki.com/12631113/informatika/formuvannya_vektornih_grafichnih_zobrazhen

44. Adobe Illustrator. URL : <https://pvstoker.com/adobe-illustrator/>

45. Adobe InDesign. URL : https://www.wikiwand.com/uk/Adobe_InDesign

46. 5 creative ways to use scale in your designs. URL :
<https://www.canva.com/learn/scale-designs/>.

47. QuarkXPress. URL : <https://ru.wikipedia.org/wiki/QuarkXPress>

48. The principle of scale in graphic design. URL :
<https://www.canva.com/learn/principle-of-scale-in-graphic-design/>