

НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ УКРАЇНИ
«КИЇВСЬКИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ ІНСТИТУТ імені
ІГОРЯ СІКОРСЬКОГО»
Навчально-науковий видавничо-поліграфічний інститут
Кафедра графіки

«На правах рукопису»

УДК 76:686

Завідувач кафедри

_____ С. В. Оляніна

«___» грудня 2024 р

«До захисту допущено»

ДИПЛОМНА РОБОТА

на здобуття ступеня магістра
зі спеціальності 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво,
реставрація», освітня програма (спеціалізація): Образотворче мистецтво
на тему: **Художньо-технічне оформлення та поліграфічне виконання авторської
книжки-іграшки «Йди на світло»**

Виконала:

студентка VI курсу, групи ВГ-31мп

Бударіна Софія Максимівна

Науковий керівник:

Доцент кафедри графіки, к.т.н., доцент Осипова Т.Г.

Консультант розділу економіки:

Консультант розділу ТПВ:

Рецензент:

Засвідчую, що у цій магістерській дисертації немає
запозичень з праць інших авторів без відповідних
посилань.

Студентка _____

(підпис)

Київ – 2024 року

**Національний технічний університет України
«Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського»**

Інститут/факультет: Навчально-науковий видавничо-поліграфічний інститут

Кафедра графіки

Рівень вищої освіти – Другий (Магістерський)

Спеціальність (спеціалізація) 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація»

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри графіки

_____ Оляніна С.В.

(підпис) (прізвище, ініціали)

“ ____ ” _____ 20__ р.

**ЗАВДАННЯ
на дипломну роботу студенту**

1. Тема дисертації: Художньо-технічне оформлення та поліграфічне виконання авторської книжки-іграшки «Йди на світло», науковий керівний дисертації доцент кафедри графіки, к.т.н., доцент Осипова Т.Г. затверджені наказом по університету від «____» 20__ р. № _____
2. Термін подання студентом дисертації грудень 2024 р.
3. Об'єкт дослідження: авторська книжка-іграшка, як форма сучасного видання з інтерактивними елементами у техніці кірігамі.
4. Предмет дослідження: художньо-технічні засоби при розробці книжок-іграшок.
5. Вихідні дані: формат 210 x 297 мм, доля 60x84/8, обсяг 36 сторінок, друк офсетний.
6. Перелік завдань, які потрібно розробити: визначити теоретичні аспекти художньо-технічного оформлення книжок-іграшок, провести бібліографічний огляд сучасних тенденцій видання книжок-іграшок, визначити методи дослідження, провести детальний аналіз предмету дослідження згідно з методами, запропонувати концепцію оформлення нового видання,

розробити художньо-технічне оформлення обраного видання на основі запропонованої концепції.

7. Орієнтовний перелік графічного (ілюстративного) матеріалу: футляр, обкладинка, форзаци, титульний розворот, розвороти додаткових та основних розділів, 20 основних розворотів, розворот із вихідними даними.
8. Консультанти розділів дисертації:

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		Завдання видав	Завдання прийняв
ТПВ			
Економіка			

9. Дата видачі завдання _____

Календарний план

№ з/п	Назва етапів виконання магістерської дисертації	Термін виконання етапів магістерської дисертації	Примітка
1	Науково-мистецьке дослідження		
2	Розробка та затвердження концепції видання		
3	Створення макету видання		
4	Друкарські процеси		
5	Створення інтерактивних елементів книжки-іграшки		
6	Зшивання та оформлення видання		
7	Економічні розрахунки і висновки		
8	Допуск магістерської дисертації до захисту на ЕК		
9	Захист магістерської дисертації на засіданні ЕК		

Студентка

(підпис)

С. М. Бударіна

Керівник роботи

(підпис)

Т. Г. Осипова

РЕФЕРАТ

Для виконання магістерської дисертації було обрано художньо-технічне оформлення та поліграфічне виконання авторської книжки-іграшки «Йди на світло». Метою дисертації є дослідження наявних прикладів книжок-іграшок вітчизняних та закордонних авторів та на основі отриманої інформації - подальша розробка авторської книжки іграшки з інтерактивними елементами у техніці кірігамі. Актуальність роботи полягає у сучасному підході до інтерактивних видань, що не тільки сприяє покращенню сприйняття інформації науково-популярного видання, а і допоможе привернути увагу молоді до вивчення архітектури. Додатковою метою роботи є розкриття можливостей використання техніки японського мистецтва кірігамі у науково-популярних виданнях. Текст та оформлення видання є повністю авторським і не має запозичень з інших творів.

Обсяг видання складає 36 сторінок формату 210 x 297 мм (A4), доля 60x84/8, такий великий формат видання обумовлений деталізованими об'ємними зображеннями архітектури, більший формат дозволяє полегшити створення моделей та покращує сприйняття для читача. Макет видання виконаний у триколіоровій гамі (чорний, жовтий та білий), ці кольори підкреслюють концепцію видання «Йди на світло» та допомагають читачу глибше поринути у атмосферу нічного міста. Основними елементами видання є розвороти з зображенням архітектурних споруд у техніці кірігамі, сторінки, що позначають початок нового розділу, виконані у техніці колажу та додаткові сторінки з зображенням архітектурних креслень. Макет поєднує декілька гарнітур, а саме Cleanwork Regular, як акцидентний шрифт, Century Gothic, як шрифт для основного тексту, а також Ink Free для додаткових елементів видання. Таке шрифтове рішення є гармонійним для науково-популярного видання і підкреслює тематику архітектури. Для створення колажів були використані зображення з інтернет-ресурсу стокових зображень з дозволом на подальше використання та редагування – Unsplash.

Ключові слова: художньо-технічне оформлення, книжка-іграшка, кірігамі, архітектура, інтерактивне видання, науково-популярне видання.

ABSTRACT

For the master's thesis, I chose the artistic and technical design and printing of the author's toy book "Come to the Light". The purpose of the dissertation is to study the existing examples of toy books by domestic and foreign authors and, based on the information obtained, to further develop an author's toy book with interactive elements using the kirigami technique. The relevance of the work lies in the modern approach to interactive publications, which not only helps to improve the perception of information in a popular science publication, but also helps to attract the attention of young people to the study of architecture. An additional goal of the work is to reveal the possibilities of using the technique of Japanese kirigami art in popular science publications. The text and design of the publication is entirely original and has no borrowings from other works.

The volume of the publication is 35 pages of 210 x 297 mm (A4) format, 60x84/8 aspect ratio, such a large format of the publication is due to the detailed three-dimensional images of architecture, a larger format makes it easier to create models and improves the reader's perception. The layout of the publication is made in three colors (black, yellow and white), these colors emphasize the concept of the publication "Go to the light" and help the reader to plunge deeper into the atmosphere of the night city. The main elements of the publication are spreads with images of architectural structures in the kirigami technique, pages marking the beginning of a new chapter made in the collage technique, and additional pages with architectural drawings. The layout combines several typefaces, namely Cleanwork Regular as an excision font, Century Gothic as a font for the main text, and Ink Free for additional elements of the publication. Such a font solution is harmonious for a popular science publication and emphasizes the theme of architecture. Unsplash images were used to create collages from the online stock image resource with permission for further use and editing.

Keywords: artistic and technical design, toy book, kirigami, architecture, interactive publication, popular science publication.

РЕФЕРАТ.....	
ABSTRACT.....	
ВСТУП.....	
Методи дослідження.....	
1. РОЗДІЛ 1. АНЛІЗ ХУДОЖНЬО-ТЕХНІЧНОГО ОФОРМЛЕННЯ КНИЖОК-ІГРАШОК ТА МЕТОДІВ ЇХ РОЗРОБКИ.....	
1.1. Історія виникнення та розвитку книжок-іграшок.....	
1.2. Книжка-панорама як вид книжки-іграшки.....	
1.3. Сучасні приклади видань книжок-іграшок та книжок-панорам вітчизняних та закордонних авторів.....	
1.4. Техніка кірігамі як мистецтво.....	
Висновки до першого розділу.....	
2. РОЗДІЛ 2. ХУДОЖНЬО-ТЕХНІЧНЕ ОФОРМЛЕННЯ ТА ПОЛІГРАФІЧНЕ ВИКОНАННЯ АВТОРСЬКОГО ВИДАННЯ.....	
2.1. Розробка концепції видання.....	
2.2. Обґрунтування обраного формату видання.....	
2.3. Шрифтове рішення видання.....	
2.4. Розробка основних розворотів видання, створення архітектурних моделей.....	
2.5. Створення розворотів шмуцтитулів видання.....	
2.6. Створення додаткових елементів книги.....	
2.7. Розробка обкладинки видання.....	
2.8. Розробка футляру видання.....	
Висновки до другого розділу.....	
3. РОЗДІЛ 3. РОЗРОБКА ТЕХНОЛОГІЇ ВИГОТОВЛЕННЯ ВИДАННЯ.....	
3.1. Аналіз характеристик видання.....	
3.2. Класифікація видання за ДСТУ 2017:2015.....	
3.3. Виготовлення видання, блок-схема технологічного процесу.....	
3.4. Маршрутно-технічна карта процесу підготовки видання.....	
3.5. Розрахунково-графічна частина.....	
Висновки до третього розділу.....	

ВСТУП

Для написання магістерської дисертації було обрано тему розробки та поліграфічного виконання авторської книжки-іграшки «Йди на світло» для вікової категорії 11-14 років включно. Це видання форматом А4 (210 x 148 мм) має альбомну орієнтацію, тверду палітурку, футляр, і виконане у японській техніці кірігамі та доповнене плакатами у техніці колажу.

Дизайн видання побудовано навколо насиченого чорного фону та жовтої підкладки, що повторюються майже на кожній сторінці. Така кольорова гамма створює ефект нічного міста, що додає відчуття занурення у світ архітектури. На шмуцтитулах розміщені колажі, які зображають архітектурні дива світу, кожен із яких супроводжується описом наступного розділу. Додатковим декоративним елементом є архітектурні креслення, що підкреслюють тематику книги. Обкладинка виконана у мінімалістичному стилі: жовтий фон із доповненням футляра чорного кольору із тематичними архітектурними зображеннями, які завдяки контрасту створюють ефект світіння. Шрифтове рішення включає акцидентний шрифт у стилі трафаретного письма, який часто використовується в архітектурних кресленнях, а також додатковий і основний текстовий шрифт.

Головною особливістю книги є архітектурні моделі, створені в техніці кірігамі. Кірігамі, яке поєднує мистецтво вирізання («кіру») та складання паперу («камі»), з'явилося у 1980-х роках завдяки японському архітектору Масахіро Чатані. Ця техніка була розроблена для створення об'ємних архітектурних моделей із плоских аркушів паперу. Її відмінність від традиційного орігамі полягає у використанні розрізів, що дозволяє створювати складніші конструкції, такі як фасади, арки та цілі архітектурні споруди.

У книзі «Йди на світло» елементи кірігамі створюють мініатюрні архітектурні моделі, які розгортаються та складаються під час гортання сторінок, забезпечуючи динамічний та інтерактивний досвід. Поєднання жовтого та чорного кольорів підкреслює гру світла та тіні, посилюючи тривимірний ефект моделей. Ці елементи не лише привертають увагу, а й забезпечують додатковий візуальний досвід, стимулюючи інтерес до архітектурного дизайну.

Інноваційне використання кірігамі в книжці-іграшці є сучасним переосмисленням традиційного ремесла. Такий підхід робить видання не лише візуально ефектним, але й корисним для розвитку уяви, просторового мислення та розуміння архітектури. На сьогоднішньому ринку книжок-іграшок архітектурна тематика зустрічається вкрай рідко, тому ця книжка є новаторським рішенням, яке буде цікавим і пізнавальним для дітей шкільного віку, знайомлячи їх із красою дизайну та інженерії й надихаючи на творчість.

Результатом моєї магістерської дисертації є створення авторської інтерактивної книжки-іграшки «Йди на світло», яка поєднує унікальний дизайн, виконаний у техніці кірігамі, та інформативний зміст, спрямований на знайомство дітей шкільного віку з архітектурою. Ця книжка є не лише яскравим прикладом сучасних видавничих рішень, а й освітнім проєктом, що сприяє розвитку просторового мислення, творчості та зацікавленості у світі дизайну та інженерії.

Мета магістерської дисертації полягає у створенні авторської книжки-іграшки з використанням техніки кірігамі, яка поєднує естетичні, освітні та інтерактивні функції, а також у дослідженні художньо-технічних прийомів, що забезпечують її якісну розробку та поліграфічне виконання.

Актуальність дослідження: наразі книжки-іграшки є популярним засобом навчання і розвитку дітей, проте більшість таких видань мають загальні тематичні спрямування, а архітектурна тематика залишається недостатньо розкритою. Водночас використання техніки кірігамі в книжкових виданнях є унікальним і недостатньо дослідженим явищем, що робить тему проєкту важливою як з точки зору інноваційності, так і з точки зору популяризації архітектурної тематики серед молоді.

Об'єкт дослідження: авторська книжка-іграшка як форма сучасного видавничого продукту, що поєднує інтерактивні елементи, художньо-технічні засоби та освітній потенціал, з акцентом на застосуванні техніки кірігамі для досягнення візуальної та інтерактивної привабливості.

Предмет дослідження: методи та прийоми художньо-технічного оформлення книжок-іграшок, зокрема використання техніки кірігамі для створення

архітектурних моделей, інтеграція цих елементів у загальну концепцію видання, а також вплив дизайну та композиції на взаємодію читача з книгою.

Задачі дослідження:

1. провести аналіз сучасного ринку книжок-іграшок, визначивши основні тенденції та технічні рішення;
2. дослідити історію, техніку та можливості використання кірігамі в поліграфії;
3. розробити концепцію та дизайн авторської книжки-іграшки з акцентом на архітектурну тематику;
4. визначити художньо-технічні засоби для створення якісного інтерактивного видання;
5. виконати поліграфічну реалізацію книжки-іграшки, враховуючи особливості техніки кірігамі;
6. оцінити ефективність запропонованого видання з точки зору естетичного, освітнього та інтерактивного впливу на цільову аудиторію.

Методи дослідження:

- теоретичний аналіз літератури, присвяченої техніці кірігамі, книжкам-іграшкам і поліграфії;
- порівняльний аналіз аналогічних видань на ринку для визначення їхніх переваг і недоліків;
- проєктування та макетування авторської книжки-іграшки;
- підбір матеріалів, технологій друку та виконання кірігамі.

РОЗДІЛ 1. АНЛІЗ ХУДОЖНЬО-ТЕХНІЧНОГО ОФОРМЛЕННЯ КНИЖОК-ІГРАШОК ТА МЕТОДІВ ЇХ РОЗРОБКИ

1.1 Історія виникнення та розвитку книжок-іграшок

Книжки-іграшки як унікальний жанр видавничої продукції мають тривалу історію, яка розпочалася ще в епоху Ренесансу. Перші згадки про подібні видання з'явилися у XVI столітті, коли книги почали доповнювати інтерактивними елементами, такими як вставки, розгортання або рухомі частини. У той час основною аудиторією подібних видань були дорослі, а не діти. Їх використовували для астрономічних розрахунків, навчання чи розваг у вигляді механічних діаграм.

Перші справжні книжки-іграшки для дітей виникли у XVIII столітті, коли освітні підходи почали змінюватися, наголошуючи на важливості гри у процесі навчання. Видавці того часу почали створювати книги, які не лише навчали, але й розважали дітей. У XIX столітті книжки-іграшки стали більш популярними завдяки технологічному прогресу, зокрема розвитку друкарства. Це дозволило створювати видання з використанням різних інтерактивних технік, таких як поп-ап конструкції, розсувні механізми та об'ємні ілюстрації.

Особливий розквіт цього жанру припадає на XX століття, коли дитяча література зазнала значного розвитку, а видавці почали активно експериментувати з формами й техніками виготовлення книг. Після Другої світової війни книжки-іграшки почали масово вироблятися, використовуючи нові поліграфічні методи, такі як тиснення, об'ємний друк та лазерна різка. Це стало початком епохи сучасних книжок-іграшок, які поєднують елементи традиційного друкарства з інноваційними технологіями.

Сьогодні книжки-іграшки охоплюють широкий спектр тем і вікових категорій, від видань для наймолодших дітей до складних конструкцій для підлітків і дорослих. Універсальність цього жанру дозволяє використовувати його як освітній інструмент, джерело творчості та спосіб розваги. Інтерактивні елементи, такі як кірігами, поп-ап і навіть інтеграція цифрових технологій, відкривають нові горизонти для видавців та авторів, розширюючи можливості взаємодії між читачем і книгою.

Таким чином, книжки-іграшки пройшли довгий шлях від наукових посібників до складних арт-об'єктів, що поєднують естетику, функціональність і технологічність. Їхня еволюція є відображенням змін у суспільних уявленнях про освітні та розважальні формати, а також про роль книги як медіа. Сучасні книжки-іграшки не лише розвивають фантазію та моторику, але й сприяють формуванню нових способів мислення через взаємодію з інноваційними матеріалами та дизайном.

1.2 Книжка-панорама як різновид книжки-іграшки

Книжка-панорама, яка також реалізується через техніку кірігамі, є одним із найцікавіших видів книжок-іграшок. Її головна особливість полягає у створенні тривимірних елементів, що розкриваються або змінюють форму під час гортання сторінок. Це не лише естетично привабливий, але й інтерактивний формат, який поєднує функції гри, освіти та художнього вираження. Техніка кірігамі, що лежить в основі панорамних конструкцій, забезпечує можливість точного відтворення складних об'ємних моделей із плаского аркуша, зберігаючи гармонію між архітектурною формою та механічною інженерією.

Історія книжок-панорам і техніки кірігамі тісно переплітається. Перші прототипи панорамних книг з'явилися ще у XVIII столітті в Європі, і хоча тоді термін «кірігамі» ще не був відомий, суть цих видань вже втілювала принципи розрізання та складання паперу для створення тривимірних образів. Подібні книги слугували освітніми посібниками або розважальними об'єктами, де читачі могли взаємодіяти зі зображеннями через механічні рухи чи об'ємні моделі.

У XIX столітті розвиток друкарських технологій і зростання інтересу до дитячої літератури стимулювали популярність книжок-панорам. У їхній основі лежали ті ж принципи, що й у кірігамі: розрізи та згини, які дозволяли створювати об'ємні сцени, що оживали під час відкривання сторінок. У той період втілювались переважно казкові сюжети, але вже тоді архітектурна тематика також знайшла своє місце, наприклад, у вигляді моделей замків чи міських ландшафтів.

Техніка кірігамі, яка отримала офіційне визнання лише у XX столітті завдяки японському архітектору Масахіро Чатані, дала новий імпульс розвитку книжок-

панорам. Вона дозволила створювати ще складніші й детальніші конструкції, особливо в архітектурній тематиці, що раніше залишалася недосяжною через обмеження традиційних поп-ап механізмів. Завдяки кірігамі, книжка-панорама перетворилася на багатогранний мистецький об'єкт, де об'ємна конструкція стає центральним елементом дизайну.

Сучасні книжки-панорами, виконані в техніці кірігамі, вражають своєю складністю й багатофункціональністю. Вони дозволяють створювати як художні сцени, так і детальні моделі реальних об'єктів, таких як відомі архітектурні пам'ятки. Поєднання тривимірних елементів із текстовим контентом перетворює ці книги на інструмент для навчання, розвитку творчого мислення та розширення уяви. Використання кірігамі також додає тактильний досвід, що робить взаємодію з книгою більш захопливою.

Отже, книжка-панорама і книжка, виконана в техніці кірігамі, фактично є різними назвами одного і того ж явища. Вони базуються на тих самих принципах створення тривимірних конструкцій і мають спільну мету — поєднати естетичну привабливість, інноваційність та інтерактивність. Цей формат залишається актуальним і популярним як серед дітей, так і серед дорослих, підтверджуючи свою універсальність і невичерпний потенціал для подальшого розвитку.

1.3 Сучасні приклади видань книжок-іграшок та книжок-панорам вітчизняних та закордонних авторів

На сучасному ринку видань книжки-іграшки українського виробництва залишаються рідкісними, проте ті зразки, які вже створені, вражають своєю креативністю, майстерністю та використанням інноваційних технологій. Українські видавці й автори все частіше звертаються до цього формату, прагнучи поєднати традиційні народні мотиви з сучасними дизайном і матеріалами.

Серед українських книжок-іграшок можна знайти видання, які виконують освітню, розважальну або інтерактивну функції, орієнтовані як на дітей, так і на дорослу аудиторію. Деякі з них базуються на казкових сюжетах, інші знайомлять читачів із культурною спадщиною чи навколишнім світом.

Першим прикладом сучасної української книжки-іграшки є видання Світлани Дідух-Романенко та Наталії Моспан «Раз, два... Спи!», ілюстроване Мариною Кізіловою, видавництва «Моя книжкова полиця». Ця книга виконана у техніці поп-ап, завдяки чому її сторінки оживають, розгортаючи перед читачем об'ємні сцени з головними героями — баранцями, які жваво «стрибають» зі сторінок у своєму пошуку сну.

Книга зачаровує своїм яскравим ілюстративним наповненням, що гармонійно поєднує елементи традиційного малюнка із сучасною комп'ютерною графікою. Кожна сторінка наповнена деталями, які спонукають до уважного розглядання, а динамічні об'ємні конструкції додають інтерактивності, залучаючи дітей до активної взаємодії з книгою. Така структура видання сприяє розвитку уяви, концентрації уваги та дрібної моторики. Поп-ап механізм книги розроблений так, щоб забезпечити плавність рухів та довговічність елементів, що особливо важливо для дитячих видань.

Рисунок 1.3.1 Обкладинка книги Світлани Дідух-Романенко, Наталії Моспан. Раз, два... Спи! / Ілюстраторка Марина Кізілова. – К: Видавництво «Моя книжкова полиця», 2019. – 16 с.



*Рисунок 1.3.2 Розворот книги Світлани Дідух-Романенко, Наталії Моспан.
Раз, два... Спи! / Ілюстраторка Марина Кізілова. – К: Видавництво «Моя книжкова
полиця», 2019. – 16 с.*



Наступним прикладом унікальної розробки книжки-іграшки є видання креативної агенції «Arriba», створене до 30-річчя незалежності України під назвою «Особистий щоденник України». Це не просто книга, а інтерактивний проєкт, який пропонує читачам стати співавторами її створення. Видання виконано в техніці поп-ап, але залишене незавершеним, щоб залучити читача до процесу складання. Таким чином, книга перетворюється на своєрідний конструктор, що дозволяє кожному відчувати себе частиною творчого процесу.

Книга вирізняється яскравим ілюстративним наповненням, яке відображає ключові моменти української історії, культури та сучасності. Її дизайн поєднує стильні графічні рішення із сучасним підходом до передачі національної ідентичності. Образи та символи в книзі підібрані так, щоб вони були не лише естетично привабливими, а й несли глибокий зміст, сприяючи пізнанню української культурної спадщини.

Особливістю цієї книжки-іграшки є те, що команда «Arriba» розробила докладну інструкцію для складання книги, яку можна завантажити у цифровому

форматі. Це дає змогу створити книгу власноруч, додаючи до неї особисті деталі чи навіть розширюючи її за власним бажанням. Таким чином, видання виконує не лише функцію інтерактивної книжки, а й стає засобом творчого самовираження.

«Особистий щоденник України» поєднує розважальний, пізнавальний та патріотичний аспекти. Процес складання книги допомагає розвивати креативність, дрібну моторику та залучає до осмислення історії та культури України. Ця книжка є не лише прикладом високого рівня сучасного видавничого дизайну, а й важливим внеском у популяризацію інтерактивних видань українського виробництва. Її унікальність полягає у поєднанні технологій поп-ап із ідеєю залучення читача до творчого процесу, що робить «Особистий щоденник України» особливим досвідом для кожного, хто вирішить його створити.

Рисунок 1.3.4 Розворот книги «Особистий щоденник України» креативної агенції «Arriba»



На рисунку 1.3.4 представлено приклад розвороту книги, який був розмальований спільно з дітьми. Такий підхід додає виданню унікальності, адже кожна сторінка набуває індивідуального вигляду завдяки творчому внеску маленьких художників. Цей процес не лише стимулює інтерес дітей до книги, але й розвиває їхню уяву, художні здібності та залучає до інтерактивної взаємодії з виданням.

Рисунок 1.3.5 Розворот книги «Особистий щоденник України» креативної агенції «Arriba»



Рисунок 1.3.6 Розворот книги «Особистий щоденник України» креативної агенції «Arriba»



Прикладом книжки-панорами в українській літературі є книга «Мішок із подарунками» від видавництва «Кредо». Це компактне, але яскраве видання містить казкову історію, що оживає завдяки тривимірним ілюстраціям, виконаним у техніці кірігамі. На восьми сторінках читач відкриває захопливий світ свята, де об'ємні зображення дарують відчуття магії та казки.

Особливістю цієї книги є її здатність поєднувати класичний казковий сюжет із сучасними технічними рішеннями, що дозволяють створювати інтерактивний досвід. У техніці кірігамі досягається надзвичайна деталізація — кожен елемент майстерно вирізаний і точно складений, створюючи враження просторовості та глибини. «Мішок із подарунками» має яскраве художнє оформлення, яке приваблює дітей і дорослих, роблячи читання казки не просто заняттям, а справжньою святковою подією. Книга спонукає до взаємодії, залучає читачів до процесу «оживлення» історії під час гортання сторінок.

Рисунок 1.3.6 Розворот книги «Мішок із подарунками» видавництва «Кредо»



Ще одним прикладом книжки-панорами є видання «Ладки-ладусі» від видавництва «Розумна дитина». Це інтерактивне видання створене спеціально для найменших читачів і вирізняється використанням альбомної орієнтації, яка ідеально підходить для розгортання просторових казкових сцен. Кожна сторінка цієї книги — це маленький театр, де об’ємні зображення оживають перед очима дитини. Техніка створення поп-ап ілюстрацій, що лежить в основі книги, дозволяє досягти ефекту глибини, роблячи сцени динамічними та реалістичними. Зображення відтворюють популярні мотиви дитячих віршиків, які знайомі багатьом поколінням, тому книга викликає теплі емоції як у дітей, так і у дорослих.

Рисунок 1.3.7 Розворот книги «Ладки-ладусі» від видавництва «Розумна дитина»



Серед закордонних авторів використання технологій поп-ап стало значно більш розповсюдженим і різноманітним. Спочатку ця техніка слугувала для створення наукових атласів з анатомії та медицини, де об’ємні ілюстрації

допомагали візуалізувати складні концепції, а згодом вона стала популярною і в дитячій літературі, додаючи книгам інтерактивності та динаміки.

Одним із яскравих прикладів є видання «Alice's Adventures in Wonderland» від видавництва «Little Simon». Це унікальна інтерпретація класичного твору Льюїса Керрола, яка наповнена чарівними об'ємними ілюстраціями, виконаними у техніці поп-ап. Книга вражає своєю деталізацією та ретельністю виконання, створюючи ілюзію живих сцен, що буквально вистрибують зі сторінок.

Кожен розворот книги є окремим витвором мистецтва: кролик, що раптово з'являється з нори, або величний замок Червоної Королеви — усе це дозволяє читачам глибше зануритися в казкову атмосферу Країни чудес. Використання яскравих кольорів та багатошарових композицій робить книгу не лише розважальною, але й естетично привабливою.

Рисунок 1.3.8 Розворот книги «Alice's Adventures in Wonderland» від видавництва «Little Simon»



Ще одним чудовим прикладом книг у техніці поп-ап серед закордонних авторів є «Encyclopedia Prehistorica: Sharks and Other Sea Monsters», видана «Walker

Books». Це видання вражає своєю унікальною конструкцією, яка поєднує техніку поп-ап із елементами орігамі. Такий підхід дозволяє створювати ілюстрації, які розгортаються у двічі більший розмір, ніж сам формат книги, що надає зображенням неймовірної масштабності й деталізації.

Книга є науково-популярною і присвячена загадковим мешканцям доісторичних океанів — акулам і морським монстрам. Така тема робить видання не тільки захопливим, але й пізнавальним. Кожна сторінка відкриває перед читачем дивовижний світ доісторичних істот, поєднуючи інформативний текст із об'ємними тривимірними конструкціями, які буквально оживають у руках. Ілюстрації створені з винятковою точністю і художнім смаком, що дозволяє передати навіть найдрібніші анатомічні деталі доісторичних істот. Завдяки цьому книга перетворюється на своєрідний мініатюрний музей, який можна тримати в руках. Окрім естетичної цінності, вона виконує важливу освітню функцію, подаючи наукову інформацію в інтерактивній і доступній формі.

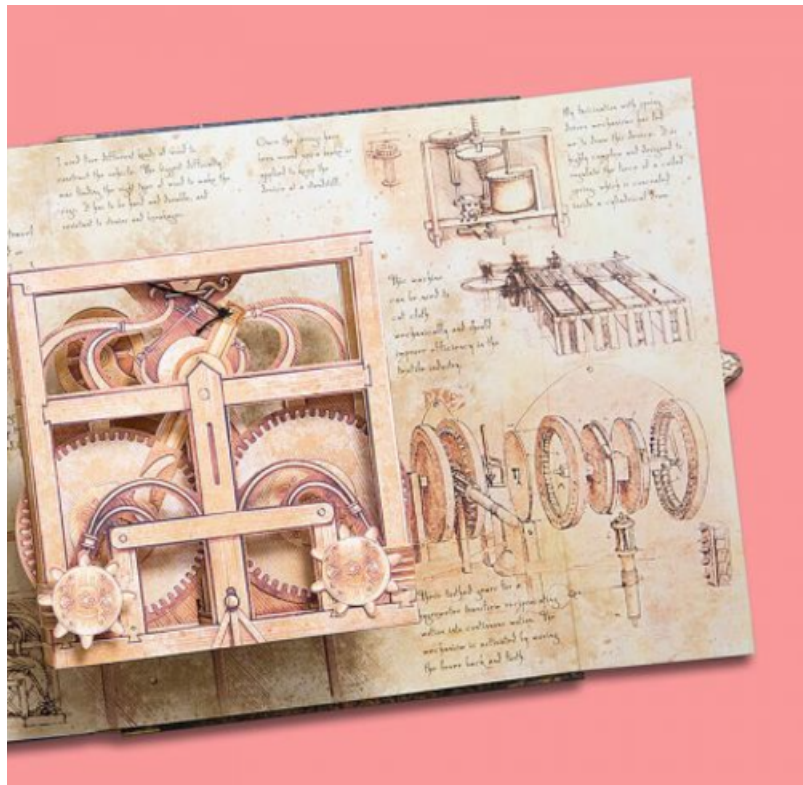
Рисунок 1.3.9 Розворот книги «Encyclopedia Prehistorica: Sharks and Other Sea Monsters» видавництва «Walker Books»



Ще одним прикладом вражаючого закордонного поп-ап видання є книга «Inventions» від видавництва «Walker Books», яка присвячена дивовижним винаходам Леонардо да Вінчі. Ця книга відзначається не лише яскравими об'ємними ілюстраціями, але й глибоким підходом до розкриття теми, об'єднуючи мистецтво, інженерію та історію.

Кожен розворот цієї книги — це інтерактивна подорож у світ ідей і винаходів одного з найвидатніших умів епохи Відродження. Об'ємні моделі машин, креслень і архітектурних проєктів Леонардо оживають прямо на сторінках, дозволяючи читачам у буквальному сенсі заглянути в його творчий процес. Деякі конструкції є діючими: вони рухаються при відкриванні сторінок, що додає інтерактивності та дозволяє краще зрозуміти принципи роботи винаходів. Ілюстрації та дизайн видання вирізняються своєю деталізацією та історичною точністю, що створює відчуття автентичності. У поєднанні з цікавим текстовим наповненням, книга не тільки розповідає про технічні новинки Леонардо, але й відкриває його як багатогранну особистість — художника, вченого, мислителя.

Рисунок 1.3.10 Розворот книги «Inventions» видавництва «Walker Books»



Хоча книги в техніці поп-ап користуються широкою популярністю завдяки своїй складності та інтерактивності, книги-панорами мають більш спрощену конструкцію і зустрічаються рідше. Вони зазвичай менше деталізовані, проте залишаються привабливими завдяки своїй естетичній простоті та легкості в реалізації.

Прикладом книжки-панорами серед закордонних авторів є «Peter Pan», видання, яке привертає увагу яскравими ілюстраціями, створеними з використанням сучасної комп'ютерної графіки. Попри відсутність складної механіки, властивій поп-ап книгам, панорами цього видання вміло використовують багаторівневі конструкції, що додають глибини композиції. Завдяки цьому, сцени здаються більш живими, а казкові образи ніби виходять за межі сторінок.

Рисунок 1.3.11 Розворот книги «Peter Pan»



Ще одним цікавим прикладом книги-панорами є «The Pop-Up Guide: Space» від видавництва «Twirl Books», яка відкриває перед читачами захоплюючі таємниці космосу. Це видання, виконане в яскравій кольоровій гамі, використовує альбомну

орієнтацію для створення масштабних, просторих ілюстрацій, що надають відчуття об'ємності та глибини.

Книга охоплює безліч космічних тем — від планет нашої Сонячної системи до далеких зірок та галактик. Завдяки технології кірігамі, кожен розворот книги дозволяє читачам візуально зануритися у фантастичний світ космосу. Технологія панорамних зображень не лише створює ефект тривимірного простору, але й інтерактивно демонструє складні космічні явища, роблячи науку доступною та цікавою для молодших читачів.

Рисунок 1.3.12 Розворот книги «The Pop-Up Guide: Space» видавництва «Twirl Books»



Отже огляд українських та закордонних книжок-іграшок і книжок-панорам показує широкий спектр творчих підходів і технологічних рішень, що застосовуються в сучасному книговидаванні. В Україні, хоча книжки-іграшки ще не настільки поширені, можна знайти чудові приклади, які демонструють високу якість виконання та інноваційні ідеї, як-от книги у техніці поп-ап та панорами, що активно використовуються для створення інтерактивних і захоплюючих видань для дітей.

Книжки від видавництв «Моя книжкова полиця», «Розумна дитина» та інші підтверджують, що українські автори та ілюстратори також здатні створювати вражаючі книжки, що поєднують освіту, гру та естетику.

Закордонні видання, зокрема ті, що використовують технології поп-ап і панорам, значно розвинули цей напрям. Книги видавництв як Little Simon, Walker Books та Twirl Books є яскравими прикладами того, як ці технології можуть не тільки служити художнім вираженням, але й виступати потужним інструментом для популяризації науки, культури та історії через інтерактивний формат. Вони дозволяють читачам зануритися в теми, такі як космос, історія, архітектура та мистецтво, візуально та інтелектуально стимулюючи цікавість і бажання вчитися.

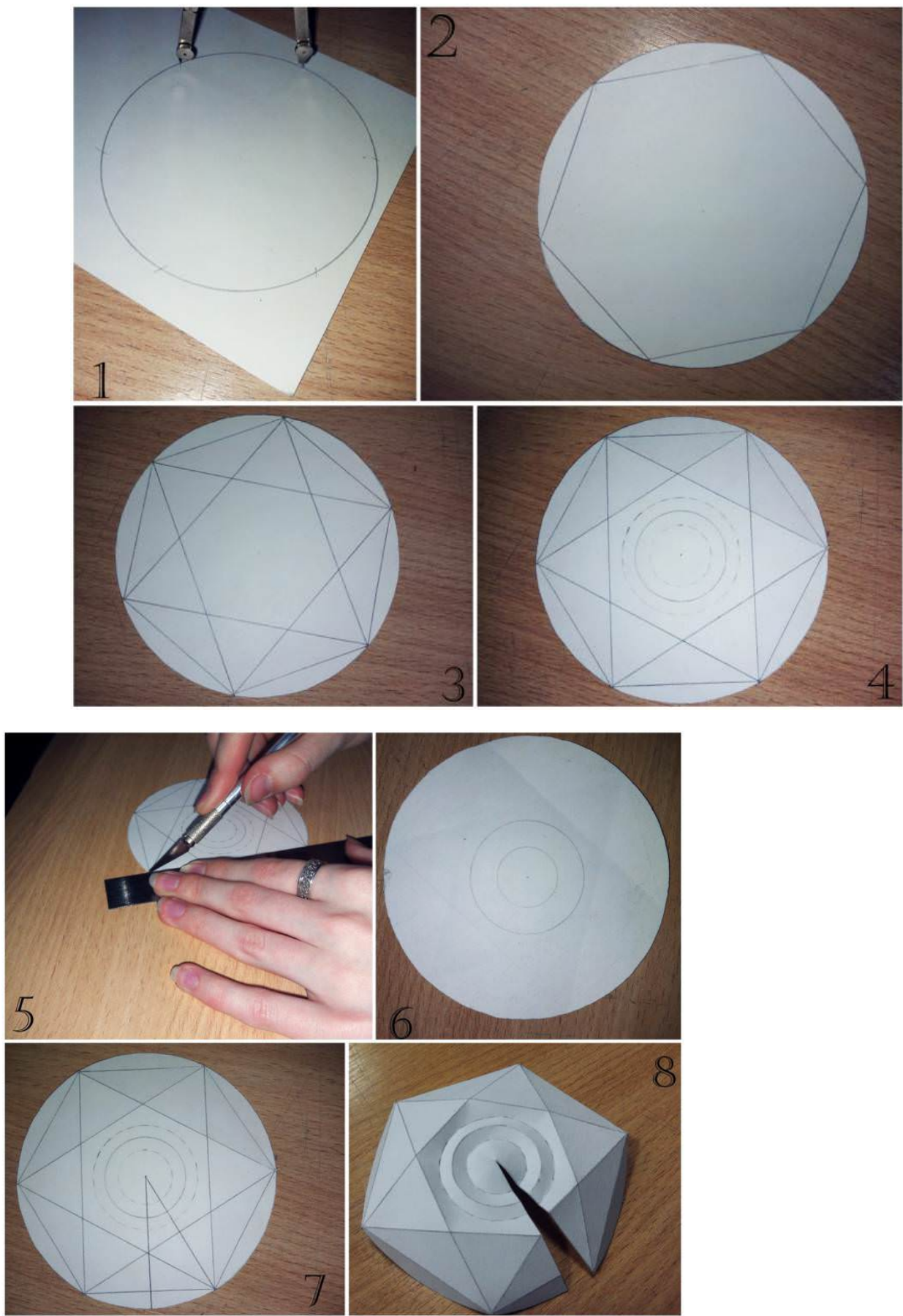
Таким чином, книжки-іграшки та панорами стали важливим сегментом сучасного дитячого книговидання, поєднуючи освітній та розважальний контент і вносячи нові формати для розвитку творчих здібностей дітей.

1.4 Техніка кірігамі як мистецтво

Кірігамі — це японське мистецтво, яке поєднує техніку вирізання (японське слово «кіру» означає «різати») і складання паперу (японське слово «камі» означає «папір»). Як окремий вид мистецтва, кірігамі виникло в Японії в середині 20 століття, але з часом стало популярним і в інших країнах, зокрема в Європі та США. Відмінність кірігамі від традиційного орігамі полягає в тому, що в ньому використовуються не лише складені елементи, але й розрізи, що дозволяє створювати більш складні та деталізовані конструкції.

Техніка кірігамі дозволяє створювати паперові моделі, які можуть бути тривимірними або рухливими. Це може бути все, від простих картинок і форм до складних архітектурних моделей, сцен або персонажів. Використання кірігамі в книгах дозволяє поєднувати мистецтво вирізання з графічними елементами, створюючи незвичайні ілюстрації та інтерактивні елементи, які мають великий емоційний і навчальний вплив на читачів, особливо на дітей. Унікальність кірігамі полягає в тому, що з його допомогою можна створювати не просто зображення, а справжні об'ємні сцени, які оживають у руках. Зокрема, в книгах це дає можливість читачеві взаємодіяти з текстом, розкриваючи нові елементи при кожному

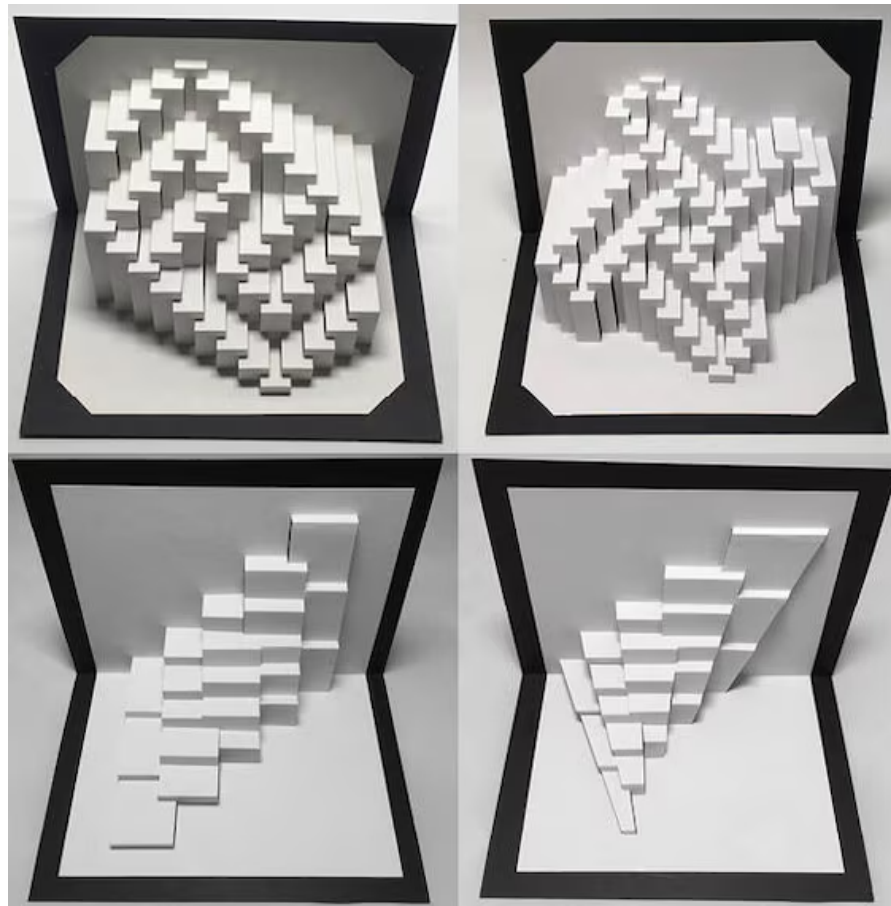
перегортанні сторінки. Цей процес нагадує розгортання історії, коли елементи книги відкриваються і створюють додатковий сенс.





Одним із яскравих прикладів використання кірігамі в книгах є інтерактивні книжки для дітей. Вони дозволяють поєднувати навчання і гру, розвиваючи творчі здібності, фантазію та моторику рук. В таких виданнях автори використовують кірігамі для створення моделей різних об'єктів — від простих геометричних форм до складних архітектурних споруд, які можна розгорнути і скласти в певну конфігурацію. Такий підхід дозволяє дітям безпосередньо взаємодіяти з візуальними образами, розвиваючи їхній просторовий інтелект.

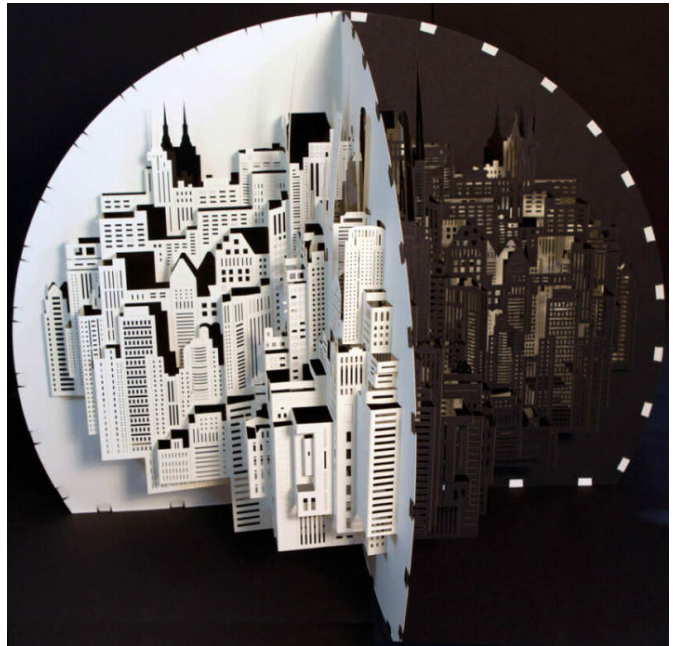
Рисунок 1.4.1 Приклади моделей у техніці кірігамі



Кірігамі активно застосовується також у архітектурному дизайні. Завдяки своїй здатності до створення тривимірних конструкцій, ця техніка використовується для виготовлення макетів будівель і споруд. Архітектори використовують кірігамі для вивчення та візуалізації складних форм, що неможливо втілити за допомогою звичайних креслень або 3D-моделей. Така техніка дозволяє максимально точно передати масштаб і деталі, що робить її корисною для проектування і представлення архітектурних концепцій. Особливістю кірігамі є також можливість створювати рухливі конструкції, де певні елементи можуть «оживати» при відкриванні сторінок книги. Цей аспект особливо цікаво поєднується з книгами-панорамами і книжками-іграшками, де рухливі елементи не тільки додають динаміки, але й викликають у читача інтерес і бажання дізнаватися більше. Крім того, таке використання кірігамі дозволяє глибше залучити дитину до процесу навчання і пізнання світу навколо.

Використання кірігамі у сучасних книгах розширює можливості традиційних форматів, дозволяючи авторам і дизайнерам створювати унікальні, естетично привабливі і функціональні видання. Це не лише мистецтво вирізання і складання

паперу, але й творчий процес, що відкриває нові горизонти для інновацій в книговидаванні. Таким чином, кірігамі є не тільки технікою, а й формою художнього вираження, що з кожним роком набуває все більшої популярності. Завдяки своїй здатності створювати об'ємні і інтерактивні конструкції, вона дає змогу розширити традиційні можливості паперового мистецтва, привносячи в нього нові, захоплюючі елементи. Кірігамі з кожним роком все більше інтегрується у світ дитячих книг, науково-популярних видань та навіть архітектурного дизайну, що підтверджує його універсальність і значення у сучасному мистецтві та технології.



Для створення нового видання застосовані приклади створення моделей кірігамі, їх дослідження та інтерпретація в контексті архітектурного дизайну. Важливим етапом цього процесу було адаптування техніки кірігамі до специфіки архітектурних форм, що дозволило створити унікальні та детально опрацьовані моделі. Вивчення готових моделей стало відправною точкою для розробки

інтерпретованих архітектурних елементів, таких як фасади, арки, колони, що сприяли досягненню точності і візуальної достовірності.

Оскільки кожна архітектурна модель має свої характерні особливості та деталі, було проведено поглиблене дослідження, яке дозволило вдосконалити шаблони, зробивши їх відповідними до теми видання. Кожен елемент був адаптований таким чином, щоб відповідати конструктивним і художнім вимогам книги. Завдяки цьому вдалося зберегти естетичну виразність та архітектурну точність, що значно підвищило якість кінцевого продукту.

Інтерпретація моделей кірігамі в контексті архітектурного дизайну дозволила не тільки створити об'ємні, детально пророблені елементи, але й підкреслити зв'язок між тривимірними формами і теоретичними аспектами архітектури. Важливою частиною процесу була також адаптація моделей до інтерактивного формату книги, що дозволило створити зручні та інтуїтивно зрозумілі механізми для гортання і взаємодії з кожною окремою моделлю. Завдяки дослідженню і інтерпретації існуючих шаблонів та моделей кірігамі вдалося створити видання, яке не лише презентує архітектурні елементи, але й дозволяє читачам взаємодіяти з ними, тим самим перетворюючи процес навчання в захопливу гру. Це стало можливим завдяки поєднанню технічних знань, художнього підходу та інноваційної взаємодії з читачем.

ВИСНОВКИ ДО 1 РОЗДІЛУ

У результаті дослідження історії розвитку книжок-іграшок, книжок-панорам та техніки кірігамі можна зробити кілька важливих висновків. Книжки-іграшки, як форма дитячих видань, виникли в результаті поєднання традиційного друкарства з інтерактивними елементами, що дозволяють залучити читача до процесу сприйняття та взаємодії з книжкою. Вони стали ефективним засобом навчання, розвитку уяви та творчих здібностей у дітей, особливо завдяки використанню таких технологій, як поп-ап і кірігамі.

Огляд сучасних українських та закордонних видань показав, що поп-ап та панорамні книжки активно використовуються для створення інтерактивних, часто навчальних, книг, де кожен елемент є частиною художнього та пізнавального досвіду. Особливу увагу заслуговує використання кірігамі як технології, що дозволяє створювати об'ємні, рухомі моделі, які стають не лише ілюстраціями, а й самостійними елементами, що взаємодіють з читачем.

Техніка кірігамі, яка поєднує вирізання і складання паперу, продовжує розвиватися та вдосконалюватися, забезпечуючи величезний потенціал для створення складних архітектурних моделей та тривимірних конструкцій. Вона дозволяє розширити можливості традиційного книжкового оформлення та створити книги, що не тільки інформують, але й розважають, активно залучаючи дітей до вивчення різноманітних тем, таких як наука, архітектура та мистецтво.

Отже, історія розвитку книжок-іграшок, огляд сучасних видань і використання техніки кірігамі демонструють важливість інноваційних підходів до створення дитячих книг. Вони дозволяють не тільки створювати красиві та захоплюючі книги, а й сприяють розвитку креативності, критичного мислення та інтересу до пізнання навколишнього світу, пропонуючи нові методи інтерактивного навчання та творчого вираження для молодого покоління.

РОЗДІЛ 2. ХУДОЖНЬО-ТЕХНІЧНЕ ОФОРМЛЕННЯ ТА ПОЛІГРАФІЧНЕ ВИКОНАННЯ АВТОРСЬКОГО ВИДАННЯ

2.1 Розробка концепції видання

Концепція книги-іграшки «Йди на світло» спрямована на формування інтересу підлітків віком 11–14 років до архітектури через інтерактивну взаємодію з об'єктами мистецтва та техніки. Основною ідеєю видання є подорож через архітектурні епохи та стилі, що здійснюється за допомогою тривимірних моделей у техніці кірігамі та колажних зображень, які занурюють читача у захопливий світ архітектурних чудес. Назва «Йди на світло» символізує прагнення до пізнання, відкриття нових горизонтів і осмислення архітектурної спадщини крізь призму сучасного дизайну. Архітектура, як центральна тема книги, обрана через її унікальну здатність поєднувати технічну досконалість із художньою естетикою, що робить її ідеальним об'єктом для творчого і пізнавального розвитку молоді. Текстове наповнення книги є оригінальним і створеним мною спеціально для цього видання. У текстах гармонійно поєднані інформативність і художня виразність, що сприяє глибшому осмисленню змісту та заохочує читачів до вивчення архітектури як невід'ємної частини культурної спадщини людства.

Формат книги (А4, альбомна орієнтація) було обрано для забезпечення зручності взаємодії із тривимірними моделями та ілюстраціями. Тверда палітурка та декоративний футляр підкреслюють преміальність видання та його інтерактивний характер. Дизайн сторінок виконаний із використанням контрастних кольорів: чорний фон створює відчуття нічного міста, а жовті елементи символізують світло, що веде до пізнання, посилюючи емоційний ефект від перегляду. У процесі створення видання застосовано кілька технік. Основним елементом стали тривимірні моделі, виконані у техніці кірігамі. Це мистецтво, яке поєднує вирізання та складання паперу, дозволило створити складні архітектурні конструкції, що розгортаються у просторі. Додатково було використано техніку колажу для створення ілюстрацій і композицій, які доповнюють тривимірні моделі, а також стильове рішення шрифтового дизайну, що відсилає до архітектурних креслень і додає виданню автентичності.

Таким чином, у процесі розробки книги-іграшки «Йди на світло» вдалося органічно поєднати різноманітні художньо-технічні техніки: кірігамі, колаж, графічний дизайн та авторське текстове наповнення. Це дозволило створити видання, яке не лише навчає, а й надихає, забезпечуючи інтерактивний і естетичний досвід для читачів.

2.2 Обґрунтування обраного формату видання

Формат А4 став найкращим вибором для видання «Йди на світло» через поєднання функціональних, естетичних і практичних переваг, які він надає. Перш за все, формат А4 забезпечує достатній простір для розміщення складних тривимірних моделей у техніці кірігамі. Розміри 210 × 297 мм дозволяють створювати детальні архітектурні конструкції, які добре виглядають у розгорнутому вигляді. Це особливо важливо для відтворення реалістичних об'ємних елементів, що відображають архітектурну тематику книги, адже більші формати надають можливість деталізувати конструкції, не обмежуючи їхню складність чи розміри.

Альбомна орієнтація, що також є характеристикою формату, допомагає зручно розташовувати моделі, які зазвичай розгортаються горизонтально. Це відповідає природному сприйняттю панорамних сцен і перспектив, а також дозволяє читачам краще взаємодіяти з тривимірними елементами.

Формат А4 є оптимальним з точки зору зручності використання. Він достатньо великий, щоб забезпечити простір для інтерактивних елементів і водночас залишається комфортним для тримання в руках. Це робить книгу придатною для шкільної аудиторії вікової категорії 11–14 років, для якої вона була розроблена. Крім того, вибір формату був продиктований його популярністю та стандартністю у поліграфії. А4 є широко розповсюдженим форматом, що спрощує виробничі процеси та знижує витрати на друк. Завдяки цьому забезпечується баланс між високою якістю виконання книги та її доступністю для широкої аудиторії.

Для видання були використані поля по 18 мм з боків та 20 мм зверху і знизу, що має як функціональне, так і естетичне обґрунтування. З технічної точки зору, такі параметри полів забезпечують зручність під час виготовлення книги та її подальшого використання. Поля по 18 мм з боків створюють достатній простір для

розміщення тексту і візуальних елементів, не перевантажуючи сторінку. Водночас, вони залишають місце для комфортного тримання книги в руках, що є важливим для цільової аудиторії – школярів віком 11–14 років. Поле в 20 мм зверху та знизу має особливе значення в контексті розташування інтерактивних елементів. У верхній частині сторінки воно дозволяє створити простір для заголовків чи декоративних деталей, які не заважають основному змісту. Нижнє поле, у свою чергу, виконує важливу роль у гармонізації сторінки: воно врівноважує її візуальну композицію, додаючи симетрії та завершеності дизайну. Такі розміри полів також сприяють створенню естетично привабливого вигляду книги. Вони забезпечують достатнє «дихання» сторінки, що покращує сприйняття тексту і візуальних елементів, зокрема тривимірних моделей кірігамі. Оптимальний баланс між заповненими та незаповненими ділянками сторінки робить її легшою для читання та розглядання.

З практичної точки зору, ці поля враховують особливості палітурки та механічного використання книги. Вони зменшують ризик пошкодження інтерактивних елементів під час гортання сторінок і створюють зону для згинів, що не заважає сприйняттю основного вмісту.

Таким чином, формат А4 відповідає як естетичним і концептуальним потребам видання, так і практичним вимогам його виготовлення та використання. Він забезпечує гармонійне поєднання простору для творчого оформлення та зручності для читача, роблячи книгу «Йди на світло» привабливою й функціональною.

2.3 Шрифтове рішення видання

Шрифтове рішення для видання «Йди на світло» було ретельно обрано, враховуючи естетичні, функціональні та вікові особливості цільової аудиторії. Основним завданням стало забезпечення читабельності тексту, відповідності загальному стилю видання та його тематиці, а також створення гармонійної взаємодії тексту з візуальними та інтерактивними елементами.

Для заголовків основних розворотів було використано шрифт Cleanwork Regular розміром 32 пункти. Цей акцидентний шрифт має чіткі геометричні форми, що надає тексту сучасного вигляду, підкреслюючи архітектурну тематику книги. Для заголовків плакатів, які також виконують декоративну функцію, обрано збільшений

розмір цього ж шрифту — 40 пунктів. Це сприяє акцентуванню уваги на ключових візуальних елементах книги та гармонійному поєднанню тексту з постерами.

Основним шрифтом для текстового наповнення став Century Gothic, відомий своєю мінімалістичністю та елегантністю. Використання цього шрифту у розмірі 12 пунктів забезпечує комфортне читання довгих текстів, зберігаючи чіткість і легкість сприйняття. Підрозділи видання оформлено у тому ж шрифті, але з використанням усіх великих літер і збільшеним розміром у 20 пунктів. Це створює виразні візуальні маркери, що допомагають орієнтуватися у структурі книги.

Додатковим елементом видання став шрифт Ink Free, який використовувався для створення нотаток, декоративних підписів або інших менш формальних елементів. Його рукописний стиль додає книзі індивідуальності, створюючи відчуття авторської присутності та підкреслюючи творчий характер видання. Використання цього шрифту також виконано у розмірі 12 пунктів, що забезпечує візуальну узгодженість з основним текстом.

Шрифтове рішення видання «Йди на світло» продумане таким чином, щоб відповідати концептуальній ідеї книги та задовольняти потреби читачів. Комбінація різних шрифтів дозволила створити різноманітність стилів, яка, втім, залишається гармонійною завдяки єдиній кольоровій гамі та ретельному балансуванню розмірів і пропорцій тексту.

2.4 Розробка основних розворотів видання, створення архітектурних моделей

Розробка основних розворотів видання «Йди на світло» була ключовим етапом у процесі створення книги, адже саме вони визначають візуальну естетику, інтерактивність і загальне враження від видання. Процес створення розворотів включав кілька етапів: розробка дизайну, підготовка макетів для друку, ручна робота над архітектурними моделями та інтеграція всіх елементів у цілісне видання.

На початковому етапі дизайн кожного розвороту створювався у програмі Adobe Illustrator. Ця програма була обрана за її широкі можливості у роботі з векторною графікою, що є важливим для досягнення високої точності та деталізації

архітектурних моделей. Основною ідеєю дизайну було створення розворотів, які б відображали атмосферу нічного міста, архітектурні деталі та взаємодію світла і тіні. Чорний фон і жовта підкладка на сторінках стали базовими елементами дизайну, підкреслюючи тематику «світла у темряві». Архітектурні моделі були центральним інтерактивним елементом розворотів. Їх розробка починалася зі створення креслень у векторному форматі. Ці креслення включали розрізи, згини та деталі, необхідні для збирання тривимірних конструкцій у техніці кірігамі. Усі креслення розроблялися з урахуванням функціональних і естетичних вимог, а також особливостей їх подальшого виготовлення вручну. Після завершення цифрового дизайну, окремі аркуші друкувалися на щільному папері, який був підібраний з урахуванням вимог до міцності та збереження форми моделей. Важливим етапом стало ручне вирізання моделей за попередньо підготовленими шаблонами. Цей процес вимагав великої уваги до деталей, адже кожен розріз та згин відіграв роль у фінальному вигляді тривимірної конструкції.

Зібрані вручну архітектурні моделі інтегрувалися в розвороти книги таким чином, щоб вони могли розгортатися і складатися разом із сторінками. Це дозволило створити динамічний ефект і забезпечити максимальну інтерактивність видання. Особлива увага приділялася розташуванню моделей, аби вони не тільки гармонійно вписувалися у дизайн розворотів, але й відповідали концептуальній ідеї книги. Кожен розворот представляв мініатюрну архітектурну композицію, що поєднувала об'ємні моделі з графічними елементами. У результаті вдалося створити видання, яке поєднує художню естетику, технічну досконалість і високу функціональність, що відповідає вимогам сучасного книжкового дизайну.

Загальний дизайн усіх розворотів видання побудований на поєднанні естетики та функціональності, що дозволяє максимально виразно передати архітектурні деталі та культурне значення кожного об'єкта. Всі сторінки мають єдину композиційну структуру, яка включає в себе об'ємні архітектурні моделі, текстову інформацію та додаткові елементи, що створюють інтерактивний і пізнавальний досвід для читача.

Колірна палітра

Використовується обмежена палітра кольорів, що дозволяє сфокусувати увагу на архітектурних моделях і тексті, не відволікаючи на зайві деталі. Основні кольори включають чорний, жовтий та білий, що підкреслюють контрасти і створюють ефект глибини. Чорний фон створює враження ночі або тіні, яка відображає велич і таємничість архітектурних чудес, тоді як жовтий відтінок служить для акцентування архітектурних елементів і моделей, створюючи глибину зображень.

Шрифтове рішення

Заголовки виконані великим шрифтом Cleanwork Regular розміром 32 пт, що робить їх чіткими і помітними, а також додає сучасний вигляд виданню. Шрифт Century Gothic використовується для основного тексту, що дає чітке і зручне для читання оформлення. Він має сучасний вигляд, що добре поєднується з архітектурними елементами, одночасно залишаючи основну увагу на моделях і ілюстраціях. Для підзаголовків або додаткових елементів, таких як цікаві факти, використовується шрифт Ink Free, що надає відчуття неформальності і легкості.

Композиція сторінки

Кожна сторінка містить архітектурну модель, виконану в техніці кірігамі, яка є основним елементом композиції. Моделі мають різну глибину і рівні, що створює враження простору та тривимірності. Вони розташовані таким чином, що злегка виступають із сторінки, акцентуючи увагу на ключових архітектурних деталях і вражаючих формах. Текст на сторінці завжди розташований так, щоб не перекривати модель, а доповнювати її. Він часто розміщується знизу або ліворуч від моделі, залежно від її розміру та структури. Це дозволяє читачу насолоджуватися візуальним ефектом і в той же час ознайомитися з важливою інформацією про архітектуру.

Додаткові елементи

До кожного розвороту прикріплений додатковий елемент — шматок паперу з цікавим фактом або описом архітектурної особливості споруди. Ці елементи прикріплені за допомогою скріпки, що додає відчуття динаміки і інтерактивності. Вони дозволяють читачу глибше ознайомитись із культурними та історичними аспектами архітектурних чудес, не обтяжуючи основний текст.

Технічні деталі

Формат сторінки — стандартний А4, що дозволяє чітко передати всі деталі моделей і тексту, не обмежуючи простір. Поля сторінки складають 18 мм з боків і 20 мм з верхнього і нижнього країв, що дозволяє зберігати естетичну гармонію між текстом і моделями, не зменшуючи їхнього візуального ефекту. Це дозволяє створити «повітряну» композицію, в якій кожен елемент має свою роль, але при цьому сторінка виглядає збалансовано.

Загальна концепція

Кожен розворот створений так, щоб забезпечити максимальну інтеграцію тексту та образу, дозволяючи читачеві не лише ознайомитися з архітектурною спадщиною, а й отримати естетичне задоволення від взаємодії з моделями та доповнюючими їх елементами. Поєднання високої художньої якості моделей та сучасного шрифтового оформлення допомагає створити неповторний досвід читання, де кожна сторінка стає не лише інформативною, а й візуально захоплюючою.

Рисунок 2.4.1 Розворот 1



Структура 3D-моделі

- модель відтворює багатоярусну піраміду з чітко окресленими терасами, які зменшуються догори, підкреслюючи її монументальність і символічну значущість;
- кожна тераса оснащена арками та сходами, що ілюструє складну інженерію споруди;
- на верхньому рівні розташований центральний елемент, який акцентує завершеність конструкції.

Колірна гамма

- основний чорний колір використовується для контурів і структури піраміди, що додає строгості та монументальності;
- жовті вставки в арках створюють ефект освітлення, додаючи глибини й динаміки;
- контраст між чорним і жовтим кольорами забезпечує візуальну виразність моделі.

Дизайн і деталі

- багат шарова конструкція моделі передає складність архітектури піраміди, включаючи детально пророблені сходи та аркові елементи;
- жовті акценти підкреслюють архітектурні деталі, такі як арки й тераси, створюючи ілюзію глибини;
- геометрична симетрія моделі підкреслює гармонійність і архітектурну точність.

Презентаційний ефект

- тривимірний дизайн дозволяє відчувати масштаб і велич піраміди, надаючи їй реалістичності;
- контрастні кольори та деталізація роблять модель естетично привабливою та сучасною;
- центральний елемент і сходи акцентують увагу на символічному значенні піраміди.

Рисунок 2.4.2 Розворот 2



Структура 3D-моделі

- модель демонструє центральну частину храмового комплексу з багаторівневою терасою, яка поступово звужується догори;
- верхній рівень моделі прикрашають стилізовані вежі, які символізують головний храм комплексу;
- всі рівні з'єднані переходами, що ілюструють складну індонезійську архітектуру.

Колірна гамма

- основний чорний колір використовується для відтворення основних контурів і форм споруди;
- жовті елементи, розташовані у внутрішніх частинах арок, терас і між рівнями, додають світлових акцентів, створюючи ілюзію освітлення;
- контраст чорного й жовтого кольорів підкреслює ключові деталі моделі;

Дизайн і деталі

- конструкція моделі є багат шаровою, що дозволяє точно відобразити масштаб і складність архітектури храмового комплексу;
- геометрія деталей симетрична й чітка, а кожен рівень добре розпізнається;

- жовті підсвічені елементи привертають увагу до внутрішньої структури та створюють відчуття об'єму.

Презентаційний ефект

- завдяки тривимірному дизайну модель передає відчуття глибини й просторовості, що дозволяє оцінити складність індонезійської архітектури;
- поєднання сучасної стилістики й яскравих кольорів робить модель візуально привабливою та естетично збалансованою;
- фокус на центральній вежі та деталях терас додає моделі драматизму та підкреслює її величність.

Рисунок 2.4.3 Розворот 3



Структура 3D-моделі

- модель зображує багаторівневу піраміду з чітко окресленими ступенями, які звужуються догори, підкреслюючи її величність і монументальність;
- центральні сходи, розташовані з кожного боку, ведуть до вершини, що символізує релігійну й астрономічну значущість цієї споруди;
- бічні елементи моделі додають деталізації, демонструючи тераси, які підкреслюють складність архітектури.

Колірна гамма

- основний чорний колір використовується для базових форм і контурів піраміди, додаючи строгості й акцентуючи увагу на архітектурних лініях;
- жовті вставки під сходами й у внутрішніх деталях створюють ілюзію освітлення, додаючи глибини й динаміки;
- контраст між чорним і жовтим кольорами забезпечує візуальну виразність моделі.

Дизайн і деталі

- багат шаровий дизайн моделі передає складність конструкції піраміди, включаючи симетрію й точність пропорцій.
- жовті елементи акцентують увагу на ключових елементах, таких як сходи й майданчики;
- форма піраміди чітко передає її геометричну гармонію й символіку, притаманну архітектурі майя.

Презентаційний ефект

- тривимірний дизайн створює відчуття об'ємності й дозволяє оцінити велич і складність архітектури піраміди Кукулькана;
- контрастні кольори й деталізована структура роблять модель стильною та сучасною;
- центральні сходи й багатоярусна структура акцентують увагу на ритуальному й символічному значенні цієї споруди.

Рисунок 2.4.4 Розворот 4



Структура 3D-моделі

- модель зображує основний фасад собору із численними витягнутими арками та стрілистими елементами, що є ключовими рисами готичного стилю;
- центральна частина акцентується великим арковим входом і вікнами-трояндами, які підкреслюють декоративність і витонченість;
- бічні частини моделі демонструють додаткові башти й стрілисті шпилі, що додають споруді вертикальності та величчю.

Колірна гамма

- основний чорний колір використовується для відтворення контурів і форм, що створює строгий і монументальний вигляд моделі;
- жовті вставки в арках і вікнах створюють ефект внутрішнього освітлення, додаючи глибини та динаміки композиції;
- контраст між чорним і жовтим кольорами робить модель виразною та візуально привабливою.

Дизайн і деталі

- багат шаровий дизайн моделі дозволяє передати складність і багатство архітектурних деталей, таких як вікна, шпилі та декоративні арки;
- жовті елементи акцентують увагу на ключових деталях, створюючи ілюзію світла й реалістичності;
- симетрія та чіткість геометричних форм підкреслюють гармонійність готичного стилю.

Презентаційний ефект

- тривимірний формат моделі передає монументальність і величність Нотр-Дам де Парі, дозволяючи оцінити його витонченість і масштаб;
- контраст кольорів і деталізованість дизайну роблять модель стильною та сучасною;
- основний акцент на центральній частині та шпилях підкреслює унікальність і витонченість архітектури.

Рисунок 2.4.5 Розворот 5



Структура 3D-моделі

- модель ілюструє багаторівневу фасадну частину палацу з арками, ступенями та центральною вежею, що підкреслює його висоту й величність;
- центральна арка домінує в композиції, акцентуючи увагу на головному вході;
- декоративні елементи фасаду, такі як колони та портали, відтворені у формі різьблення, характерного для оригінальної споруди.

Колірна гамма

- основний чорний колір використовується для основних контурів і форм палацу, додаючи строгості та монументальності;
- жовті вставки, розташовані у вікнах, арках і навколо деталей, створюють ефект освітлення, додаючи моделі динаміки й глибини;
- контраст між чорним і жовтим кольорами робить модель виразною й сучасною.

Дизайн і деталі

- багат шаровий дизайн моделі точно передає складну архітектуру фасаду Аль-Хазне, включаючи різьблення та багатоярусність;
- жовті акценти підкреслюють ключові елементи конструкції, додаючи їм витонченості;
- сходи, що ведуть до палацу, створюють ефект піднесення, підкреслюючи монументальність споруди.

Презентаційний ефект

- тривимірний дизайн дозволяє відчувати глибину й об'єм палацу, надаючи йому реалістичності;
- контраст кольорів і симетрія деталей створюють стильний і гармонійний вигляд;
- центральна вежа, арки й ступені акцентують увагу на величності й символічності Аль-Хазне.

Рисунок 2.4.6 Розворот 6



Структура 3D-моделі

- модель відтворює фасад собору з двома симетричними вежами, які є ключовими елементами архітектури;
- центральна частина моделі акцентується великим арковим входом і розташованими над ним колонами та вікнами, що підкреслюють вертикальність споруди;
- верхівка моделі увінчана стилізованим куполом із хрестом, який додає композиції завершеності.

Колірна гамма

- основний чорний колір використовується для контурів і основних форм, що додає строгість і монументальність моделі;
- жовті вставки у вікнах і за колонами створюють ефект внутрішнього освітлення, додаючи теплих акцентів і глибини;
- контраст чорного й жовтого кольорів підкреслює архітектурні деталі й додає моделі сучасного вигляду.

Дизайн і деталі

- багат шарова структура точно передає особливості фасаду собору, включаючи колони, арки й декоративні елементи;
- жовті вставки акцентують увагу на основних архітектурних деталях, таких як вікна й аркові прорізи;
- чіткі геометричні форми й симетричність моделі підкреслюють гармонійність і витонченість споруди.

Презентаційний ефект

- контрастні кольори та чітка структура роблять модель привабливою й стильною.
- акцент на вежах і центральному вході підкреслює величність і витонченість архітектурної композиції.

Рисунок 2.4.7 Розворот 7



Структура 3D-моделі

- модель зображує масивну центральну будівлю з кількома рівнями, які поступово звужуються догори, створюючи враження висоти й монументальності;

- центральна вежа є ключовим акцентом, підкреслюючи вертикальність і симетрію конструкції;
- на передньому плані відтворені портали й арочні вікна, які є характерними елементами романського стилю.

Колірна гамма

- основний чорний колір використовується для позначення контурів і архітектурних форм, додаючи моделі строгості та виразності;
- жовті вставки в аркових отворах і центральних елементах створюють ефект світла, що пробивається крізь конструкцію, і додають відчуття глибини;
- контраст чорного й жовтого кольорів забезпечує стильний і сучасний вигляд моделі.

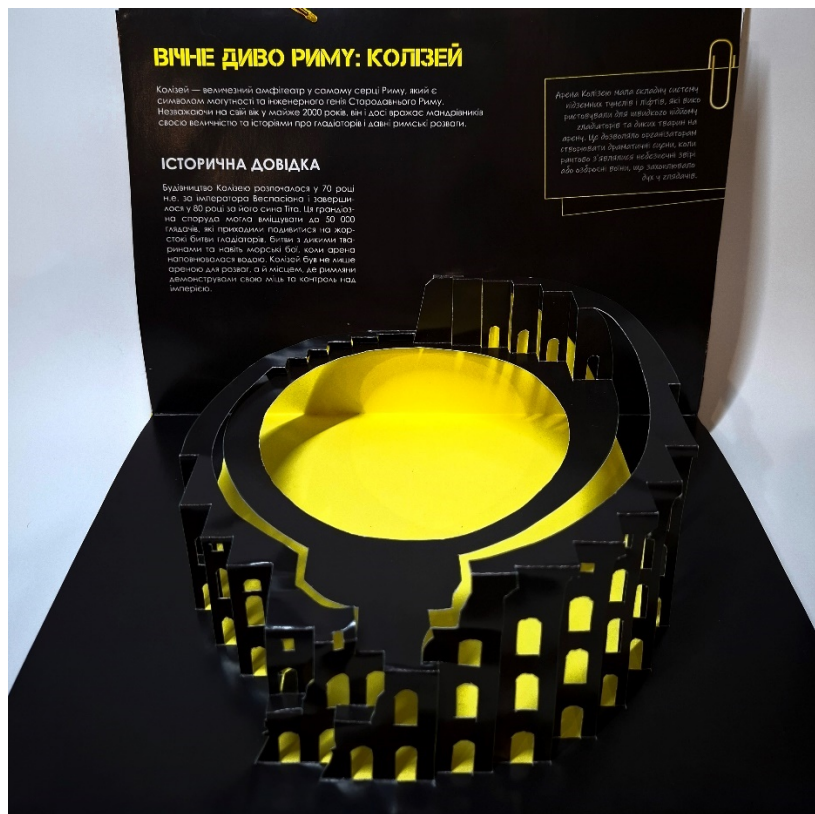
Дизайн і деталі

- багат шарова структура моделі передає багатоярусність і симетрію церкви;
- жовті елементи акцентують увагу на основних архітектурних деталях, таких як вікна та арки.
- чіткі геометричні форми підкреслюють простоту та велич романського стилю.

Презентаційний ефект

- тривимірний дизайн дозволяє оцінити монументальність і гармонійність архітектури церкви;
- контрастні кольори й симетрія надають моделі сучасного й естетичного вигляду;
- центральна вежа й портали створюють враження монументальності, акцентуючи увагу на архітектурних особливостях.

Рисунок 2.4.8 Розворот 8



Структура 3D-моделі

- модель зображує овальну форму Колізею з концентричними рівнями, що відтворюють багаторярусну структуру амфітеатру;
- внутрішній простір ілюструє арену, яка є центральною частиною споруди, обрамлену трибунами;
- зовнішня частина моделі містить арки та проходи, характерні для Колізею, які забезпечують відчуття об'ємності та складності конструкції.

Колірна гамма

- основний чорний колір використовується для контурів і форм, що підкреслює монументальність і строгість архітектури;
- жовті вставки всередині арок і в зоні арени створюють ефект освітлення та додають моделі глибини;
- контраст між чорним і жовтим кольорами забезпечує яскравість і візуальну привабливість моделі.

Дизайн і деталі

- багат шаровий дизайн точно передає багаторядну структуру Колізею, включаючи арочні проходи та овальну форму споруди;
- жовті елементи акцентують увагу на деталях, таких як внутрішня арена і проходи, додаючи реалізму;
- геометрична симетрія моделі підкреслює гармонійність архітектури Колізею.

Презентаційний ефект

- тривимірний дизайн дозволяє відчувати об'ємність і монументальність Колізею, передаючи його унікальну форму;
- контраст кольорів створює стильний і сучасний вигляд моделі, роблячи її привабливою та ефектною;
- центральна арена й зовнішні арки є головними акцентами, які привертають увагу до ключових архітектурних елементів.

Рисунок 2.4.9 Розворот 9



Структура 3D-моделі

- модель демонструє фасад храму з центральним портиком, який підтримується доричними колонами, що підкреслюють класичний архітектурний стиль;
- центральна частина моделі акцентується великим куполом, який додає об'єму та монументальності споруді;
- з боків відтворено напівкруглі колонади, що розташовані симетрично й підкреслюють гармонійність композиції.

Колірна гамма

- основний чорний колір використовується для контурів і форм, що створює строгість і монументальність моделі;
- жовті вставки імітують освітлення вікон і внутрішніх просторів, додаючи теплих акцентів і створюючи ілюзію простору;
- контраст між чорним і жовтим кольорами забезпечує виразність моделі й акцентує увагу на деталях.

Дизайн і деталі

- багат шаровий дизайн точно передає архітектурні риси храму, зокрема симетричність і класичну гармонійність пропорцій;
- жовті елементи на куполі, вікнах і арках додають деталізації й об'єму;
- напівкруглі колонади з боків створюють відчуття масштабу й монументальності.

Презентаційний ефект

- тривимірний дизайн надає моделі об'ємність і дозволяє відчути архітектурну велич.
- контрастні кольори й симетрія елементів підкреслюють гармонійність і красу античної архітектури;
- центральний купол і портик є основними акцентами, що привертають увагу до величності споруди.



Структура 3D-моделі

- модель відтворює багатоярусний фасад храму з центральним арковим входом і численними прямокутними віконними отворами;
- верхній рівень представлений напівкруглим фронтоном із додатковими вікнами, що додає моделі візуальної динаміки;
- будівля має чітку симетрію, яка є ключовою рисою класичної архітектури.

Колірна гамма

- основний чорний колір використовується для контурів і деталей, підкреслюючи строгість і монументальність храму;
- жовті вставки у вікнах і арках додають ефект освітлення, створюючи відчуття глибини та простору;
- контраст між чорним і жовтим кольорами робить модель виразною та сучасною.

Дизайн і деталі

- багат шарова структура моделі забезпечує об'ємність і точне відтворення пропорцій споруди;

- геометрична симетрія фасаду, акцент на центральній арці та рівномірність розташування вікон і колон створюють гармонійний вигляд;
- жовті акценти підкреслюють ключові елементи дизайну, додаючи моделі деталізації.

Презентаційний ефект

- контрастні кольори та чіткі лінії створюють стильний і привабливий вигляд моделі;
- візуальний акцент на центральному вході та фронтоні підкреслює монументальність і красу цієї класичної споруди.

Рисунок 2.4.11 Розворот 11



Структура 3D-моделі

- модель відтворює характерний фасад храму з доричними колонами, які підтримують фронто, що є ключовим елементом античної архітектури;
- верхня частина моделі демонструє розташування храму на підвищенні, що підкреслює його символічне й стратегічне значення;
- рівні під фронтоном передають багатоступінчасту структуру споруди, додаючи їй об'єму.

Колірна гамма

- основний чорний колір використовується для позначення контурів і форм, що додає строгості й підкреслює геометрію храму;
- жовті вставки у вікнах і за колонами створюють ілюзію світла й просторовості, додаючи теплих акцентів;
- контраст чорного й жовтого кольорів робить модель виразною та стильною.

Дизайн і деталі

- багат шарова конструкція точно передає класичні архітектурні риси, такі як пропорційність колонад і гармонійність фронтона;
- дах і фронтон мають витончені обриси, що додає моделі естетичності й реалістичності;
- жовті акценти надають деталям виразності, підкреслюючи головні елементи фасаду.

Презентаційний ефект

- контраст кольорів і чітка геометрія створюють гармонійний і сучасний вигляд моделі.
- візуальний акцент на колонній структурі та фронтоні підкреслює елегантність і велич цієї античної споруди.

Рисунок 2.4.12 Розворот 12



Структура 3D-моделі

- модель зображує центральну будівлю Тадж-Махалу з його знаменитим куполом, який є ключовим елементом архітектури;
- на передньому плані відтворено головний портал, арки та симетричні мініатюрні куполи, що підкреслюють витонченість конструкції;
- з боків розташовані чотири мінарети, які додають моделі симетричності та завершеності.

Колірна гамма

- основний чорний колір використовується для контурів і основних форм, підкреслюючи монументальність споруди;
- жовті вставки імітують вікна та внутрішнє освітлення, додаючи глибини та ілюзії світла;
- контраст чорного й жовтого кольорів створює драматичний і стильний вигляд.

Дизайн і деталі

- багат шаровий дизайн моделі точно передає основні архітектурні риси Тадж-Махалу, включаючи симетричність і гармонійність його структури;
- жовті елементи акцентують увагу на деталях, таких як арки та прорізи мінаретів, створюючи відчуття об'єму;
- центральний купол виконаний із увагою до пропорцій, що підсилює величність споруди.

Презентаційний ефект

- тривимірний формат дозволяє передати об'ємність і витонченість Тадж-Махалу, забезпечуючи реалістичне сприйняття;
- поєднання контрастних кольорів і симетрії робить модель естетично привабливою;
- візуальний акцент на центральній будівлі й мінаретах підкреслює величність і красу цього символу любові.

Рисунок 2.4.13 Розворот 13



Структура 3D-моделі

- модель зображує багаторисну будівлю з трьома рівнями, кожен із яких має характерний східчастий дах;
- вершина моделі прикрашена стилізованою формою, яка символізує декоративний елемент оригінальної будівлі;
- кожен рівень доповнений численними віконними отворами, розташованими симетрично, що підкреслює гармонію архітектури.

Колірна гамма

- основний чорний колір моделі використовується для форм і контурів, які надають конструкції строгість і монументальність;
- жовті акценти імітують вікна павільйону та внутрішнє освітлення, створюючи ілюзію світла й тепла;
- контраст між чорним і жовтим кольорами забезпечує виразність і привертає увагу до деталей.

Дизайн і деталі

- багат шарова конструкція точно передає основні архітектурні особливості Кінкаку-дзі, зокрема вигнуті дахи та симетричні яруси;
- жовті вставки додають глибини моделі, створюючи відчуття просторовості;
- витончені лінії та деталі верхнього ярусу підкреслюють витонченість і естетику японської культури.

Презентаційний ефект

- тривимірний дизайн дозволяє відчути об'ємність і гармонійність архітектури Золотого павільйону;
- контраст кольорів і симетричність моделі роблять її естетично привабливою та стильною;
- загальний вигляд моделі передає баланс між красою, витонченістю й простотою, що є характерним для японської архітектури.

Рисунок 2.4.14 Розворот 14



Структура 3D-моделі

- модель відображає ступінчасту форму палацу, що поступово звужується догори, передаючи враження багатоярусної конструкції;
- кожен рівень моделі представляє тераси та стіни палацу, які складають його унікальний архітектурний стиль;

- на фасаді моделі виділені ряди симетрично розташованих вікон, що підкреслюють масштабність споруди.

Колірна гамма

- основний чорний колір використовується для базових форм і контурів, що підкреслює строгість і монументальність архітектури;
- жовті вставки імітують вікна палацу, створюючи контраст і додаючи моделі динаміки;
- поєднання чорного й жовтого кольорів створює стильний і драматичний візуальний ефект.

Дизайн і деталі

- багат шарова структура моделі точно відтворює форму та пропорції палацу, підкреслюючи його велич і багатство;
- ряди жовтих вікон додають моделі деталізації та передають атмосферу багатоповерхової споруди;
- зменшення ширини кожного рівня вгору створює ілюзію висоти та реалістичність.

Презентаційний ефект

- тривимірний дизайн дозволяє відчувати глибину й об'ємність палацу, роблячи модель реалістичною;
- контраст кольорів і чітка симетрія створюють гармонійний і привабливий вигляд, що привертає увагу до деталей.



Структура 3D-моделі

- модель представляє два симетричні будинки з багаторівневими дахами, які підкреслюють типові архітектурні особливості китайських споруд;
- у верхній частині розташовані характерні вигнуті дахи з декоративними завершеннями, що є ключовою рисою традиційного стилю;
- конструкція доповнена внутрішніми балками й перегородками, що відображають функціональність китайських будівель.

Колірна гамма

- основний чорний колір моделі використовується для основних форм і контурів, підкреслюючи суворість і простоту архітектурних ліній;
- жовті елементи, розташовані всередині конструкцій і під дахами, додають глибини та створюють ефект освітлення;
- контраст між чорним і жовтим кольорами забезпечує виразність моделі, акцентуючи увагу на деталях.

Дизайн і деталі

- дахи з вигнутими лініями і деталізовані опорні балки точно відображають традиційний стиль китайської архітектури;
- внутрішні перегородки та простори між рівнями додають моделі відчуття реалістичності.

Презентаційний ефект

- тривимірний дизайн надає моделі об'єму й глибини, дозволяючи відчутти масштаб і гармонійність традиційної китайської архітектури;
- поєднання чітких контурів і яскравих жовтих акцентів робить модель сучасною та естетично привабливою;
- симетричність і баланс моделі підкреслюють філософію гармонії, характерну для китайської культури.

Рисунок 2.4.16 Розворот 16



Структура 3D-моделі

- конструкція має декілька рівнів, які додають глибини та просторовості, відображаючи основні архітектурні елементи, такі як портик і бокові стіни;
- центральна частина моделі акцентує увагу на вході, підкресленому арковими деталями.

Колірна гамма

- основний чорний колір моделі використовується для контурів і форм споруди, підкреслюючи симетрію й геометричну гармонію;
- жовті акценти в отворах колон, вікон і внутрішніх частинах додають світлового ефекту, створюючи ілюзію освітлення;
- контраст між чорним і жовтим кольорами підкреслює деталі та додає виразності.

Дизайн і деталі

- жовті вставки привертають увагу до внутрішньої структури, створюючи ефект глибини та об'єму.

Презентаційний ефект

- тривимірна конструкція надає відчуття реалістичності, дозволяючи оцінити величину й складність класичної архітектури.
- стильний контраст чорного й жовтого кольорів робить модель сучасною та естетично привабливою;
- центральний портик і фронтон є головними акцентами, що підсилюють загальне враження величності.

Рисунок 2.4.17 Розворот 17



Структура 3D-моделі

- багаторівнева конструкція з вертикальними й горизонтальними елементами, що нагадують характерні форми класичної архітектури;

Колірна гамма

- основний чорний колір використовується для позначення контурів і основних архітектурних форм;
- жовті акценти додають глибини й об'єму, підкреслюючи внутрішні частини колон, вікон і простору між шарами;
- контраст чорного та жовтого кольорів створює візуальну драматичність, притаманну класичній архітектурі.

Дизайн і деталі

- прямі й чіткі лінії підкреслюють геометричну гармонію споруди, а жовті вставки додають глибини й реалістичності;
- центральний купол відтворений з акцентом на його форму та розташування, що підсилює відчуття масштабу.

Презентаційний ефект

- контраст кольорів і багатошаровість надають моделі стильного вигляду, підкреслюючи архітектурну складність та унікальність споруди.

Таким чином, усі розвороти гармонійно доповнюють один одного, створюючи цілісну композицію, яка відповідає загальній темі видання. Вони не лише інформують, але й занурюють читача в атмосферу кожного архітектурного періоду або стилю, розкриваючи його унікальність через інтеграцію тексту, кольорового рішення та об'ємних моделей.

Основною метою проєкту було не створення точних копій архітектурних споруд, а натхнення читача красою та різноманітністю архітектурних стилів. Архітектурні моделі, виконані в техніці кірігамі, виступають як візуальний символ епохи або регіону, а не як документальне відображення споруди. Це дозволило зосередитися на передачі загальної ідеї та настрою кожного архітектурного дива, забезпечуючи водночас художню свободу та легкість у створенні моделей.

Особливу увагу приділено демонстрації можливостей техніки кірігамі в поліграфії. Цей підхід доводить, що кірігамі можна використовувати не лише як

декоративний елемент, але й як функціональний засіб для підсилення емоційного впливу друкованих видань. Завдяки поєднанню традиційного друкарського мистецтва з сучасними дизайнерськими рішеннями було досягнуто балансу між візуальною естетикою і практичністю, що відкриває нові перспективи для експериментів у галузі поліграфії.

Таким чином, розвороти видання стають не просто сторінками книги, а цілими сценами, які запрошують читача до уявної подорожі архітектурними епохами, наголошуючи на взаємодії тексту, об'єму та графіки.

2.5 Створення розворотних шмуцтитулів видання

Для розробки шмуцтитулів видання було прийнято рішення використовувати техніку колажу, яка гармонійно поєднує історичну тему із сучасними графічними тенденціями. Кожен шмуцтитул створює унікальну візуальну композицію, що урізноманітнює загальний вигляд видання та робить його більш динамічним.

У центрі кожного шмуцтитулу зображено архітектурну споруду, яка відповідає тематиці розділу. Ці зображення представлені у сірих тонах, що додає їм стриманості й історичного контексту, а також дозволяє уникнути візуальної перевантаженості. Жовта підкладка підкреслює ключові елементи композиції, створюючи яскравий акцент і забезпечуючи сучасний контраст.

Назви розділів виконані гарнітурою Cleanwork Regular розміром 40 пт, що робить їх чіткими, помітними та візуально привабливими. Цей шрифт додає сторінкам витонченого, але сучасного вигляду, що ідеально поєднується із загальною концепцією видання. Для основного тексту використовується шрифт Century Gothic розміром 14 пт. Його рівні лінії та оптимальна відстань між символами забезпечують комфортне читання, підкреслюючи сучасний і легкий для сприйняття стиль.

Також до кожного шмуцтитулу було розроблено додатковий вхідний розворот, який відіграє роль візуального переходу між розділами, створюючи гармонійний баланс між змістом і дизайном. Основним акцентом на цих розворотах є великий номер розділу, який виділяється своїм розміром і стильним жовтим кольором. Він одразу привертає увагу та задає тон темі розділу.

Для створення візуальної глибини та підсилення архітектурної тематики на розворотах використано декоративний елемент у вигляді схематичних архітектурних креслень. Ці креслення, виконані у світлих сірих тонах, накладаються на фон і додають композиції технічної естетики, нагадуючи про інженерну майстерність, яка є основою архітектурних чудес.

Рисунок 2.5.1 Вхідний розворот до шмуцтитулу 1



Рисунок 2.5.2 Шмуцтитул 1



Для кожного наступного шмуцтитулу видання зберігається єдина стилістика дизайну, яка забезпечує візуальну цілісність і гармонійність усієї концепції. Основні елементи, такі як використання техніки колажу, поєднання сірих відтінків із жовтими акцентами, а також присутність архітектурних креслень, залишаються незмінними. Ці деталі створюють впізнаваний візуальний стиль, який підсилює тематичну спрямованість кожного розділу та формує естетичну єдність видання.

Проте кожен шмуцтитул має свою унікальність завдяки зміні центрального зображення, яке підбирається відповідно до тематики нового розділу. Архітектурна споруда, що є ключовою для розділу, стає головним елементом композиції шмуцтитула. Вона інтегрується в загальний дизайн за допомогою техніки колажу, зберігаючи баланс між декоративністю та інформативністю. Головне зображення доповнює композицію сторінки, візуально «запрошуючи» читача до нового етапу подорожі крізь архітектурну історію.

Кожен шмуцтитул виконує не лише естетичну, а й навігаційну функцію, допомагаючи читачеві орієнтуватися у структурі видання. Завдяки візуальній різноманітності, що досягається зміною архітектурних мотивів, шмуцтитули формують враження тематичної завершеності кожного розділу. Водночас їх єдиний стиль дозволяє залишатися у межах цілісного дизайнерського рішення. Таким чином, шмуцтитули стають своєрідними стилістичними провідниками, які переносять читача до нових епох.

Рисунок 2.5.3 Наступні шмуцтитутили і вхідні розвороти до них



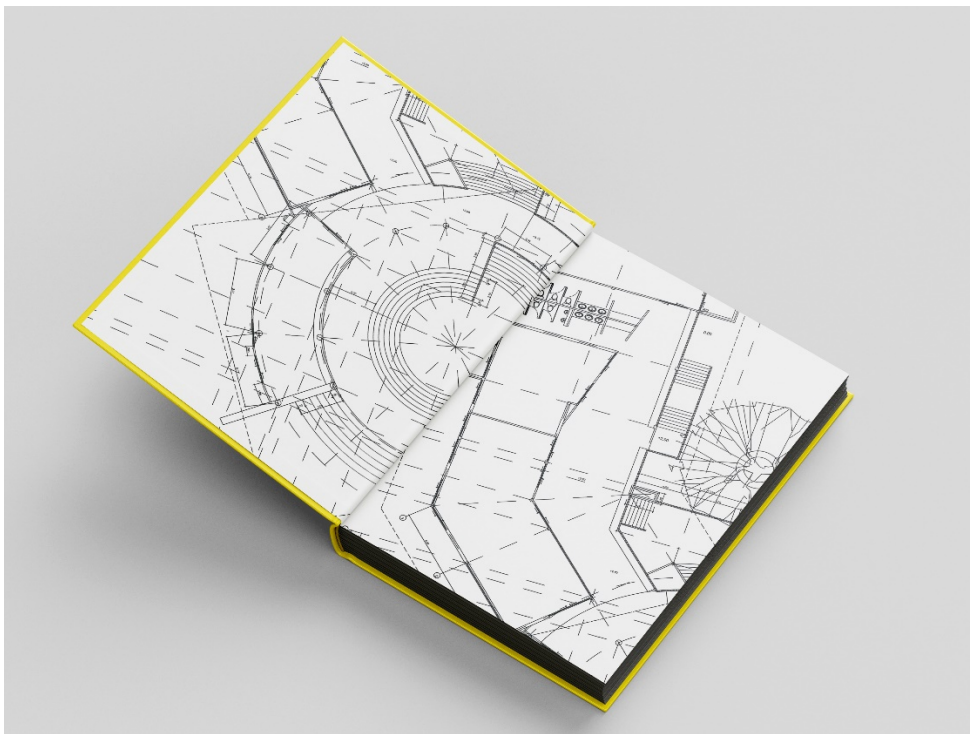
2.6 Створення додаткових елементів книги

Для створення додаткових елементів книги було вибрано стиль, який доповнює загальний дизайн видання, підкреслюючи його тематику архітектурних чудес та історії. Ці елементи виконані з увагою до деталей, щоб забезпечити гармонійне поєднання з основним контентом та створити цілісну композицію.

Форзац і нарзац

Форзац і нарзац є першими і останніми сторінками книги, і їхня роль полягає не лише у функціональному забезпеченні структури, але й у візуальному введенні читача в атмосферу книги. Для цих елементів вибрано біле тло, на якому розміщені чорні архітектурні креслення. Ці креслення є абстрактними, але натякають на реальні елементи архітектури, що додає книзі відчуття технічної точності та історичної значущості. Чорний колір креслень контрастує з білим фоном, що робить зображення чіткими і візуально виразними.

Рисунок 2.6.1 Форзац видання



Вхідні та вихідні дані

Вхідні та вихідні дані, що зазвичай розташовуються на внутрішніх сторінках, виконані на чорному фоні. У цих елементах також присутні додаткові графічні

елементи у вигляді креслень, що підсилюють технічний характер видання та підкреслюють архітектурну тематику. Чорний фон з графічними елементами надає оформленню стилістичної завершеності та витонченості, одночасно акцентуючи увагу на важливій інформації. Ці елементи додають структури і логічної послідовності у побудові змісту.

Рисунок 2.6.2 Вхідні дані видання



Рисунок 2.6.3 Вихідні дані видання



Титул видання

Титул видання, як і інші додаткові елементи, виконаний у тому ж стилі — на чорному фоні з архітектурними кресленнями. Заголовок та інформація на титулі контрастують із темним фоном за допомогою світлих шрифтів та жовтого заголовку, що робить титул помітним і легким для сприйняття. Креслення, як і в інших елементах, не є випадковими: вони доповнюють і підкреслюють тематику архітектурної спадщини, що присутня в кожному розділі книги.

Рисунок 2.6.4 Титул видання



Структура та композиція

Всі додаткові елементи (форзац, нарзац, вхідні та вихідні дані, титул) розроблені таким чином, щоб вони створювали гармонійну композицію з основним текстом і архітектурними моделями, не відволікаючи уваги від основного контенту. Біла палітра форзаців і нарзаців контрастує з чорними елементами на внутрішніх сторінках, забезпечуючи візуальний відпочинок для очей і даючи читачу можливість сконцентруватися на тексті та зображеннях.

2.7 Розробка обкладинки видання

Обкладинка видання є важливим елементом, що формує перше враження від книги і задає тон для подальшого сприйняття її змісту. У цьому випадку обкладинка виконана в стилі мінімалізму, що відображає сучасний підхід до дизайну та гармонійно доповнює основну тематику книги. Її простота не знижує значущості, а, навпаки, дозволяє максимально чітко передати концепцію та головні ідеї видання.

Обкладинка має яскраво жовтий колір, який відразу привертає увагу. Цей колір асоціюється з енергією, творчістю та сонячним світлом, що підкреслює динамічний характер книги та додає їй жвавості. Жовтий фон гармонійно поєднується з білими стилістичними кресленнями, що покривають передню та задню частину обкладинки. Креслення мають геометричний характер і натякають на архітектурні мотиви, що є основною темою книги. Лінії креслень виконані у витонченому стилі з незначною насиченістю, щоб не відволікати увагу від заголовка та важливої текстової інформації. У загальному дизайні обкладинки чітко простежується мінімалістичний стиль, який характеризується відсутністю зайвих елементів і акцентом на основних компонентах: колір, текст і графіка. Такий підхід дозволяє уникнути перенавантаження зорового сприйняття та створює ефект елегантної простоти. Мінімалізм також підкреслює сучасність видання, адже він є одним із найактуальніших трендів у дизайні книг.

Рисунок 2.7.1 Передня сторона обкладинки без футляру



Рисунок 2.7.2 Передня та зворотна сторони обкладинки без футляру



2.8 Розробка футляру видання

Футляр для видання має важливу декоративну функцію, оскільки він не лише захищає книгу, але й підсилює загальний дизайн та створює перше враження, яке доповнює обкладинку. Основний матеріал футляра — чорний папір, що додає елегантності та контрастує з яскраво жовтим кольором обкладинки. Цей контраст створює ефект глибини і водночас виокремлює книгу на фоні інших, роблячи її помітною та привабливою.

Основною особливістю футляра є вирізані силуети архітектурних елементів, виконані з чорного паперу. Через вирізані вікна просвічується жовта обкладинка, що створює ефект світіння та підкреслює контури архітектурних форм. Ці силуети нагадують прості, але впізнавані лінії архітектурних споруд, що є основною темою книги. Такий дизайн надає футляру динамічності та оригінальності, привертаючи увагу до книги та відображаючи її концепцію, зосереджену на використанні чорного тла і жовтої підкладки у архітектурних моделях.

Використання чорного паперу для футляра є не лише естетично ефективним, але й практичним. Чорний фон дозволяє зберегти чистоту і форму футляра протягом часу, зберігаючи його вигляд. Такий підхід дозволяє досягти максимальної

функціональності та естетики, об'єднуючи стиль і практичність в одному елементі дизайну, що доповнює книгу та підсилює її візуальний вплив.

Рисунок 2.8.1 Футляр видання



ВИСНОВКИ ДО 2 РОЗДІЛУ

Розробка видання «Йди на світло» стала результатом ретельного підходу до кожного етапу проекту, від концептуальної ідеї до фінального оформлення. Це видання поєднує в собі як сучасні техніки поліграфії, так і традиційні методи, що дозволяють створити не лише інформаційно насичене, але й візуально привабливе видання, яке підкреслює велич архітектурних досягнень людства.

Вибір техніки кірігами для створення архітектурних моделей дав можливість втілити концепцію об'ємного та інтерактивного дизайну, що забезпечує візуальну глибину та динамічність кожного розвороту. Завдяки цьому, читачі не лише ознайомлюються з архітектурними чудесами світу, але й переживають процес їх створення та відтворення в руках.

Шрифтове рішення видання, зокрема використання гарнітур Cleanwork Regular для заголовків та Century Gothic для основного тексту, забезпечує легкість сприйняття та чіткість, підкреслюючи сучасний підхід до дизайну. Оформлення шмуцтитулів і додаткових елементів у вигляді колажів та архітектурних креслень доповнює концепцію, створюючи єдиний стиль, який органічно пов'язує текстову частину з візуальними елементами.

Футляр видання з чорним фоном і вирізаними архітектурними силуетами ефектно доповнює мінімалістичну обкладинку. Це створює ефект світіння, підкреслюючи тематику книги і додаючи візуальної елегантності.

Всі елементи видання працюють на досягнення єдності та цілісності, де кожен розворот, кожен декоративний елемент, а також матеріали і техніки оформлення підсилюють основну ідею книги — дослідження архітектури.