

APLICAȚIILE GRAFICII VECTORIALE ÎN ILUSTRAREA EDIȚIILOR DE CARTE PENTRU COPII

Nicoleta BOGDAN, st. gr. DTP-121M
Coordonator științific: conf. univ., dr. Viorica CAZAC

Universitatea Tehnică a Moldovei

Rezumat. *Tuturor le plac cărțile ilustrate mai ales copiilor. Copiii mici obișnuiesc să citească cartea prin intermediul imaginilor, urmărind subiectul acesteia de la o ilustrație la alta. Ilustrațiile joacă un rol deosebit în educația estetică a copiilor și sunt printre primele opere de artă cu care se întâlnește copilul de vârstă preșcolară. De la cea mai fragedă vârstă, copiii sunt îndrumați să perceapă caracterul expresiv al imaginilor colorate, să înțeleagă conținutul desenului, să cunoască mijloacele expresive ale graficii de carte. Aceste calități deosebite reduse la scanarea ilustrațiilor realizate în mod tradițional prin diferite tehnici. Datorită aplicațiilor grafice computerizate existente calitatea ilustrațiilor poate fi asigurată oferind micilor cititori produse editoriale și de tipar de cea mai înaltă calitate.*

Cuvinte cheie: *grafica, grafica vectorială, ilustrație de carte*

„Ilustrația de carte nu e, probabil, ceva absolut necesar vieții omului, dar ea aduce o plăcere nesfârșită și e atât de intim îngemănată cu cealaltă artă absolut necesară vieții, literatura, încât ar trebui să rămână unul din cele mai prețioase lucruri la care să aspire creativitatea omului rațional“, spunea William Morris.

Grafica de carte se află pe o tangentă între **meserie și artă**. Litera, așezarea, forma paginilor și a cărților – toate s-au dezvoltat organic, odată cu puterea de observație și înțelegere a omului, sunt anumite reguli vizuale și tehnice fără de care nu poți porni la construcția unei cărți. Dar tocmai jocul după anumite reguli face frumusețea lucrului, dincolo de care începe spectacolul, componenta artistică, libertatea graficianului de a găsi cele mai ingenioase rezolvări – fără a pierde din vedere conținutul, bineînțeles. Cărți decente lucrate și programe eficiente care să redescopere plăcerea lecturii ar forma altfel oamenii și poate ar stopa agramatismul care ia amploare [3].

Este nevoie de cărți bine făcute și rolul graficianului devine cu atât mai important cu cât ne mobilizăm mai greu pentru citit. Iar în ce privește cartea tipărită, meseria în sine va deveni și mai fascinantă întrucât va permite mai mult spectacol, dincolo de corectitudinea transmiterii unor informații [3].

Ilustrația de carte ca componentă indispensabilă a cărții este deosebit de importantă, în special pentru preșcolari și pentru copiii de vârstă școlară mică. Pentru copil cartea începe cu ilustrația, care-i servește drept motivație pentru răsfoirea ei de mai departe dar și pentru însușirea primelor deprinderi de citire, iar apoi și pentru a le perfecționa. Datorită ilustrației înalt profesioniste, care ia în considerație particularitățile perceptivă ale copiilor în raport cu grupa de vârstă apare interesul pentru cărți și lectură.

Grafica tradițională și cea computerizată în ilustrația de carte pentru copii

Deși evoluția tehnico-științifică prin lansarea pe piață a mijloacelor digitale: tablete, iPhone-uri, etc par să amenințe inclusiv și producția de carte ca formă fizică tradițională, cultura cărții pare totuși să aibă rădăcini adânci și pare că încă mai e în siguranță aici acasă, în R Moldova.

Ediția de carte pentru copii este de neperceptibilă fără ilustrația care o însoțește și fac comun, intergu, explicit și expresiv demersul literar, în același timp ajutând copiilor să cunoască pas cu pas lumea în care trăim, dar și educându-le calitățile estetice.

Datorită aplicațiilor computerizate existente, a calităților oferite de către acestea tot mai frecvent se încearcă abordarea ilustrației de carte prin intermediul acestora, coexistând alături de grafica tradițională.

Grafica tradițională include grafica șevalet, gravura, grafica de carte, grafica industrială și grafica decorativă [4]. Grafica nu comportă imaginea concretă, reală a lucrurilor, ci un fel de asemănare, interpretare, transformare, în lucrările de grafică apare o oscilație între real și simbol. *Principalele mijloace de expresie ale graficii* sunt linia, hașura, pata, clarobscurul, textura. Aceste instrumente includ și fonul, adică tonul și culoarea hârtiei.

Grafica digitală vizează grafica rasterizată, grafica vectorială, grafica fractală, grafica 3D, grafica video, grafica animată.

Grafica vectorială și structura ilustrației vectoriale

Grafica vectorială este grafica în care imaginea este descrisă prin intermediul curbelor Bezier, cu aplicarea punctelor de reper, care creează astfel conturul imaginii. Culoarea se stabilește prin intermediul culorii conturului și zonei din interiorul acestuia.

Obiectul grafic vectorial include două elemente: conturul și zona sa interioară, care poate fi goală sau poate avea o umplutură sub formă de culoare, de gradă;ie cromatică. Conturul poate fi atât închis, cât și deschis.

În obiectul vectorial conturul îndeplinește o funcție dublă. În primul rând, prin intermediul conturului se poate schimba forma obiectului. În al doilea rând, conturul obiectului vectorial poate fi definitivat (în cazul acesta va avea rolul de chenar), dându-i în prealabil culoare, grosime și stilul liniei [2].

Structura oricărei ilustrații vectoriale poate fi reprezentată ca un arbore ierarhic. În această ierarhie ilustrația ca atare ocupă nivelul superior, iar părțile sale componente stau la nivelurile mai inferioare ale ierarhiei.

1. Partea cea mai de sus a ierarhiei o ocupă imaginea propriu-zisă, care reunește în componența sa obiecte, noduri, linii, materialele de umplutură;

2. Următorul nivel al ierarhiei îl reprezintă obiectele de o varietate de forme vectoriale;

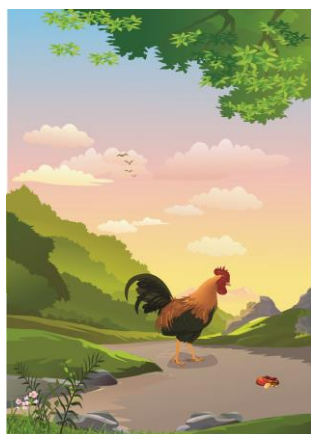
3. Obiectele ilustrației sunt formate din unul sau mai multe contururi închise și deschise. Contur se numește orice formă geometrică creată cu ajutorul instrumentelor de desen ale programului de calculator, care reprezintă în sine configurația unui oarecare obiect grafic (circumferință, dreptunghi etc). Conturul închis este o curbă închisă, ale cărei puncte de început și de sfârșit coincid (cerc). Conturul deschis are punctele finale clar definite (linie sinusoidală), dar în care pințele de început și cele de sfârșit nu coincid;

4. Următorul nivel al ierarhiei este ocupat de segmentele care au funcția de cărămizi mici. Fiecare contur poate consta din unul sau mai multe segmente. Începutul și sfârșitul fiecărui segment se numesc noduri sau puncte de referință, deoarece acestea fixează poziția segmentului, îl „leagă” de o anumită poziție în contur. Permutarea punctelor nodale conduce la modificarea segmentelor conturului și la schimbarea formei sale. Contururile închise (forme) au tendința de a fi turnate cu culoare, textură sau grafică raster (hartă). Umplutura este culoarea sau textura turnată în zona închisă, delimitată de curbă;

La cel mai de jos nivel al ierarhiei sunt situate nodurile și segmentele de linii care interconectează nodurile adiacente. Nodurile și liniile servesc ca elemente de bază ale imaginilor vectoriale [2].

1. Analiza caracteristicilor ilustrațiilor pentru copii realizate prin grafica vectorială și cea tradițională

În vederea analizei calității ilustrațiilor realizate tradițional și ulterior scanate pentru procesarea ediției de carte pentru copii și a celor realizate prin grafica vectorială s-a pornit de la următoarele caracteristici de referință: rezoluția, posibilitatea de manevrare-modificare, analiza cromatică după modelul de analiză cromatică Lab.



a



b

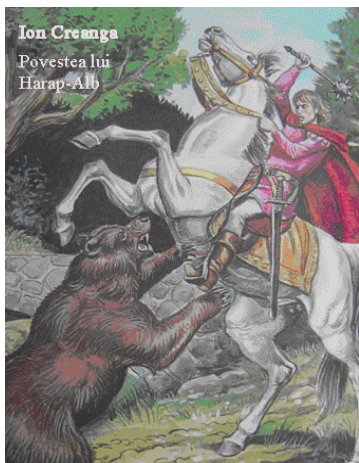
Figura 1. Ilustrațiile de carte pentru copii la povestea ”Punguța cu doi bani”:

a – realizată în mod tradițional în acuarelă;

b – realizată la calculator cu ajutorul softului Adobe Illustrator, autor Bogdan Nicoleta

Analizând ilustrațiile de carte pentru copii: realizată manual (figura 1a, 2a) și cea realizată la calculator (figura 1b, 2b), se evidențiază calitatea ilustrației realizată la calculator, pe când ilustrația de carte realizată în mod tradițional își pierde din calitate la etapa de scanare, necesitând timp pentru retușarea acesteia.

Calitatea ilustrației scanate depinde foarte mult de parametrii tehnici de scanare, aceasta fiind principala cauză în care se pierd detaliile fine. Ilustrația realizată la calculator are rezoluția de 300 dpi.



a



b

Figura 2. Ilustrații de carte pentru copii la poveste ”Harap Alb”

a – realizată în mod tradițional cu guașă;

b – realizată la calculator cu ajutorul softului Adobe Illustrator, autor. Bogdan Nicoleta

Concluzii

Pentru a fi machetate în edițiile pentru copii, ilustrațiile realizate în mod tradițional, mai întâi sunt supuse etapei de scanare. În urma acestei etape se obțin imagini care se deosebesc de originalele calitative create de graficieni. În primul rând acestea își pierd din calitate și un alt dezavantaj ar fi modificarea nuanțelor de culoare. Grafica vectorială evită aceste dezavantaje și oferă softuri specializate în domeniul graficii de carte, în care culorile au saturație și intensitate absolută. Ilustrația de carte rămâne un domeniu de maximă actualitate aflat într-o continuă schimbare, un fel de oglindă culturală a societății, o formă complexă de cunoaștere și comunicare interumană, atât din perspectiva activității de creație a ilustratorului cât și din cea a publicului receptor.

Bibliografie

1. <http://goods.marketgid.com/cat/1516/0/?brand=искусство&sort=name>
2. http://texnikum.spb.ru/index.php?option=com_content&view=article&id=246:2012-08-18-10-32-55&catid=78:2012-08-10-22-56&Itemid=344
3. <http://www.graphicfront.ro/ro/stirea-gf/tehnica/carla-duschka/1/e74.html>
4. <http://www.slideshare.net/liliapogolsa/genurile-artelor>