



ДОРОГИЕ ДРУЗЬЯ!

Приглашаем вас в страну Оригами. В этой стране всё сделано из бумаги — белой и цветной, однотонной и с разноцветными узорами.

Игрушечные человечки, птицы, цветы, удивительные предметы интерьера и многое-многое другое может быть сделано вашими руками и руками ваших сестрёнок и братишек, друзей и одноклассников, мам и пап, бабушек и дедушек. А самое большое удовольствие вы получите от совместного творчества и радости общения друг с другом.

По этой удивительной стране вас поведут девочка Ноа-чан¹ из Японии, Страны восходящего солнца, и русская девочка Росинка, маленькая, как капелька вечерней росы на лепестках цветка, отражающая бескрайнее небо с мириадами звёздных миров. Росинка послала своей подруге в Японию приглашение в праздничном

конверте, и Ноа-чан на самолёте «Ласточка» прилетела в нашу страну. Росинка встречала Ноа-чан с цветами русских полей и лугов — тюльпанами и ирисами. Цветов было так много, что для них понадобилась корзиночка. А чтобы они не завяли и долгое время радовали всех своей красотой, дома девочки поставили их в вазочки.



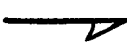
¹Имя Ноа-чан является аббревиатурой названия японской ассоциации оригамистов (National Origami Association), в которой появилась Ноа-чан.

Ноа-чан в ответ подарила Росинке классическую японскую кусудаму — объёмную многогранную игрушку, напоминающую фонарик.

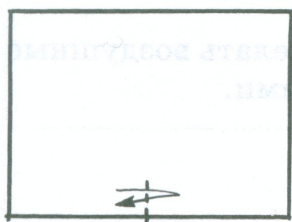
В полёте Ноа-чан сопровождали японский журавлик и белый орёл, которые потом подружились с нашими новыми знакомыми.

Итак, отправляемся в путь по волшебной стране Оригами вместе с Ноа-чан и Росинкой! А чтобы идти нам было легко и весело, внимательно посмотрите на основные условные обозначения, которые подскажут, как нужно работать с таким привычным и таким удивительным материалом — бумагой.

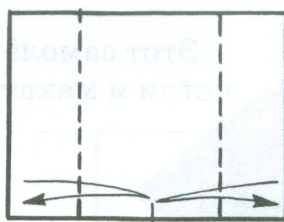
Условные обозначения:

	согнуть на себя, или «долиной»		перевернуть на другую сторону
	согнуть от себя, или «горой»		повернуть в той же плоскости
	сгиб на себя		повторить с другой стороны
	сгиб от себя		тянуть
	перегнуть, т. е. согнуть и разогнуть		развернуть, раскрыть
	вывернуть внутрь, или «горой»		увеличить изображение
	вывернуть наружу, или «долиной»		разрезать, вырезать
	вогнуть внутрь		надуть

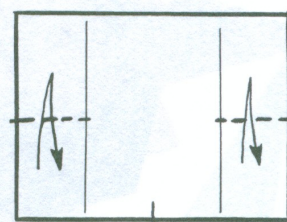
КОНВЕРТ «ПРАЗДНИЧНЫЙ»



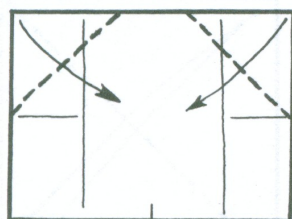
1. Стандартный лист.
Согнуть пополам только
нижнюю сторону листа.



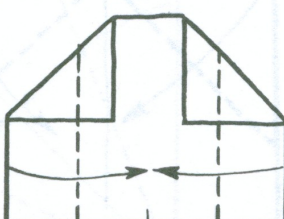
2. Согнуть пополам обе
половинки листа.



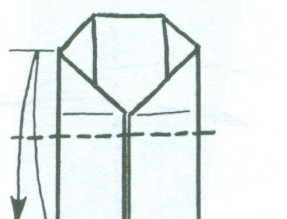
3. Согнуть пополам
только крайние
участки листа.



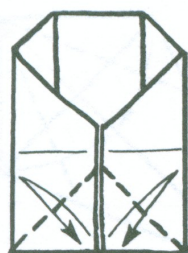
4.



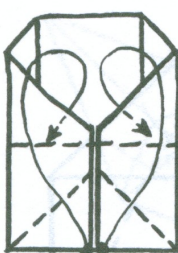
5.



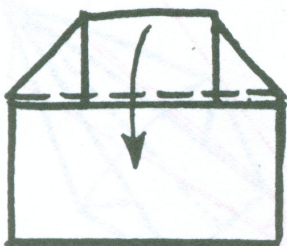
6.



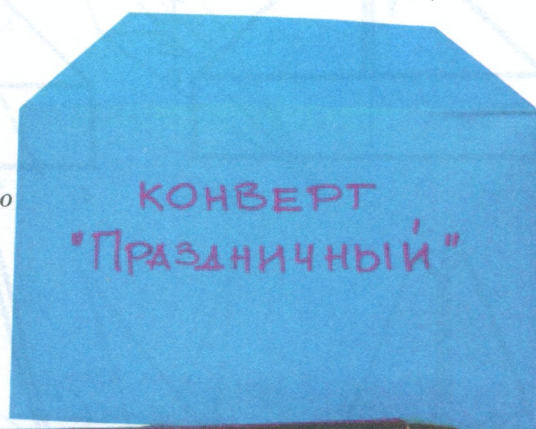
7.



8. Согнуть одновременно
и заправить нижние
уголки внутрь.

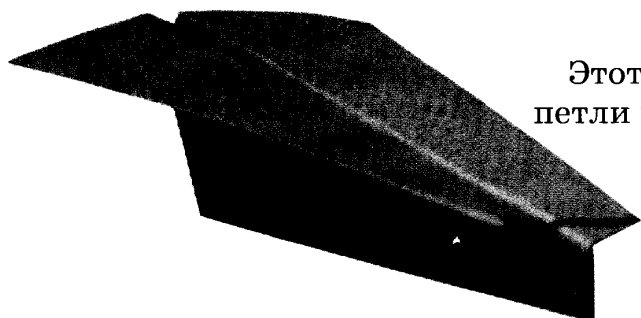


9.

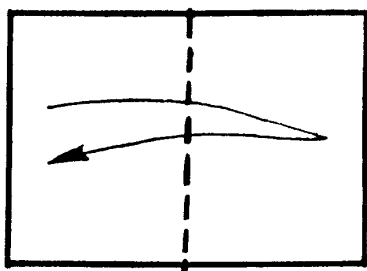


Конверт «Праздничный»

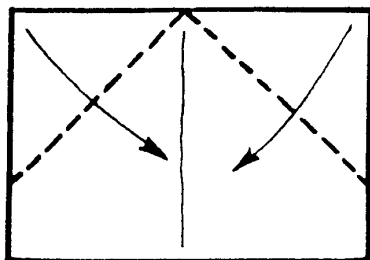
САМОЛЁТ «ЛАСТОЧКА»



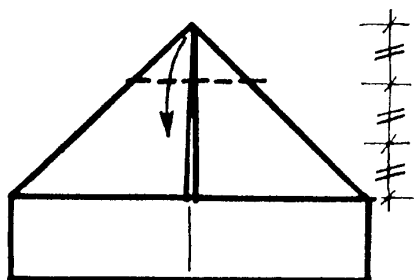
Этот самолёт умеет делать воздушные петли и махать крыльями.



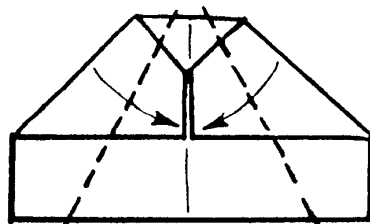
1. Стандартный лист



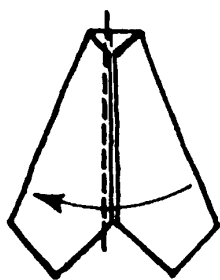
2.



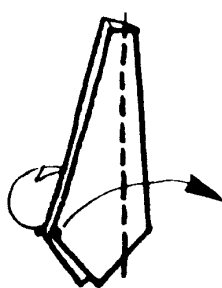
3.



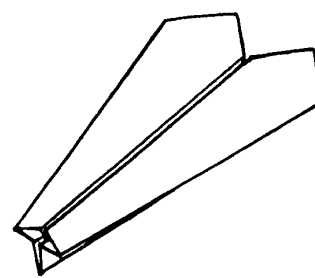
4.



5.



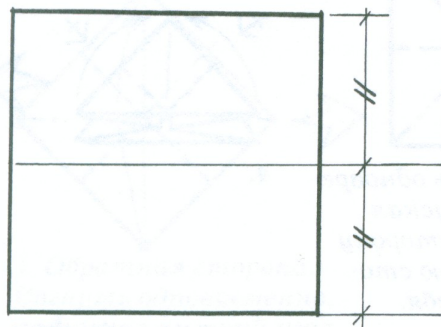
6.



Самолёт «Ласточка»

ТЮЛЬПАН

Классическая модель

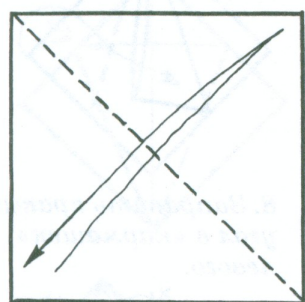


А. Шаблон для листика

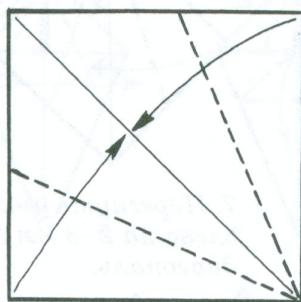


Б. Шаблон для цветка

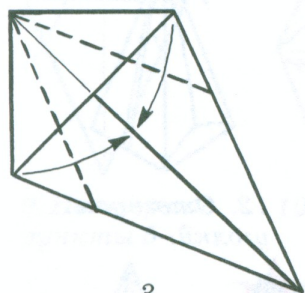
А. Листик



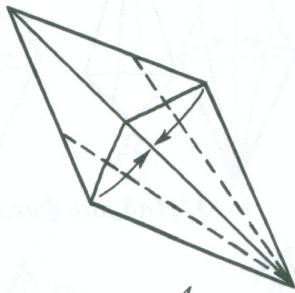
1.



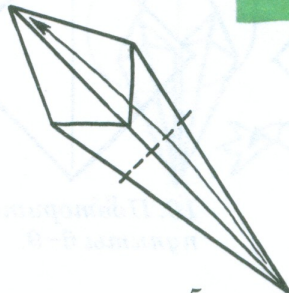
2.



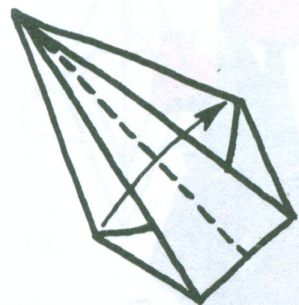
3.



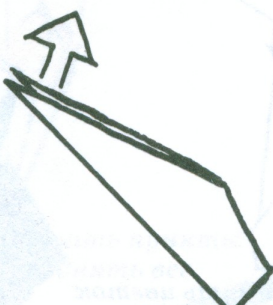
4.



5.



6.



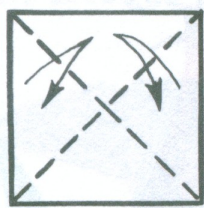
7.



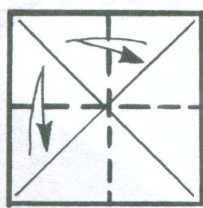
8.



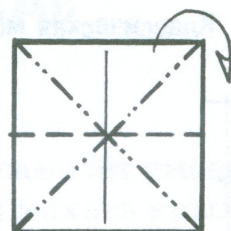
Б. Цветок



1.



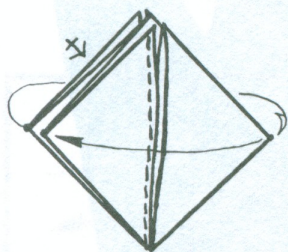
2.



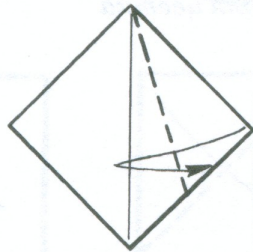
3. Согнуть одновременно, опуская верхнюю сторону на нижнюю сторону от себя.



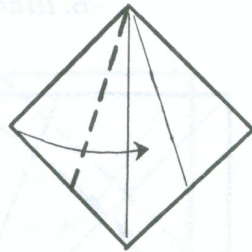
4.



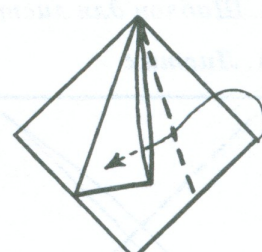
5. Перекинуть угол налево.



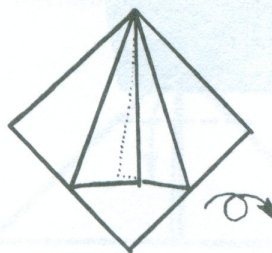
6. Перегнуть угол справа на 2–3 мм за диагональ.



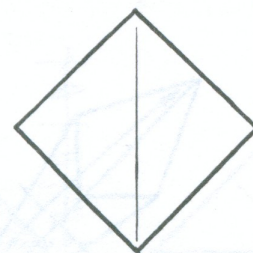
7. Перегнуть угол слева на 2–3 мм за диагональ.



8. Заправить правый угол в «кармашек» левого.



9.



10. Повторить пункты 6–9.



11. Надуть фигурку.



12. Отогнуть уголки.



13. Цветок готов.



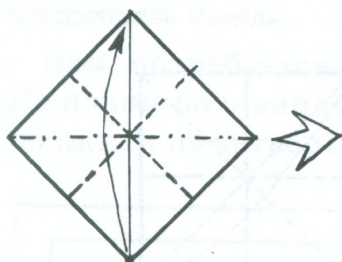
14. Соединить цветок и листик.



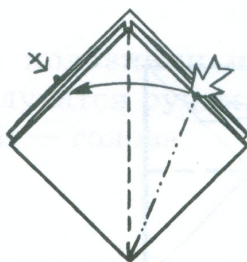
Тюльпан

ИРИС

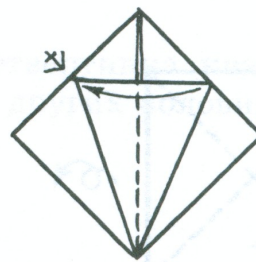
Классическая модель



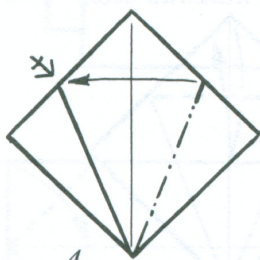
1. Обратная сторона.
Согнуть одновременно,
поднимая нижний угол
вверх.



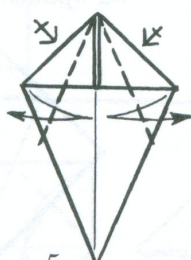
2.



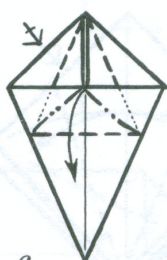
3.



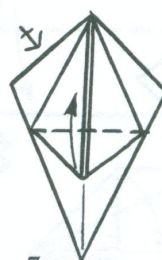
4.



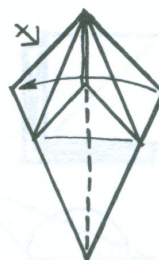
5.



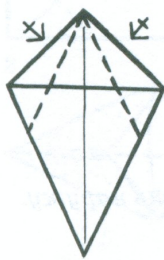
6.



7.



8.



9. Повторить
пункты 5-7.



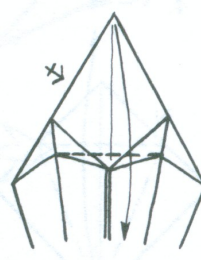
10.



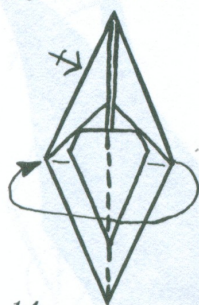
11.



12.



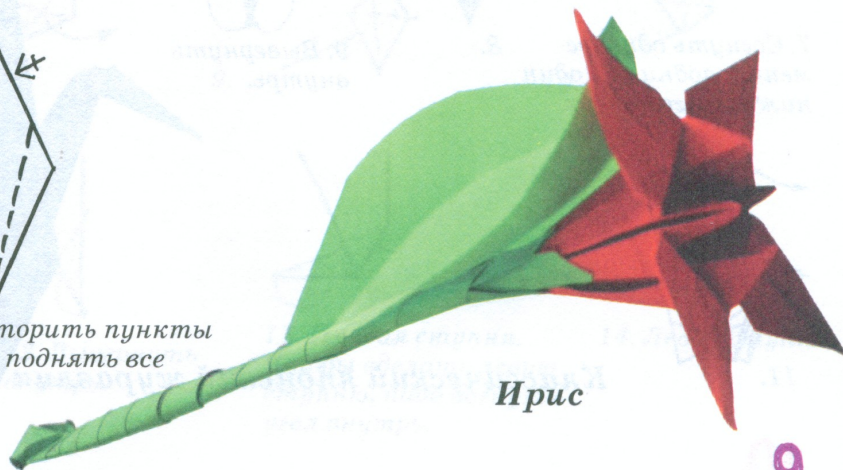
13.



14.



15. Повторить пункты
11-12 и поднять все
уголки.

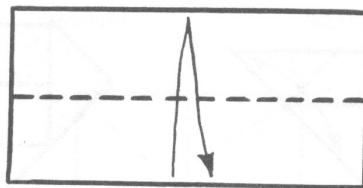
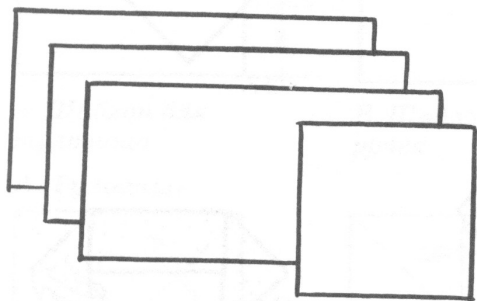


Ирис

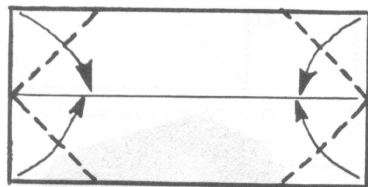
ЯПОНСКАЯ ДЕВОЧКА НОА-ЧАН

Классическая модель

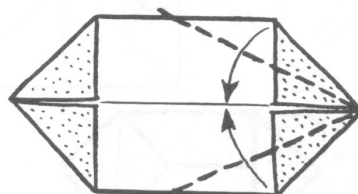
Вам потребуется три половинки и одна четвертинка квадрата. Из одной половинки получатся ручки, из двух других половинок — ножки, а из четвертинки — голова.



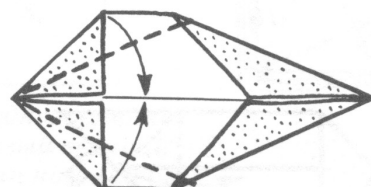
1.



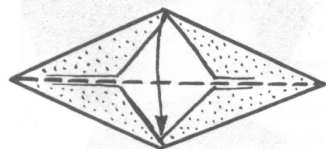
2.



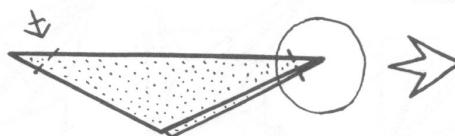
3.



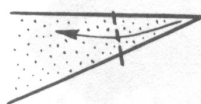
4.



5.



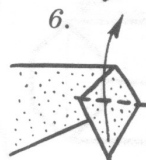
6.



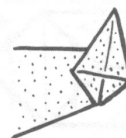
7.



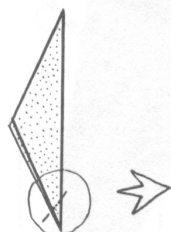
8.



9.



10.



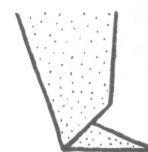
11. Повторить с оставшимися двумя половинками квадратов пункты 2–6.



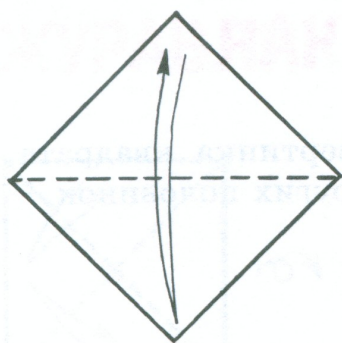
12. Вывернуть внутрь.



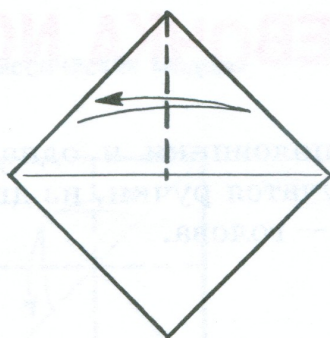
13. Правая ступня. Чтобы сделать левую ступню, надо вогнуть угол внутрь.



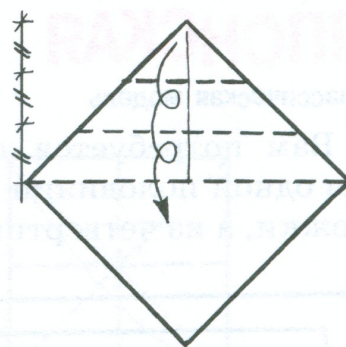
14. Левая ступня



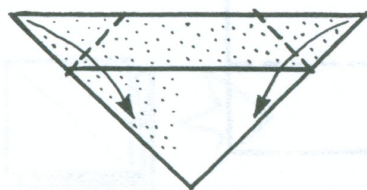
15.



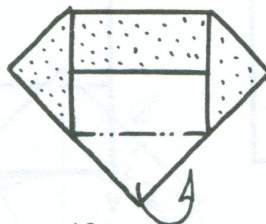
16. Согнуть только до диагонали.



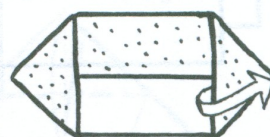
17.



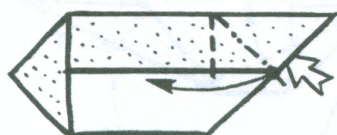
18.



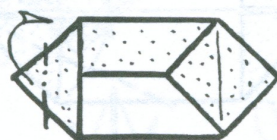
19.



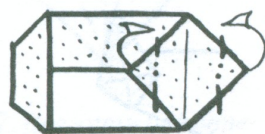
20.



21.



22.

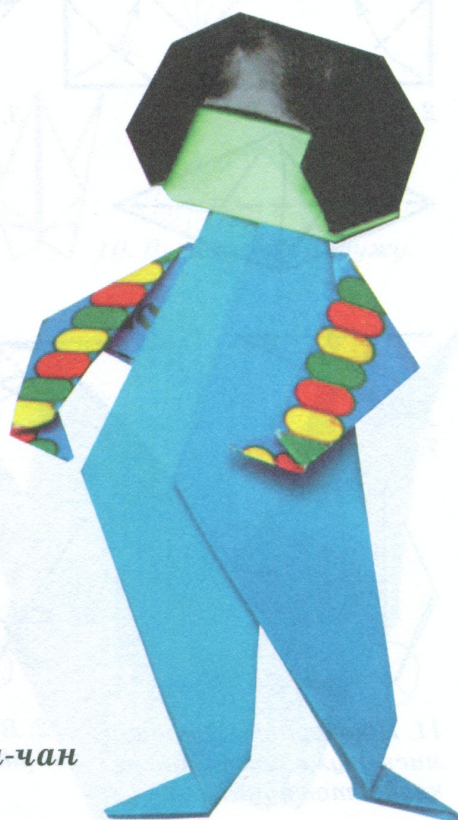


23.



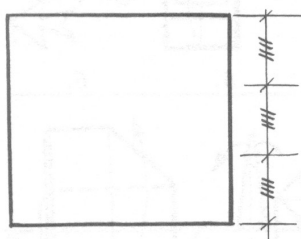
24.

Осталось только соединить и склеить все части фигурки вместе. Придайте рукам любое естественное положение.

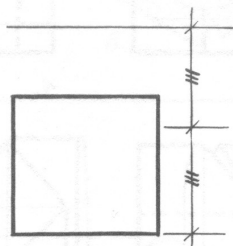


Ноа-чан

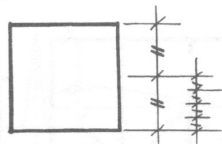
РУССКАЯ ДЕВОЧКА РОСИНКА



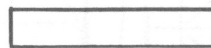
А. Шаблон для туловища



Б. Шаблон для ручек



В. Шаблон для головы

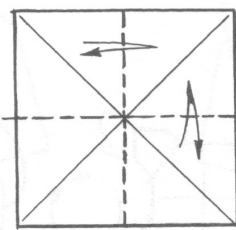


Г. Шаблон для волос

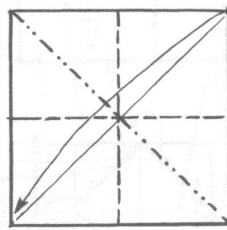
А. Туловище



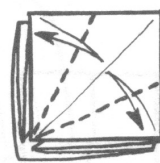
1. Лицевая сторона



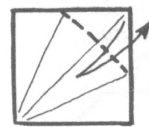
2.



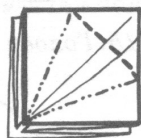
3. Согнуть одновременно, опуская правый верхний угол на левый нижний угол.



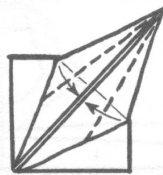
4.



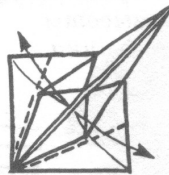
5.



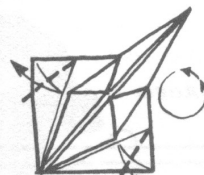
6. Согнуть одновременно, поднимая нижний левый угол вверх.



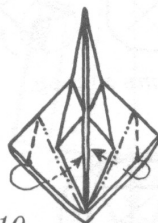
7.



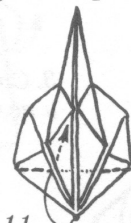
8.



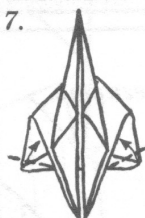
9.



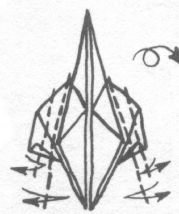
10.



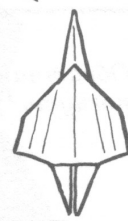
11.



12.



13. Перегнуть складочки.

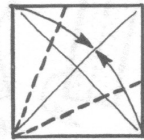


14. Туловище готово.

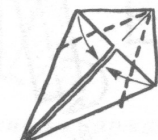
Б. Ручки



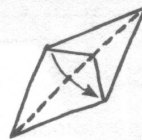
1.



2.



3.

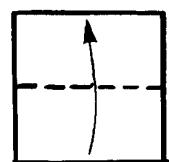


4.



5. Ручки готовы.

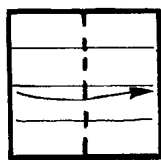
В. Голова



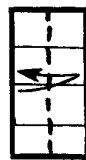
1.



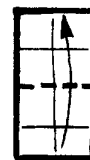
2.



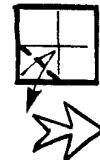
3.



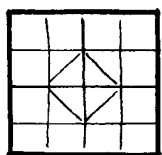
4.



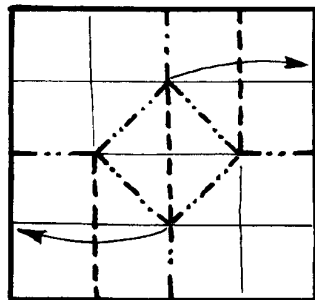
5.



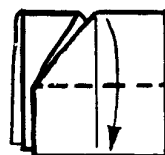
6.



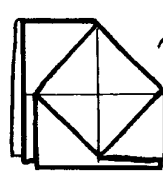
7.



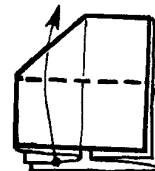
8.



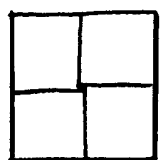
9.



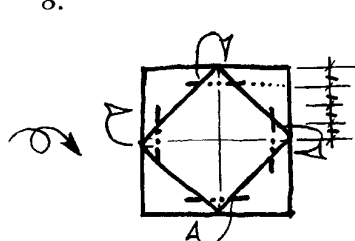
10.



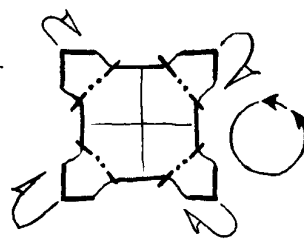
11. Поднять вверх три слоя бумаги.



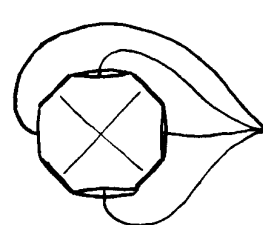
12.



13. Согнуть на $\frac{1}{4}$ часть высоты треугольника.



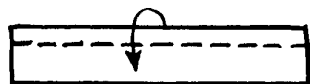
14. «Кармашки»



15. Голова готова.

«кармаш»

Г. Волосы



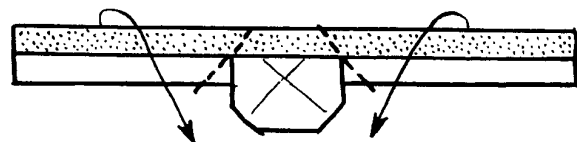
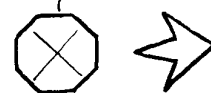
1. Обратная сторона. Отогнуть $\frac{1}{3}$ часть.



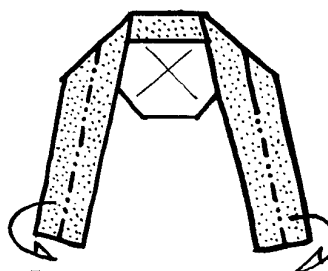
2. Перегнуть.



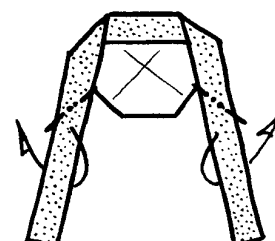
3. Соединить голову и волосы.



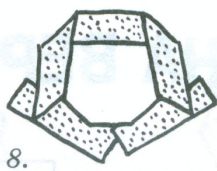
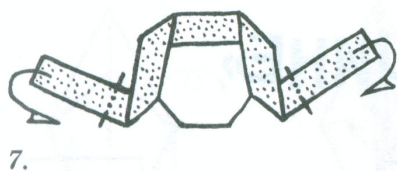
4. Согнуть по контуру головы.



5.

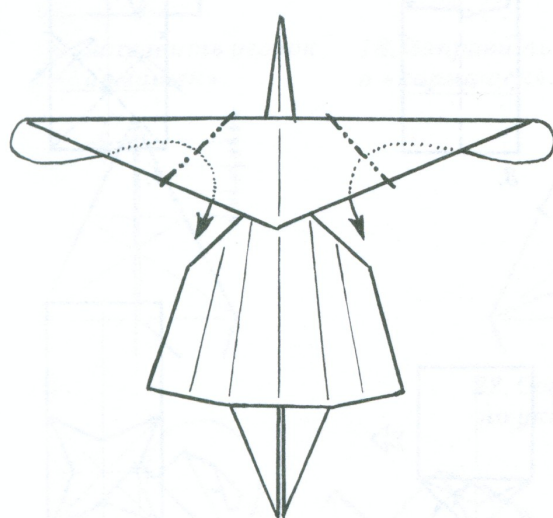
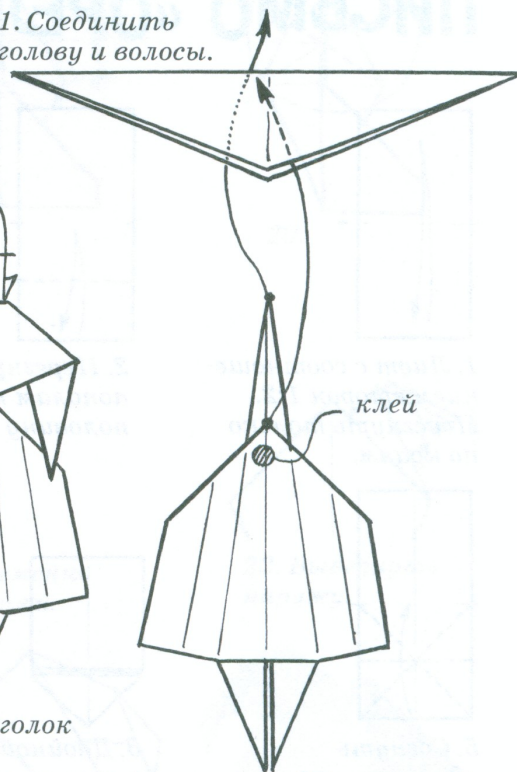


6.

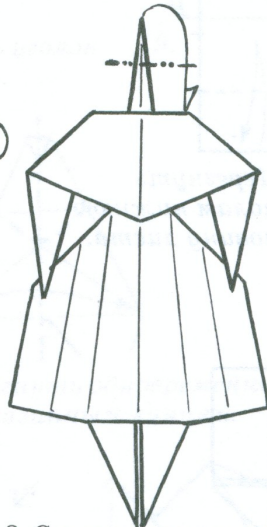


Собрать модель.

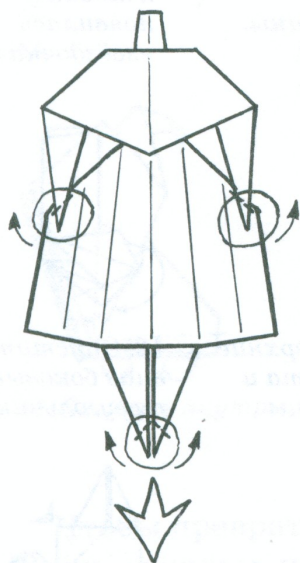
1. Соединить голову и волосы.



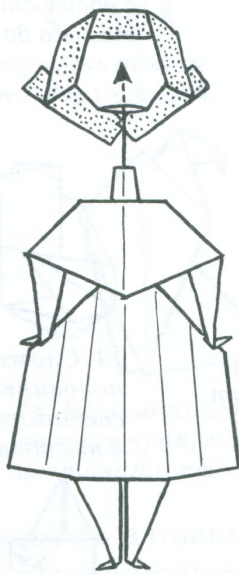
2. Вывернуть уголки внутрь.



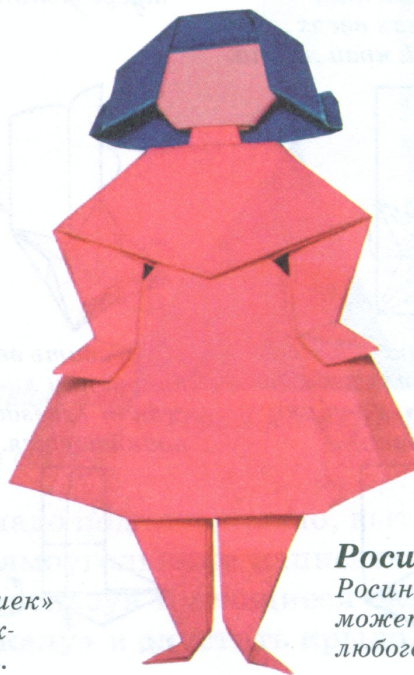
3. Сложить уголок пополам.



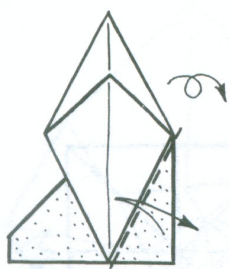
4. Согнуть ручки и ножки, как показано на рисунке.



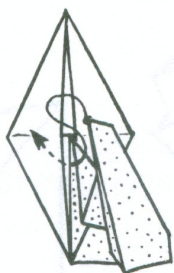
5. В нижний «кармашек» головы вставить верхнюю часть туловища.



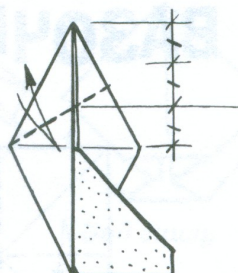
Росинка
Росинка может быть любого цвета.



17. Заправить уголок в «кармашек».



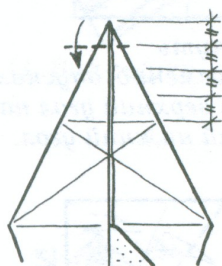
18. Заправить уголок в «кармашек».



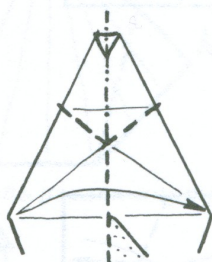
19.



20.



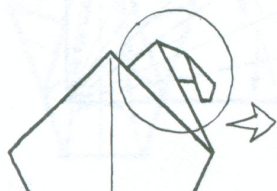
21.



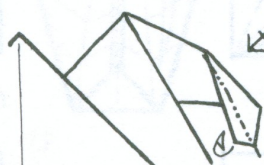
22. Согнуть одновременно по указанным линиям.



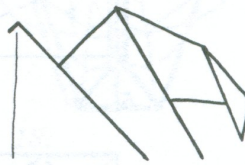
23. Вывернуть наружу.



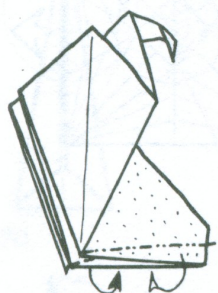
24.



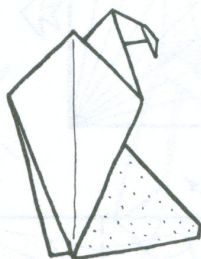
25. Завернуть уголки внутрь с двух сторон.



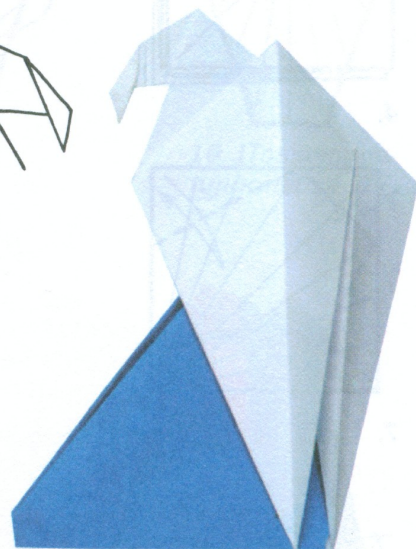
26.



27. Загнуть внутрь.



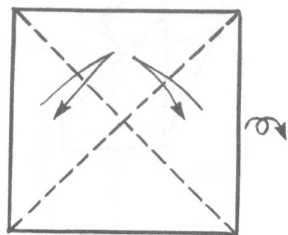
28. Если немного раздвинуть нижние края, можно поставить модель на стол.



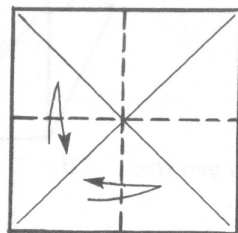
Орёл на вершине

Чтобы превратить модель в письмо, надо поднять крыло, вытащить часть «скалы» и на расправленном прямоугольнике написать что-то своим друзьям и знакомым. Затем, используя имеющиеся складки, сложить прямоугольник, заправить «скалу» и опустить крыло.

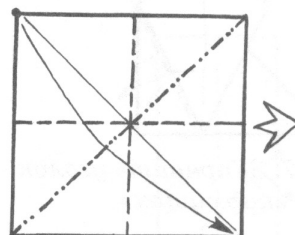
ВЫСОКАЯ ВАЗОЧКА



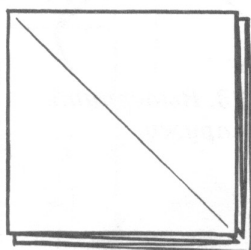
1.



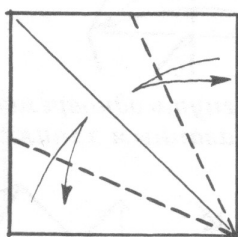
2.



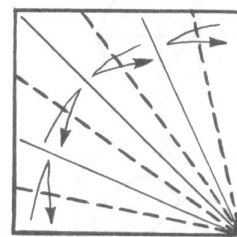
3. Согнуть одновременно, опуская левый верхний угол на правый нижний угол.



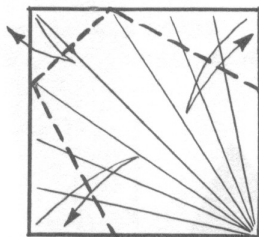
4.



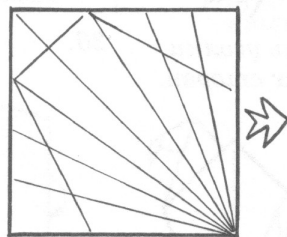
5.



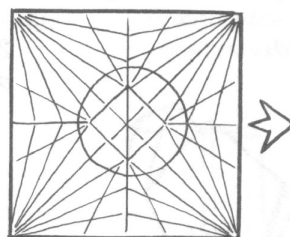
6.



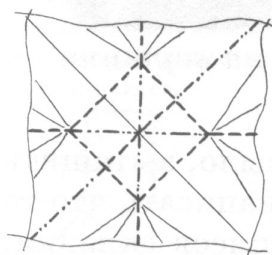
7.



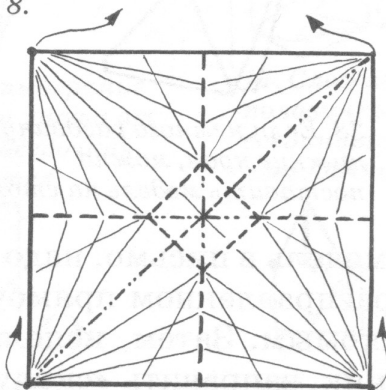
8.



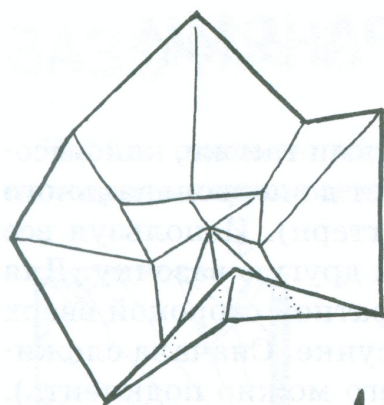
9.



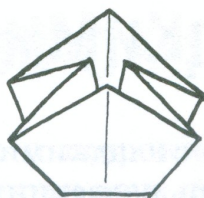
Середина пункта 9 крупно



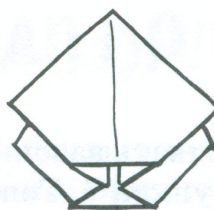
10. Обратная сторона. Зафиксировать указанные складки. Согнуть одновременно, поднимая вверх все четыре уголка и сводя их в одну точку.



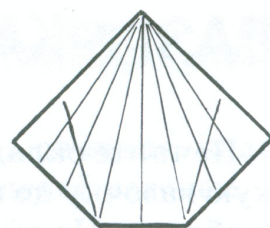
11. Вид сверху



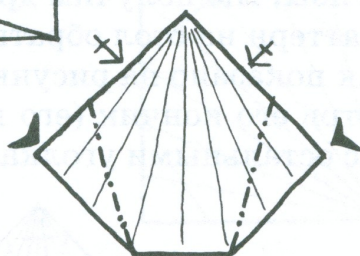
Вид сбоку



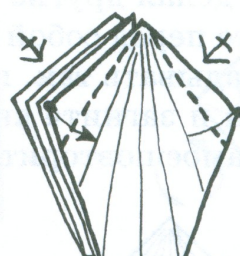
Вид снизу



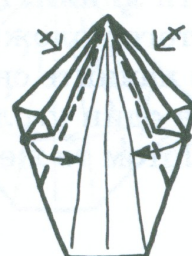
12.



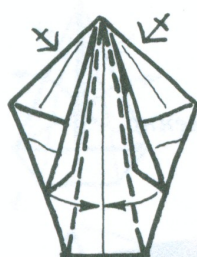
13. Вогнуть уголок внутрь.



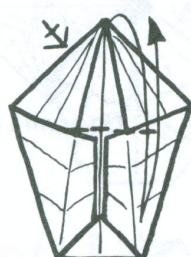
14.



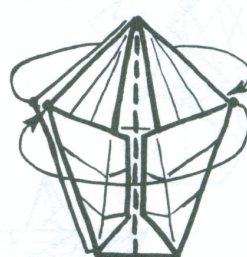
15.



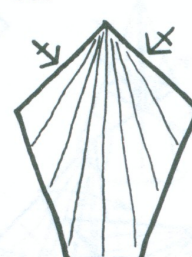
16.



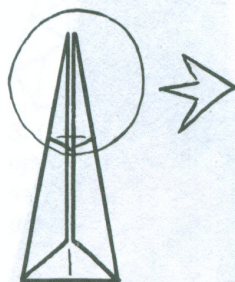
17.



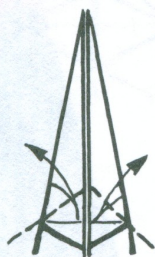
18.



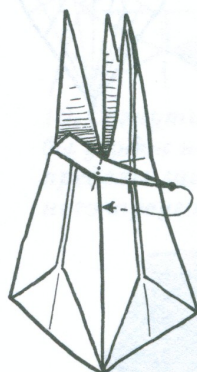
19. Повторить пункты 14-17.



20.



21.

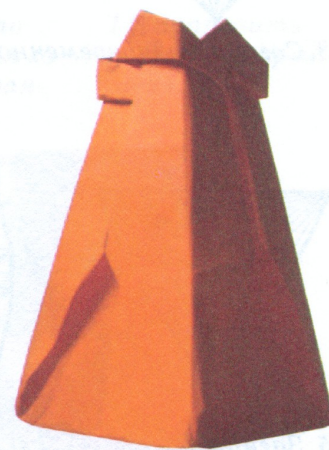


22.



23.

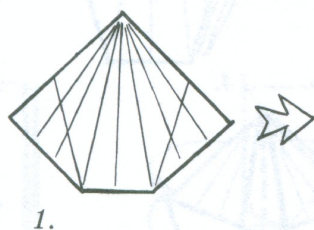
24. Заправить кончик уголка в «кармашек» соседней грани. С каждым из трёх остальных уголков повторить пункты 21-24. Расправить доньшко вазы.



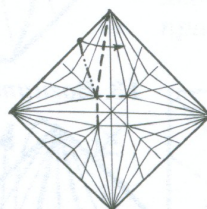
Высокая вазочка

ВАЗОЧКА С ГЛАДКИМИ ГРАНЯМИ

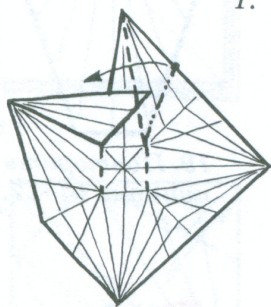
Начните складывать вазочку с гладкими гранями так же, как высокую вазочку до пункта 7. Теперь разверните лист до первоначального шаблона. На нём вы увидите сетку линий (паттерн). Используя все эти линии, но делая другие сгибы, мы получим другую вазочку. Для этого положите перед собой паттерн на стол обратной стороной вверх и начните складывать так, как показано на рисунке. Сначала сложите один уголок и загните внутрь его кончик (его можно подклеить). Потом то же самое повторите с остальными уголками.



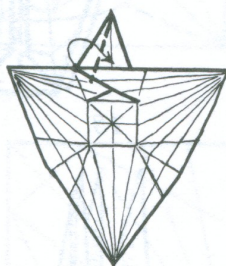
1.



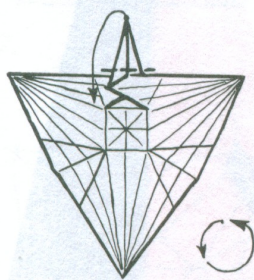
2. Согнуть одновременно.



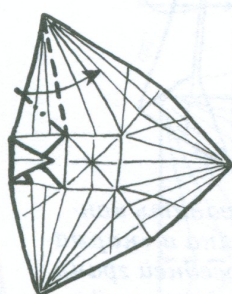
3. Согнуть одновременно.



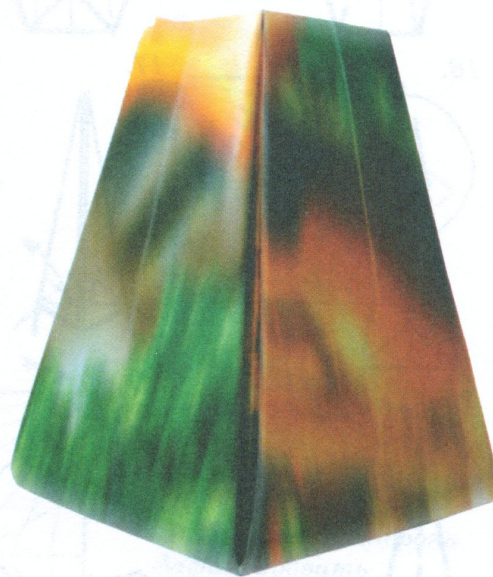
4.



5. Загнуть уголок внутрь.



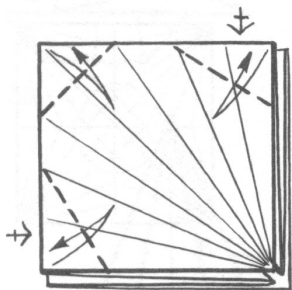
6. Повторить пункты 2–5.



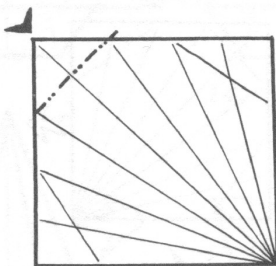
**Вазочка с гладкими
гранями**

ВАЗОЧКА С ШИРОКИМ ГОРЛЫШКОМ

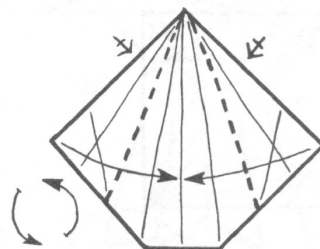
Чтобы сделать вазочку с широким горлышком, сначала надо повторить первые семь пунктов двух предыдущих моделей вазочек.



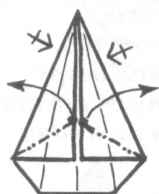
1.



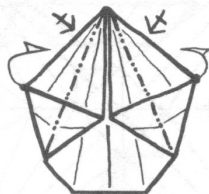
2. Вогнуть уголок внутрь.



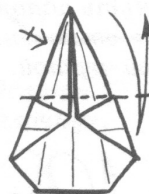
3.



4.



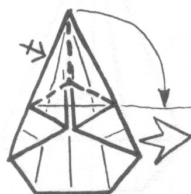
5.



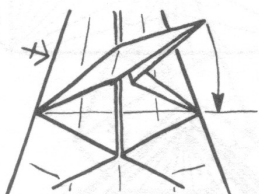
6.



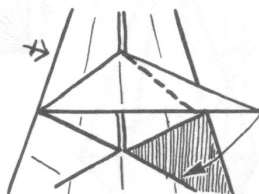
7.



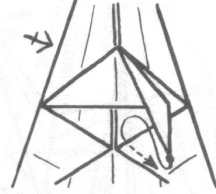
8. Согнуть одновременно, поворачивая сложенный угол вправо.



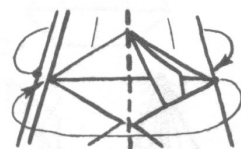
9.



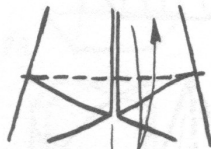
10. Согнуть так, чтобы уголок не выходил за пределы заштрихованного треугольника.



11. Заправить уголок в «кармашек».



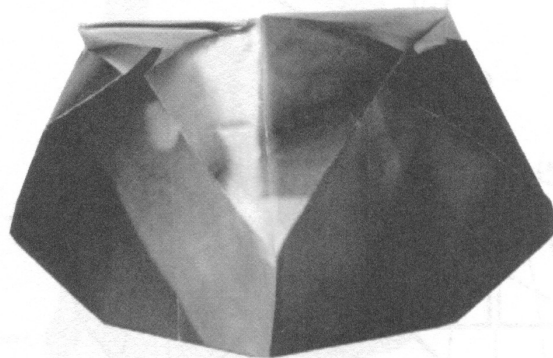
12.



13. Повторить пункты 6–12.



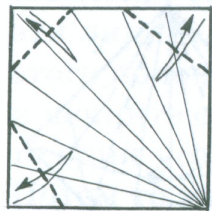
14. Расправить внутри квадратное доньшко. Отогнуть верхние уголки на 90°.



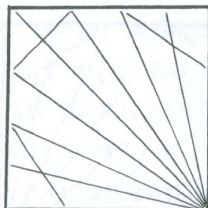
Вазочка с широким горлышком

КОРЗИНОЧКА

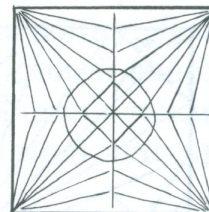
Чтобы сделать корзиночку, сначала повторите первые семь пунктов предыдущих моделей вазочек.



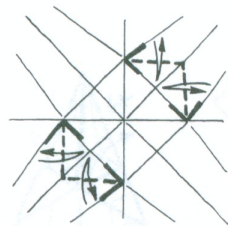
1.



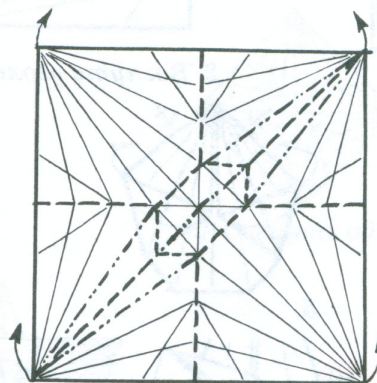
2.



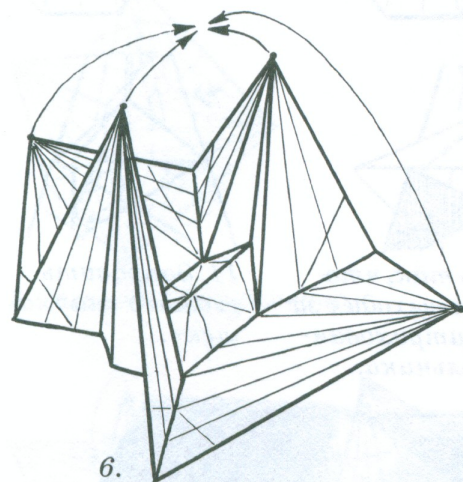
3.



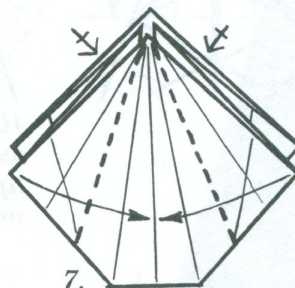
4. Согнуть пополам уголки, отмеченные жирной чертой.



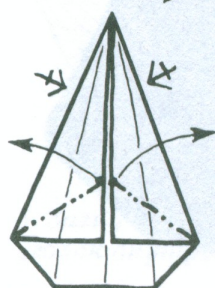
5. Согнуть одновременно, поднимая вверх все четыре уголка и сводя их в одну точку.



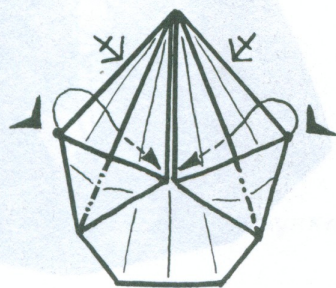
6.



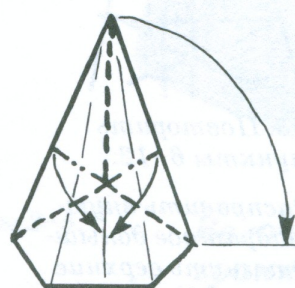
7.



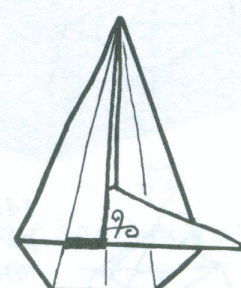
8.



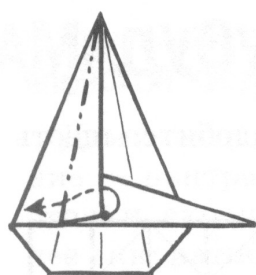
9.



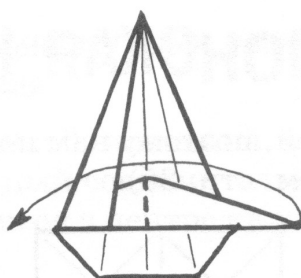
10.



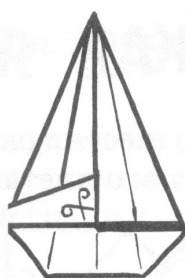
11.



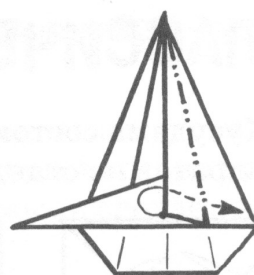
12.



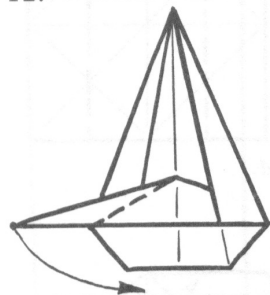
13.



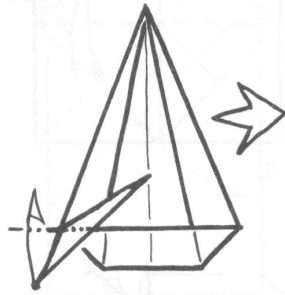
14.



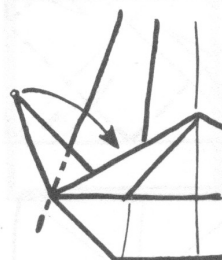
15.



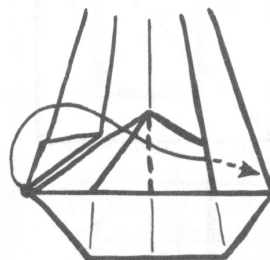
16.



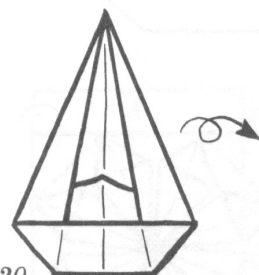
17.



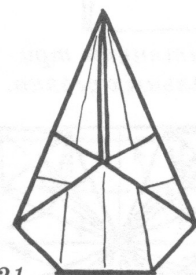
18. Сделать «стрелочку».



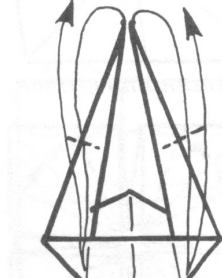
19. Заправить «стрелочку» в «кармашек».



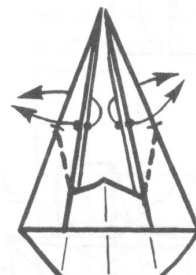
20.



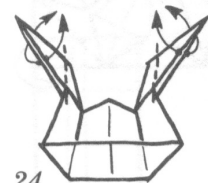
21.



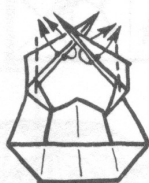
22.



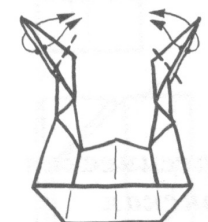
23.



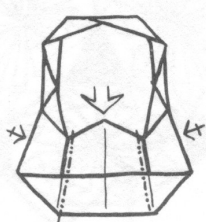
24.



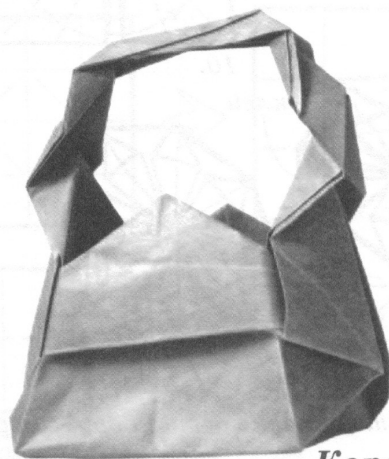
25.



26. Склеить кончики ручек.



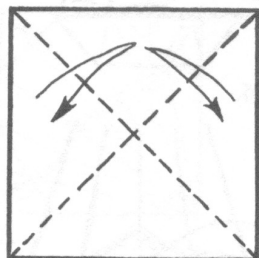
27. Расправить доньшко и зафиксировать боковые сгибы.



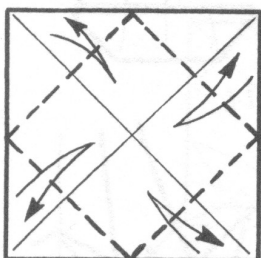
Корзиночка

КЛАССИЧЕСКАЯ ЯПОНСКАЯ КУСУДАМА

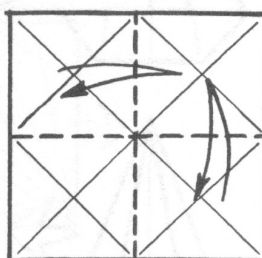
Кусудاما состоит из шести граней, поэтому нам понадобится шесть квадратов из стандартного листа (см. стр. 25).



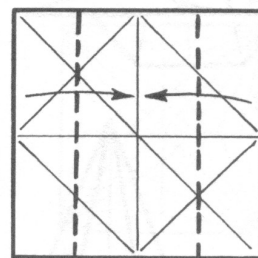
1.



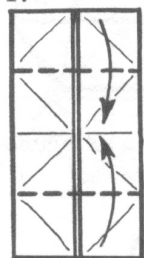
2.



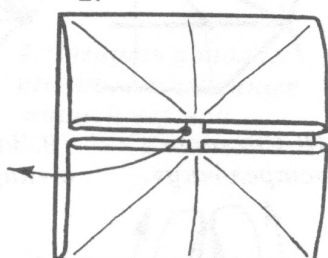
3.



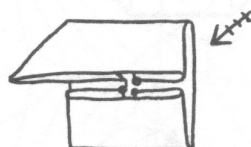
4.



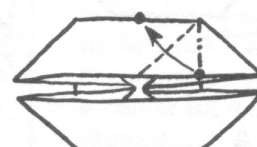
5.



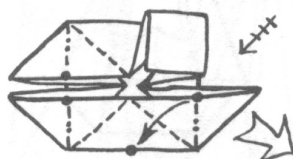
6. Вытянуть уголок.



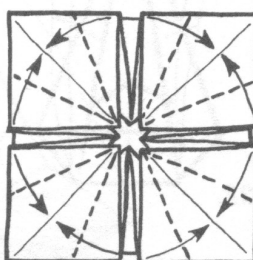
7. Вытянуть три остальных уголка.



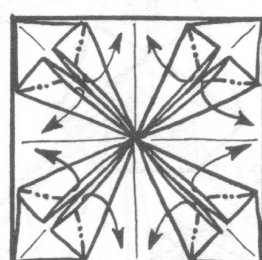
8.



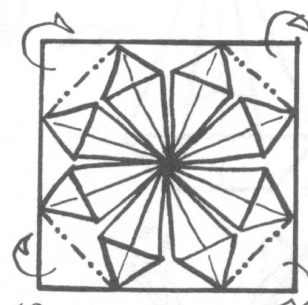
9.



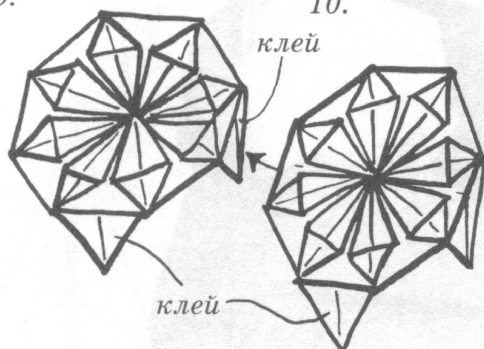
10.



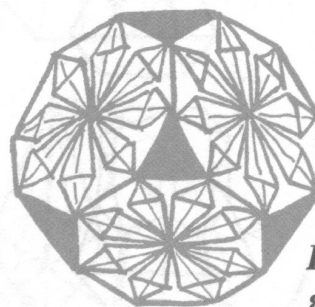
11.



12.



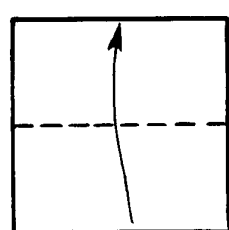
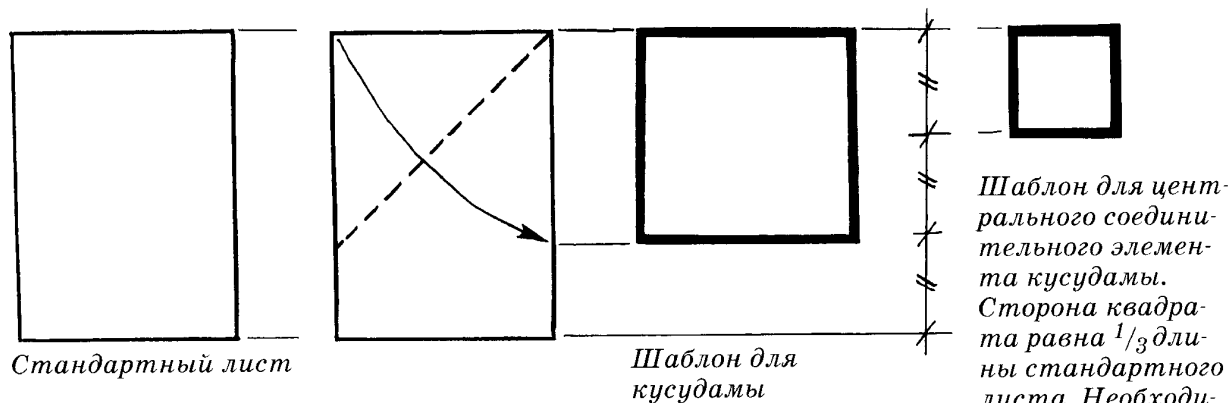
13. Соединить попарно детали друг с другом.



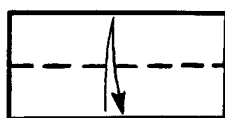
Классическая японская кусудاما

ЦЕНТРАЛЬНЫЙ СОЕДИНИТЕЛЬНЫЙ ЭЛЕМЕНТ ДЛЯ КАЖДОЙ ГРАНИ КЛАССИЧЕСКОЙ ЯПОНСКОЙ КУСУДАМЫ

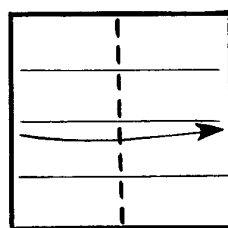
Для классической японской кусудамы мы предлагаем дополнение — центральный соединительный элемент, который соединит все уголки, сходящиеся в центре каждой грани кусудамы, и сделает её более аккуратной.



1.



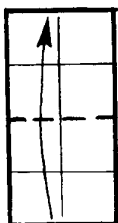
2.



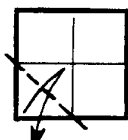
3.



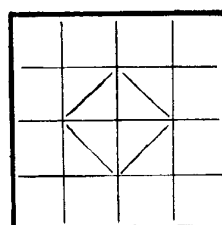
4.



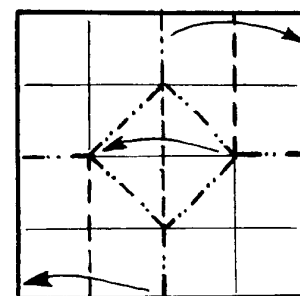
5.



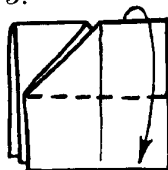
6.



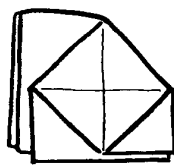
7.



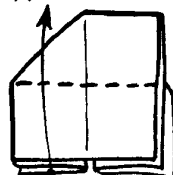
8. Согнуть одновременно с поворотом.



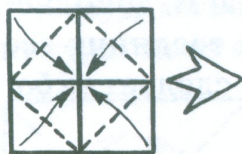
9.



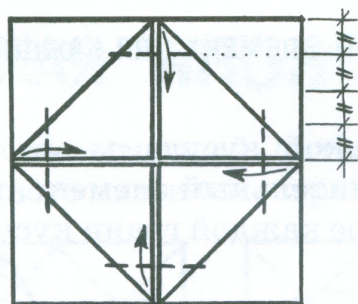
10.



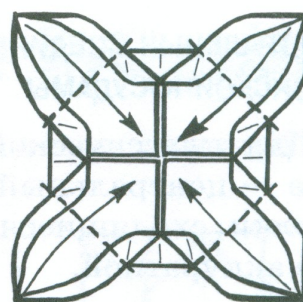
11. Поднять вверх все три слоя бумаги.



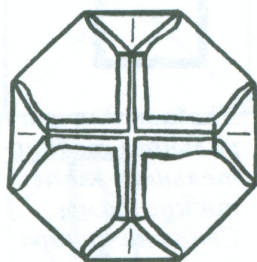
12.



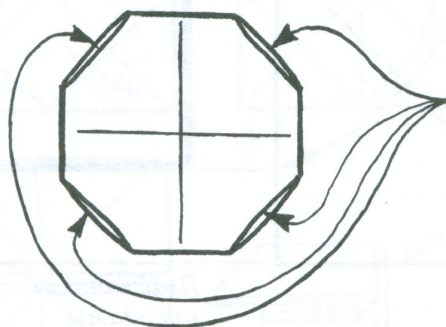
13. Согнуть примерно на $\frac{1}{4}$ часть высоты треугольника.



14.

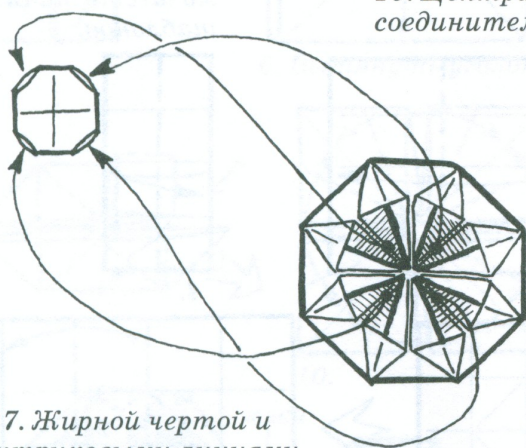


15.

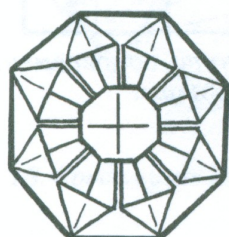


16. Центральный соединительный элемент

«кармашки», в которые вставляются центральные уголки классической японской кусудамы



17. Жирной чертой и штриховыми линиями выделены центральные уголки классической японской кусудамы.



18. Одна грань классической японской кусудамы с центральным соединительным элементом.

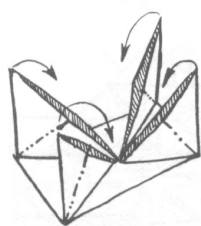
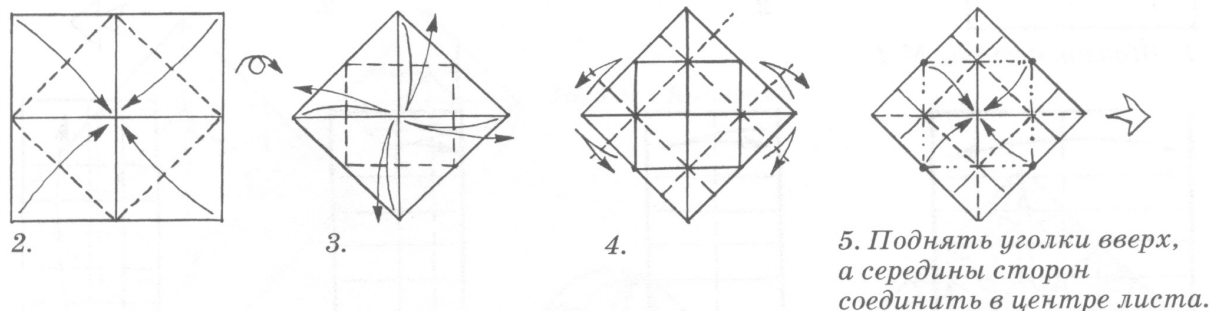
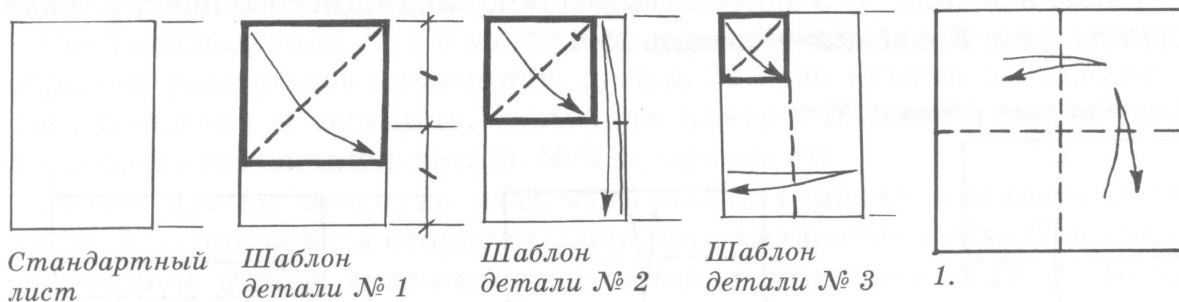


Классическая японская кусудамы с центральными соединительными элементами

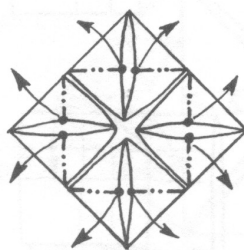
ТРЕХСЛОЙНАЯ КУСУДАМА «ФРАКТАЛ»

Эта модель представляет собой кубик, каждая грань которого имеет сложный пространственный рисунок и состоит из четырёх деталей — № 1, № 2, № 3 и № 4 (узел Кавасаки), вставленных одна в другую. Каждую деталь надо сделать шесть раз. Детали № 1, № 2 и № 3 складываются по одинаковой схеме, но отличаются по размеру. Рекомендуемые размеры шаблонов самой маленькой модели: деталь № 1 — 21 см, деталь № 2 — 14,8 см, деталь № 3 — 10,5 см и деталь № 4 — 7 см.

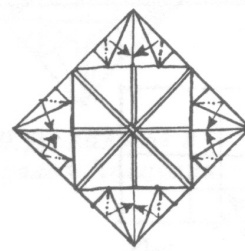
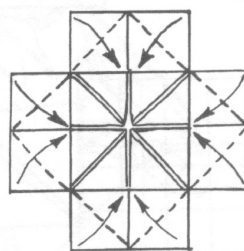
Детали № 1, № 2, № 3

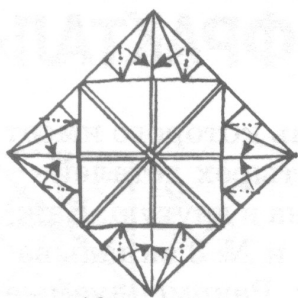


6. Верхние уголки, опуская, также соединить в центре детали.

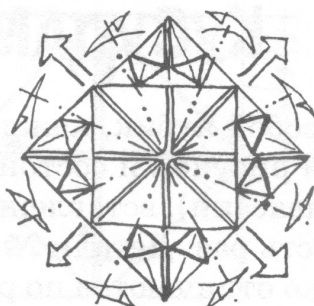


7. Развести в стороны середины диагоналей каждого квадрата.

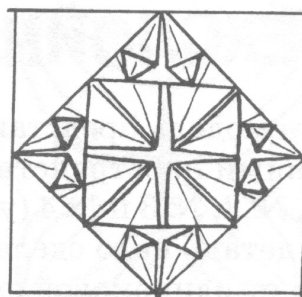




10.



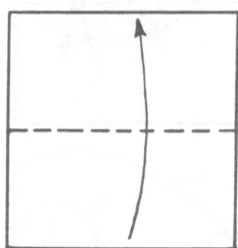
11. Перегните «горой» и вытяните треугольники с обратной стороны.



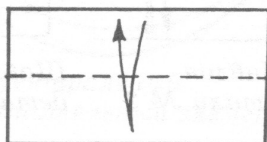
12. Деталь № 1 (№ 2, № 3)

Чтобы в детали № 3 закрепить уголки, сходящиеся к центру, надо сделать узел Кавасаки — деталь № 4.

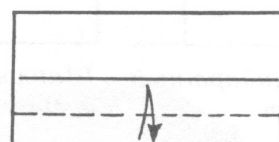
Узел Кавасаки (деталь № 4)



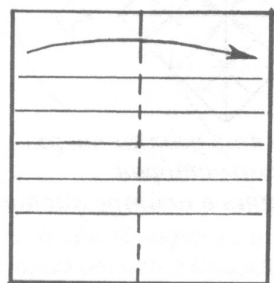
1. Шаблон детали № 4



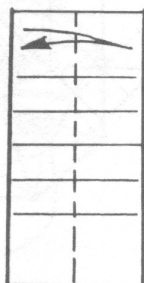
2.



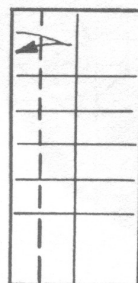
3.



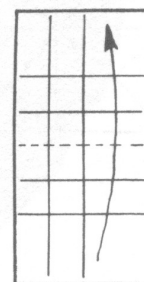
4.



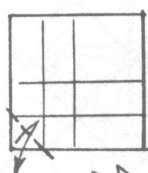
5.



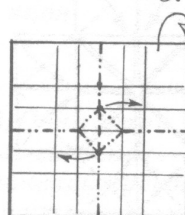
6.



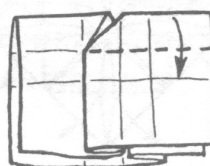
7.



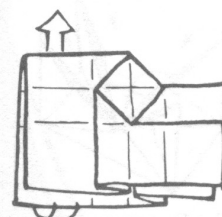
8.



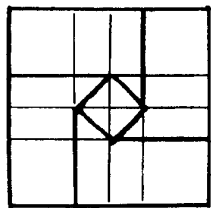
9. Согнуть одновременно с поворотом.



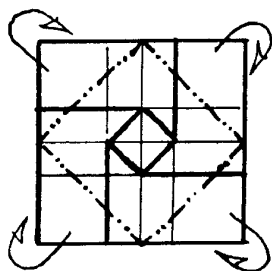
10.



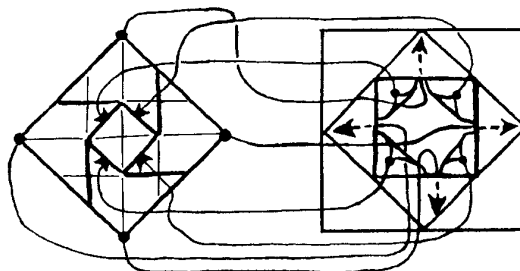
11.



12. Узел Кавасаки



13.

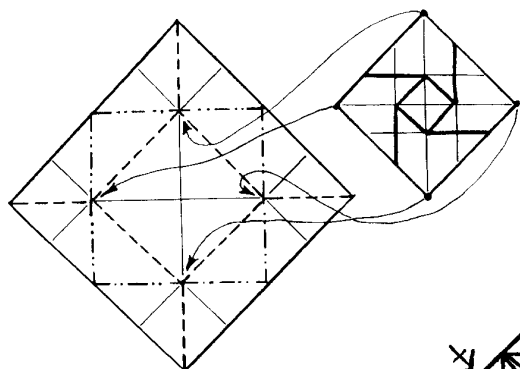


14. Соединение деталей № 3 и № 4.

В детали № 3 надо приподнять сходящиеся к центру уголки и под них положить узел Кавасаки, а затем под стороны квадрата узла Кавасаки заложить концы этих уголков.

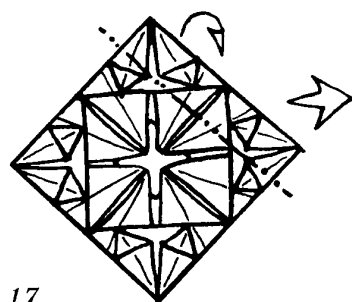
Соединить деталь № 3 с узлом Кавасаки можно также следующим образом: развернуть сложенную деталь № 3 до пункта 5, положить узел Кавасаки в середину, совмещая центры и углы и в обратном порядке снова сложить деталь № 3 до пункта 10.

Затем нужно отогнуть чуть-чуть назад сторону квадрата детали № 3 — покажется сторона маленького квадрата узла Кавасаки, за которую и надо заложить центральный угол детали № 3. То же следует сделать и с другими тремя уголками.

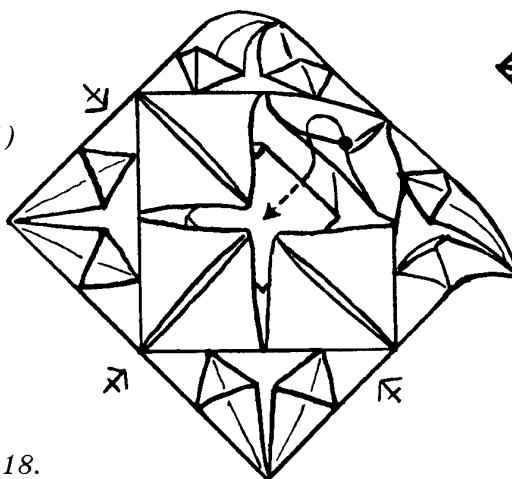


15. Деталь № 3 (пункт 5)

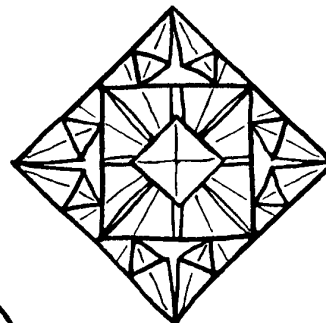
16. Узел Кавасаки



17.



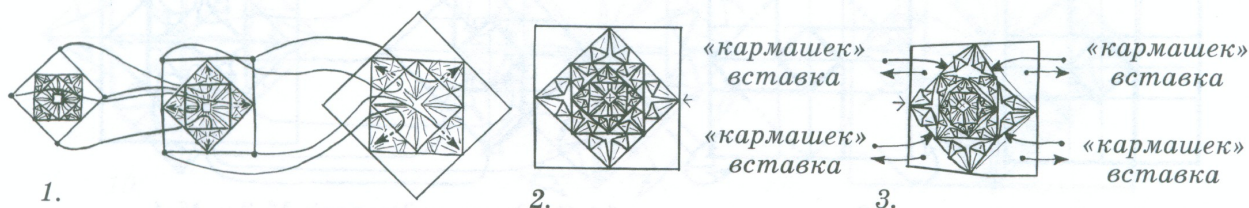
18.



19. Деталь № 3 с узлом Кавасаки

Деталь № 5

деталь № 3 деталь № 2 деталь № 1

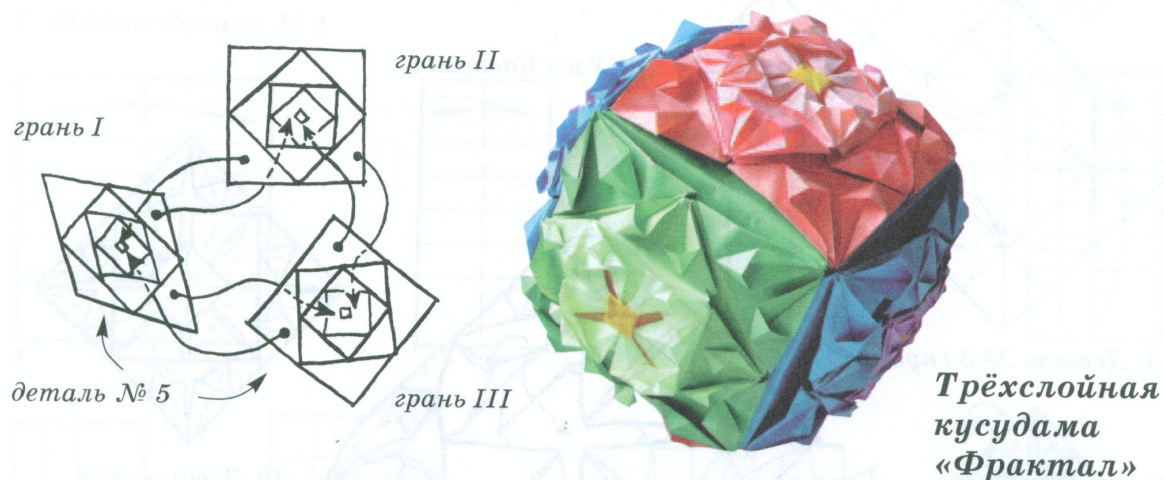


Вставьте деталь № 3 внешними уголками в деталь № 2, как показано на рисунке, а затем деталь № 2 внешними уголками — в деталь № 1. Получится деталь № 4.

Соединять детали следует при помощи капельки клея на внешних уголках.

Деталь № 5 — это рабочая грань фрактала. Из шести деталей № 5 мы и соберём трёхслойную кусудаму «Фрактал». Грани кубика имеют по четыре вставки и четыре «кармашка».

На вставки двух соединяемых граней надо нанести немного клея. Вставку грани I нужно вставить в «кармашек» грани II, а вставку грани II приклеить к грани I с обратной стороны и т. д. Чтобы кусудаму можно было подвесить, надо в её угол изнутри вклеить петельку.



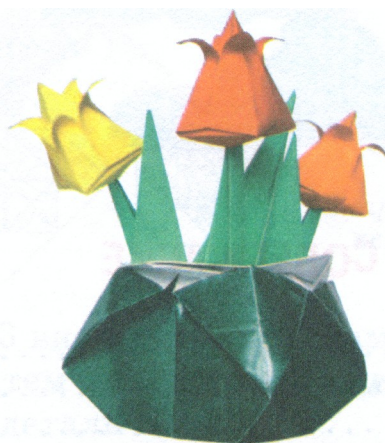
Предлагаем каждую грань кусудамы делать одного цвета, но разных оттенков. Например, для грани зелёного цвета: деталь № 1 — тёмно-зелёный, деталь № 2 — зелёный, деталь № 3 — светло-зелёный. Соответственно для грани голубого цвета: тёмно-голубой, голубой, светло-голубой и т. д. Детали № 4 — жёлтые, оранжевые или лимонные.



СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие	3
Конверт «Праздничный»	5
Самолёт «Ласточка»	6
Тюльпан	7
Ирис	9
Журавлик	10
Японская девочка Ноа-чан	11
Русская девочка Росинка	13
Письмо «Орёл на вершине»	16
Высокая вазочка	18
Вазочка с гладкими гранями	20
Вазочка с широким горлышком	21
Корзиночка	22
Классическая японская кусудама	24
Трёхслойная кусудама «Фрактал»	27





Гончар Валентина Васильевна

Оригами. Забавные игрушки из бумаги

Для совместных занятий родителей с детьми

Художник **В. В. Гончар**

Фотограф **И. Н. Сафонова**

Шеф-редактор **О. Л. Степанова**

Редактор **М. С. Белякова**

Художественный редактор **Н. С. Антонов**

Корректор **Т. А. Чернышева**

Компьютерный дизайн и верстка **Е. Э. Алексеевой**

Подписано в печать 19. 02. 07. Формат 84×108 ¹/₁₆.

Гарнитура «SchoolBookС». Бумага офсетная.

Печать офсетная. Усл. печ. л. 3,36.

Тираж 5000 экз. Изд. № 05–7919.

Заказ № 0705970.

ЗАО «ОЛМА Медиа Групп»

105062, Москва, ул. Макаренко, д 3, стр. 1



Отпечатано в полном соответствии с качеством
предоставленного электронного оригинал-макета
в ОАО «Ярославский полиграфкомбинат»
150049, Ярославль, ул. Свободы, 97