Хмельницький національний університет
Факультет технологій і дизайну
Кафедра дизайну

К В А Л І Ф І К А Ц І Й Н А Р О Б О Т А

перший (бакалаврський)

ДИЗАЙН ТА ВЕРСТКА ІНТЕРАКТИВНОГО РОЗВАЖАЛЬНОГО КАТАЛОГУ З ГЕРОЯМИ АНІМАЦІЙНИХ ФІЛЬМІВ ВІД WALT DISNEY STUDIOS ДЛЯ ДІТЕЙ ВІКОМ ВІД 6 РОКІВ

Галузь знань 02 Культура і мистецтво

Спеціальність 022 Дизайн

Шифр ДРДЗ. 2021076.03.12 ПЗ

Виконала: студентка 4 курсу, група ДЗН-21-3 _____ Анна НІКІПЧУК
Керівник: к.т.н., старший викладач _____ Оксана СТРИЖОВА
Нормоконтролер: к.т.н., доц. _____ Лариса КРАСНЮК

До захисту допускаю:
Зав. кафедри дизайну _____ Ельвіра БАЗИЛЮК
«12» червня 2025р.

Хмельницький 2025

Хмельницький національний університет
(повне найменування навчального закладу)

Факультет технологій і дизайну

Кафедра дизайну

Освітній рівень перший (бакалаврський)

Галузь знань 02 Культура і мистецтво
(шифр і назва)

Спеціальність 022 Дизайн
(шифр і назва)

Освітня програма Дизайн

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувачка кафедри дизайну

Ельвіра БАЗИЛЮК

7 лютого 2025р

ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ

Нікіпчук Анні
(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи: «Дизайн та верстка інтерактивного розважального каталогу з героями анімаційних фільмів від Walt Disney Studios для дітей віком від 6 років»

Керівник проекту Стрижова Оксана, канд. техн. наук
(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

затверджені наказом вищого навчального закладу від 7.02.2025 р., № 23.

2. Строк подання студентом закінченої роботи 2 червня 2025 р.

3. Вихідні дані до роботи: об'єкт проєктування - каталог; призначення – дитячий інтерактивний, розважальний; зміст – герої анімаційних фільмів Walt Disney Studios; вікова категорія користувачів – від 6 років

4. Зміст пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити)

Вступ

розділ 1 – Обгрунтування вихідних даних до проєктування об'єкта

розділ 2 – Ретроспектива теми

розділ 3 – Творча розробка дизайну об'єкта проєктування

Висновки

Додатки

5. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень)

Банер 1500х2000мм

6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-

7. Дата видачі завдання 7.02.2025 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів виконання кваліфікаційної роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1	Вибір та формування вихідних даних	7.02-20.02	
2	Аналіз та обгрунтування вихідних даних до проєктування об'єкта	10.02-01.03	
3	Оформлення розділу 1	10.02-01.03	
4	Збір матеріалів та виконання ретроспектива теми	02.03-01.04	
5	Оформлення розділу 2	02.03-01.04	
6	Творча розробка дизайну об'єкта проєктування та опрацювання ескізної пропозиції	02.04-15.05	
7	Оформлення розділу 3	26.04-15.05	
8	Формулювання висновків	16.05	
9	Оформлення додатків	17.05-24.05	
10	Друк та виготовлення рекламно-інформаційних матеріалів	25 .05-30.05	
11	Допуск кваліфікаційної роботи керівником	28.05-30.05	
12	Нормоконтроль кваліфікаційної роботи	2.06	
13	Перевірка на антиплагіат	7.06	
14	Допуск результатів проектування до захисту	9.06	
15	Рецензування кваліфікаційної роботи	11.06-14.06	
16	Оформлення презентації результатів проєктування, підготовка доповіді	7.06-14.06	
17	Захист кваліфікаційної роботи	18.06	

Студент _____ Анна НІКІПЧУК
(підпис)

Керівник роботи _____ Оксана СТРИЖОВА
(підпис)

АНОТАЦІЯ

до кваліфікаційної роботи першого (бакалаврського) освітнього рівня
на тему: «Дизайн та верстка інтерактивного розважального каталогу з героями анімаційних фільмів від Walt Disney Studios для дітей віком від 6 років»
студентки групи ДЗН-21-3 Нікіпчук А.,
керівник к.т.н., ст. викладач Стрижова О.

Обсяг пояснювальної записки – 51 с., 46 ілюстрацій, 4 додатки, 25 джерел.

ВЕРСТКА ТА ДИЗАЙН КАТАЛОГУ, ГЕРОЇ АНІМАЦІЙНИХ ФІЛЬМІВ ВІД WALT DISNEY STUDIOS, ІНТЕРАКТИВНА ДИТЯЧА КНИГА, ОБРАЗНІСТЬ, СТИЛІЗАЦІЯ

У кваліфікаційній роботі розроблено інтерактивний розважальний каталог з героями анімаційних фільмів від Walt Disney Studios, які мають продовження та розвиток їх історій у сьогоденні.

Розглянуто особливості сприйняття візуальної інформації дитячою аудиторією, проаналізовано тенденції в графічному дизайні та роботи відомих художників-графіків і дизайнерів, а також досліджено дизайн і графічні прийоми анімаційних фільмів від Walt Disney Studios.

Результатом проєктування є інтерактивний розважальний каталог для дітей, що складається з візуальних історій 10 героїнь мультиків, які мають сучасну зовнішність та нове життя і пригоди. Каталог дозволяє дітям доповнювати зображення наліпками з аксесуарами та друзями для принцес.

3.06.2025
дата

підпис

ЗМІСТ

С.

Вступ …….. 5

1 Обґрунтування вихідних даних до проєктування об’єкта ……..… 6

1.1 Характеристика об’єкта проєктування ……..… 6

1.2 Аналітичне дослідження вимог до дизайну об’єкта ……..….. 9

2 Ретроспектива теми ……... 18

2.1 Історичний огляд ретроспективи дизайну об’єктів обраного напряму …….. 18

2.2 Огляд досягнень відомих художників-графіків і дизайнерів, що працювали над подібною темою ……. 24

3 Творча розробка дизайну об’єкта проєктування ……. 28

3.1 Вибір та обґрунтування концепції дизайну об’єкта проєктування 28

3.2 Розробка варіантів творчих ідей ……..….. 33

3.3 Обґрунтування розробки головної ідеї дизайну об’єкта проєктування ……... 43

Висновки …… 47

Перелік джерел посилання ……..….. 49

Додаток А. Референси для аналізу ……..…. 52

Додаток Б. Дошка натхнення для розробки образів персонажів ……..… 55

Додаток В. Розвороти дитячого інтерактивного каталогу ……..... 56

Додаток Г. Банер …… 63

ВСТУП

Мета роботи: розробка інтерактивного розважального каталогу для дітей віком від 6 років і більше, присвяченого героям анімаційних фільмів від Walt Disney Studios.

Завдання:

- обґрунтувати вихідні дані до проєктування каталогу;

- виконати характеристику каталогу та проаналізувати вимоги до каталогу;

- дослідити ретроспективу дитячого каталогу;

- проаналізувати досягнення відомих художників–графіків і дизайнерів, що працювали над подібною темою;

- обрати та обґрунтувати концепції дизайну інтерактивного розважального каталогу для дітей;

- розробити варіанти творчих ідей;

-обґрунтувати розробку головної ідеї дизайну інтерактивний розважальний каталог для дітей.

Об’єктом дослідження у кваліфікаційній роботі є: вимоги, дизайн і верстка аналогів, композиційні рішення, референси, джерело творчості – характерні риси героїв анімаційних фільмів від Walt Disney Studios для дітей віком від 6 років.

Предмет проєктування: інтерактивний розважальний каталог для дітей.

Актуальність теми підкреслюється постійним зростанням попиту на якісний розвиваючий та розважальний контент для дітей, який ефективно стимулює їхню творчість і пізнавальні процеси. Створення такого каталогу вимагає всебічного підходу: від ретельного аналізу цільової аудиторії до вивчення останніх тенденцій у графічному дизайні та поліграфії, а також глибокого занурення в унікальний світ анімації Disney.

1 ОБҐРУНТУВАННЯ ВИХІДНИХ ДАНИХ ДО ПРОЄКТУВАННЯ ОБ'ЄКТА

1.1 Характеристика об'єкта проєктування

Збір матеріалів для виконання кваліфікаційної роботи було проведено на базі практики ПМП «ВІС» під час проходження переддипломної практики де розпочалося проєктування інтерактивного каталогу згідно теми кваліфікаційної роботи, у якому втілено світ персонажів із класичних анімаційних фільмів студії Wait Disney. Центральними образами каталогу виступають героїні-принцеси: Бель, Жасмін, Рапунцель, Білосніжка, Аріель, Попелюшка, Аврора, Тіана, Меріда та Мулан. Каталог підлаштовано під інтереси і особливості сприйняття основної цільової аудиторії дітей, а саме дівчат віком від 6 років.

Для дітей цього віку характерна чутливість до казкових сюжетів, емоційна вразливість, добре розвинена уява, бажання ідентифікувати себе з улюбленими героями. Для них образ принцес Disney – це не лише впізнавані персонажі, а й втілення мрії, доброти, мужності, дружби та краси. У цьому віці діти активно взаємодіють з візуальним контентом, охоче беруть участь у творчих та ігрових завданнях, виявляють інтерес до книжок-розмальовок, пазлів, лабіринтів та інших видів діяльності, які поєднують гру з елементами навчання та самовираження.

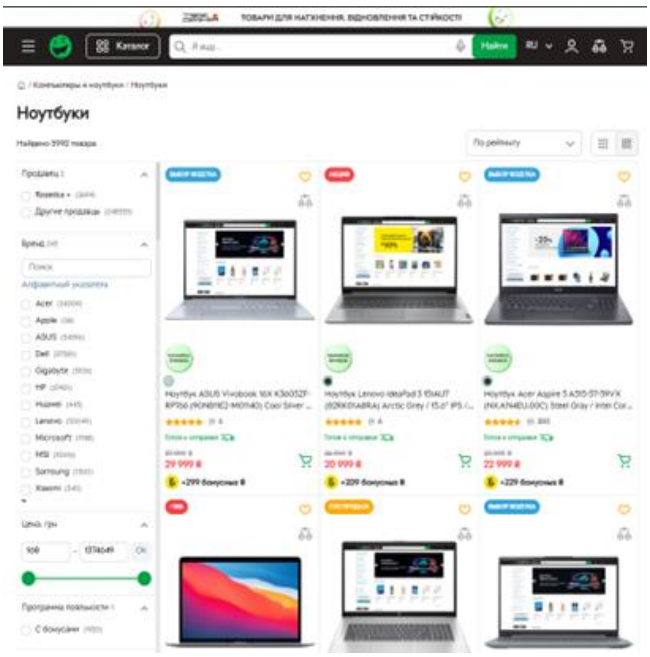
Каталог виконує одразу кілька функцій – розважальну, пізнавальну й розвивальну. Його завдання – не лише зацікавити яскравими ілюстраціями та сюжетами, а й дати можливість дитині розвивати зорову пам'ять, логіку, увагу, моторику та творче мислення. Через виконання нескладних і с захопливих завдань діти вчаться зосереджуватись, проявляти фантазію, діяти послідовно та взаємодіяти з друкованим продуктом. Присутність знайомих персонажів створює атмосферу довіри та захоплення, що значно підвищує залученість дитини до процесу [5].

У каталозі застосовуються теплі, насичені кольори, м'які контури,

гармонійне поєднання тексту й ілюстрацій. Шрифти використовуються великі й добре читабельні, із чіткою структурою подачі інформації. Усе це робить каталог легким для сприйняття й привабливим у використанні. Каталог – це ілюстроване видання зі значною кількістю сторінок, у якому представлена корисна інформація, ретельно структуроване для легкого пошуку інформації. Активно стають популярними електронні каталоги [5].

Каталоги можна поділити на 2 великі групи – паперові та електронні (рис. 1.1).

а



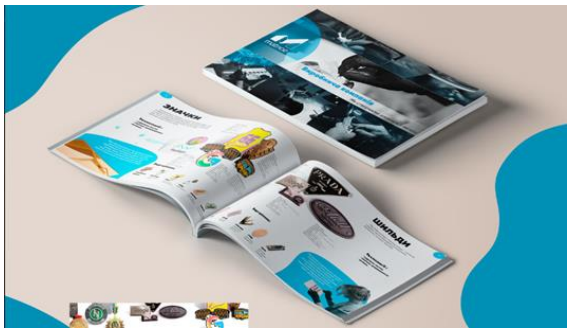
б

Рисунок 1.1 – Види каталогів: а) паперовий; б) електронний [7]

Незважаючи на активний розвиток електронних каталогів, друковані залишаються актуальними, оскільки вони надають клієнтам змогу переглянути його у будь який зручний час також є змога доторкнутися до паперу та відчути його структуру, що одразу інтуїтивно привертає увагу клієнта до продукції чи товару.

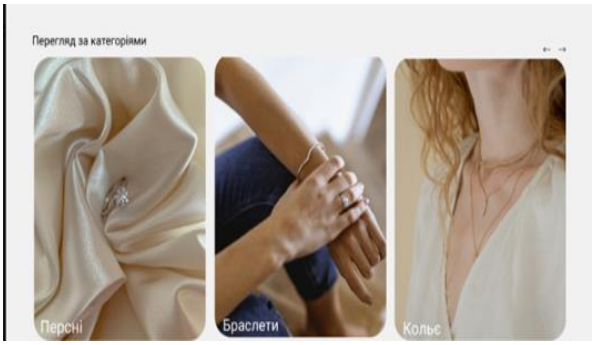
За цільовим призначенням каталоги можна поділити на торгові, рекламні, інформаційні, іміджеві та наукові [6] (рис. 1.2).

а



б

г



в

д

Рисунок 1.2 – Види каталогів за цільовим призначенням:
а) товарний; б) інформаційний; в) іміджевий; г) рекламний; д) науковий

За галузевою спрямованістю бувають: каталоги продукції, каталоги послуг, каталоги виставок/подій та каталоги для дітей.

1.2 Аналітичне дослідження вимог до дизайну об’єкта

Не зважаючи на таку велику різноманітність каталогів, поділ їх за цільовим призначенням та за галузевою спрямованістю, паперові вони чи електронні вимоги до всіх однакові.

Користувацькі вимоги це зручність, естетичний вигляд продукції та зрозумілий зміст. Сюди можна віднести кольорову гаму оскільки вона відіграє значну роль, кольорова гама має бути яскравою та насиченою. Важливо, щоб тексти були написані просто і зручним для споживача кеглем, щоб було легко читати. Важливий також добір відповідних матеріалів для друку – якісного, щільного, приємного на дотик паперу, стійкого до зношення. Особлива увага приділяється палітурці, яка повинна бути надійною та зручною у використанні.

Ці вимоги можу бути різними враховуючи вподобання людини, вік, стать та інші аспекти [1].

До технічних вимог відносяться такі складові:

1. Поля під обріз мають бути 2мм з кожної сторони;

2. Безпечні відстані це не менше 5мм-10мм від країв і до тексту;

3. Для друку шрифти переводити у криві, а ефекти потрібно раструвати;

4. Розрішення 300dpi і розміри мають бути у міліметрах;

5. Для друку використовувати кольорову модель CMYK, для перегляду замовнику використовувати кольорову модель RGB;

6. Для темних кольорів по кольоровій моделі CMYK сума пігментів не має перевищувати 270% (наприклад: C-100%, M-62%, Y-77%, K-18%=256%) (рис. 1.3, а).

7. Для світлих кольорів по кольоровій моделі CMYK сума пігментів не має перевищувати 120% і не нижче 80% (наприклад: C-65%, M-25%, Y-40%,

K-10%=140%) (рис. 1.3, б).

а б

Рисунок 1.3 – Приклад правильних кольорів за кольоровою моделлю CMYK: а) темного кольору; б) світлого кольору

8. Правильний чорний:

- багатокомпонентний для великих заливок (наприклад: C-80%, M-80%, Y-80%, K-100%=340%);

- однокомпонентний для тексту та тонких ліній (наприклад: C-0%, M-0%, Y-0%, K-100%=100%);

9. Формат TIFF для односторінкового друку, для багатосторінкового друку використовується формат PDF, формат EPS використовується для порізки.

Дані вимоги на відміну від користувацьких змінити не можна, вони є сталими, якщо їх змінити на свій смак, то наприклад станок який вирізає сторінки для друкованого каталогу може зміститися на 1-2 мм і якщо там знаходилося щось важливе його обріже. Якщо взяти до уваги те що каталог може бути електронний, то технічні вимоги також мають значення, оскільки частину важливої інформації може бути перекрито тому їх потрібно дотримуватися.

Сучасні тенденції дизайну допомагає дизайнеру створювати проєкти, які відгукуються сучасній аудиторії завдяки актуальному стилю. Часто ці тренди розвиваються через технологічний прогрес, мотивуючи дизайнерів

використовувати щось нове. Використання актуальних трендів графічного дизайну є вигідним у сфері дизайну. Сміливий мінімалізм, візерунки та абстрактні градієнти, утилітарний дизайн, пікселі та малюнки від руки все це є трендами графічного дизайну 2024-2025 рр. [2, 8].

Сміливий мінімалізм (рис. 1.4):

Мінімалізм, що сягає корінням у філософію «менше – це більше» школи Баугауз, є вічно актуальним дизайнерським напрямком. Він передбачає використання лише необхідних елементів для чіткої передачі змісту, часто обмежуючись кольорами та шрифтами.

Сміливий мінімалізм додає виразні акценти до простого дизайну, наприклад, яскравими кольорами або незвичайними шрифтами, підвищуючи візуальний інтерес та ефективність комунікації, особливо для інформативного контенту. В умовах інформаційного перевантаження прості, але ефектні композиції краще привертають увагу та впливають на аудиторію.

Рисунок 1.4 – Дизайн у стилі «Сміливий мінімалізм»

Візерунки та абстрактні градієнти (рис. 1.5):

Візерунки, подібно до градієнтів, є цікавим трендом, що додає дизайну характеру. Від геометрії до квіткових мотивів, дизайнери використовують їх для глибини, індивідуальності та ностальгії. В цифрову епоху візерунки поєднують традиції з творчістю, розповідаючи історії від мінімалізму до яскравості.

Все більше дизайнерів спеціалізуються на створенні патернів на замовлення або для продажу. Бренди цінують унікальні візерунки для фірмової упаковки та інших елементів, адже це допомагає донести історію бренду до клієнтів.

Утилітарний дизайн:

Утилітарний дизайн, що ставить на перше місце функціональність, стає особливо актуальним у 2024 році в умовах активного переходу в онлайн.

Рисунок 1.5 – Візерунки та абстрактні градієнти

Оскільки наше життя все більше відбувається в цифровому середовищі, інтуїтивно зрозумілі веб-сайти та додатки с необхідністю.

Суть утилітарного дизайну полягає у спрощенні взаємодії користувача шляхом видалення всього зайвого, що досягається мінімалістичним підходом, логічною навігацією та доступним контентом (рис. 1.6).

Рисунок 1.6 – Актуальна тенденція «Утилітарний дизайн»

Піксельні ефекти (рис. 1.7):

Для підкреслення сучасності, інноваційності та футуристичності бренду можна використовувати пікселі як візуальний елемент. Хоча це може здатися неочевидним, пікселі переживають ренесанс, поєднуючи ностальгію з сучасним сприйняттям. Замість того, щоб асоціюватися лише з ретро-іграми, пікселі стають свіжим творчим рішенням у вебдизайні, анімації, ілюстраціях та брендингу.

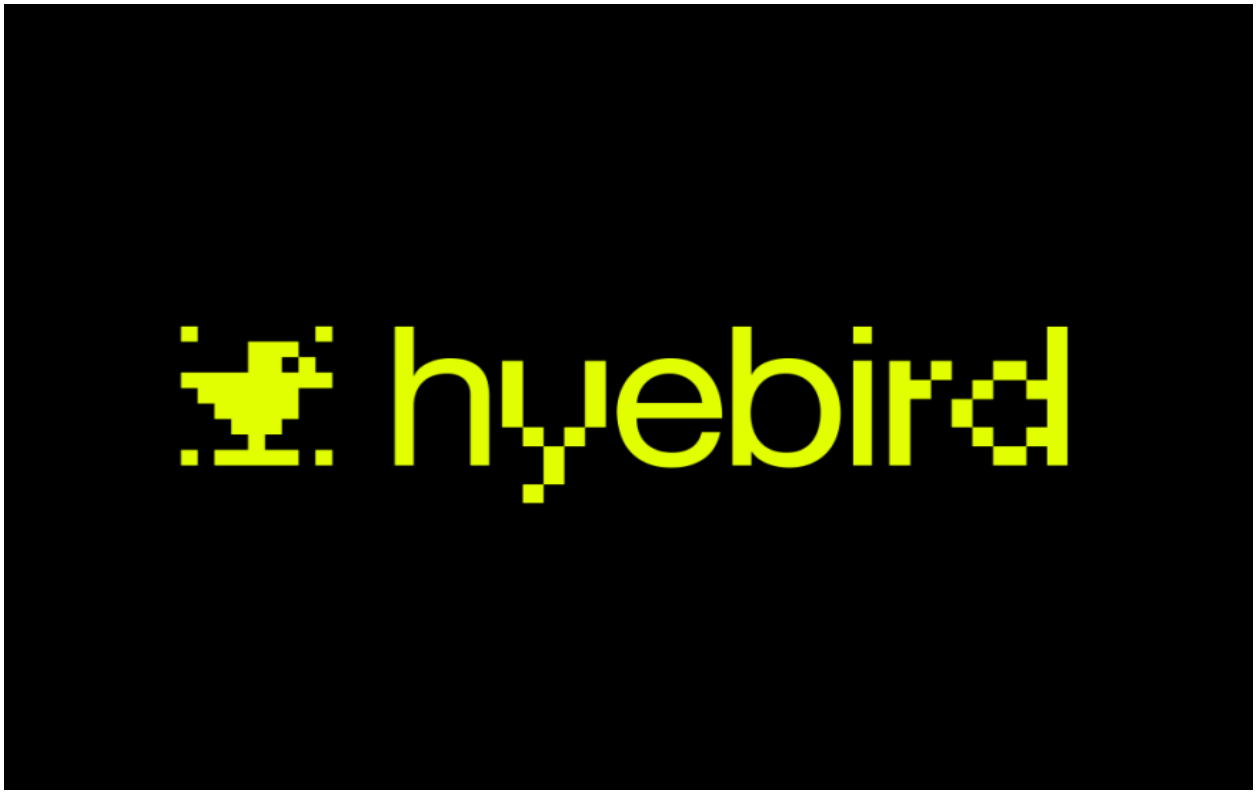


Рисунок 1.7 – Логотип в «Піксельному стилі»

Малюнки від руки (рис. 1.8 - рис. 1.10):

Малюнки від руки, відомі як дудли, вносять у дизайн нотку індивідуальності та щирості, створюючи враження безпосередньої участі художника. Зі сторінок блокнотів вони перекочували в цифровий простір, зберігаючи свою грайливість та креативність.

Дудли можуть виконувати роль як ненав'язливих деталей, так і головних елементів, залежно від комунікаційної мети та бажаного настрою.

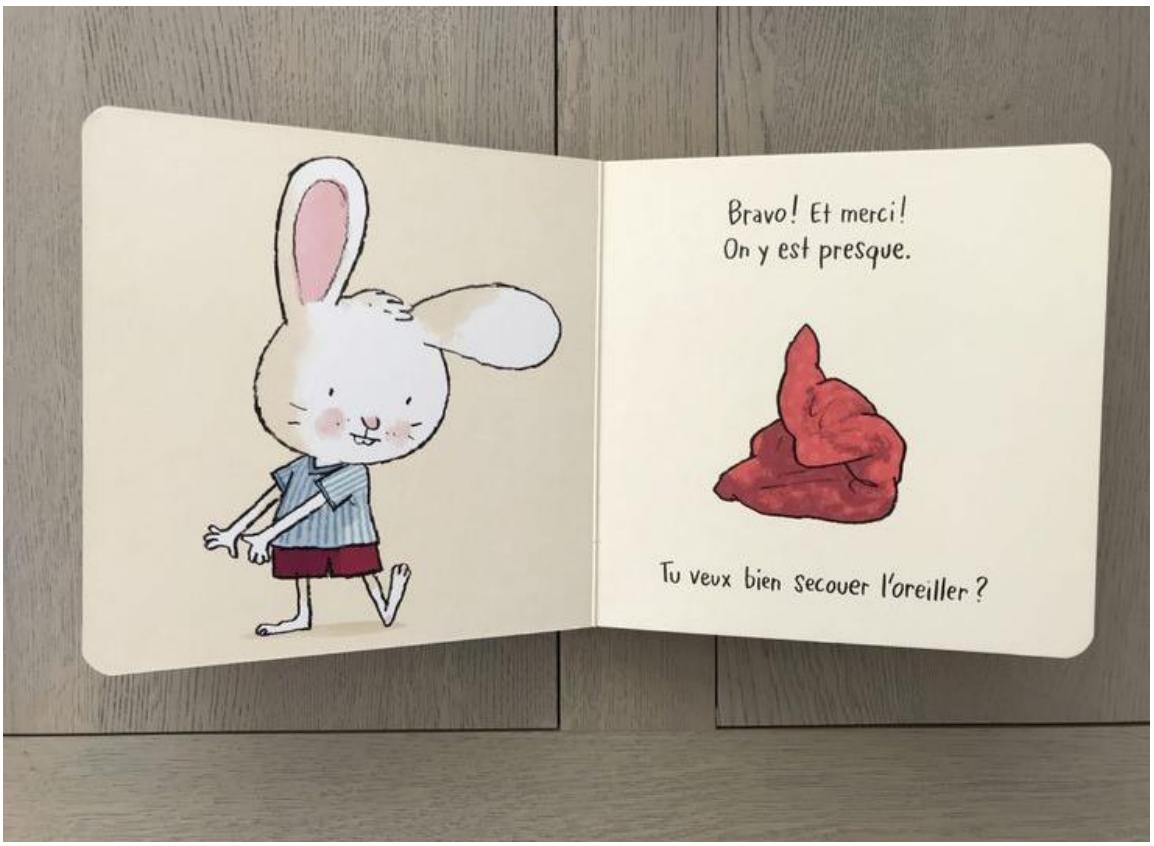
Ця тенденція підкреслює незмінну привабливість ручної роботи у світі цифрової точності.

Рисунок 1.8 - Малюнки від руки та дудли

Дудли нагадують, що дизайн може бути не тільки формальним, а й спонтанним, вільним та надзвичайно цікавим. У 2025 році варто звернути увагу на цей тренд простий та милий світ дудлів та інших рукописних ілюстрацій, де кожна лінія с неповторним вираженням фантазії та характеру.

а

б



в

Рисунок 1.9 – Приклади застосування дудлів (а) та малюнків від руки (б-в)

Рисунок 1.10 – Дитячі книги з застосуванням малюнків від руки

У результаті аналізу вимог до каталогу та актуальних дизайнерських тенденцій було вирішено обрати інформаційний каталог та дизайнерську тенденцію малюнки від руки або ж дудли. Дана тенденція дуже підходить для дитячої поліграфічної продукції вона робить графіку живою та емоційною.

Проходження практики в ПМП «ВІС» ініціювало проєкт інтерактивного дитячого каталогу для дівчат від шести років, який враховує їхню любов до принцес Disney та казкових історій, поєднуючи розвагу з розвитком через яскраві ілюстрації та інтерактивні завдання, відповідаючи вимогам до друкованої продукції та сучасним дизайнерським трендам, таким як мінімалізм та рукописні елементи, для створення актуального та привабливого продукту.

2 РЕТРОСПЕКТИВА ТЕМИ

2.1 Історичний огляд ретроспективи дизайну об’єктів обраного напряму

Історія графічного дизайну дитячих каталогів тісно переплітається з розвитком культури дитинства, еволюцією книговидання та реклами товарів для дітей. Від перших ілюстрованих брошур до сучасних інтерактивних видань - дитячі каталоги пройшли шлях значних трансформацій, які відображають зміни не лише у візуальній подачі, а й у суспільних цінностях, технологічних інноваціях та способі сприйняття дитячого світу.

Каталоги до середини XX століття

На початку XX століття дитячі каталоги виконували передусім інформативну функцію. Вони зазвичай слугували доповненням до продукції наприклад, рекламних буклетів для іграшок, книг або дитячого одягу. Ілюстрації здебільшого створювались вручну, а шрифти були класичними та стриманими, без зайвих декоративних елементів. Через обмеженість друкарських технологій палітра кольорів також була мінімальною.

У європейських країнах, таких як Німеччина Франція, особливо популярними стали видання з яскравими гравюрами та зображеннями лялькових персонажів. Такі каталоги часто мали навчально-розважальну функцію наприклад, містили інтерактивні завдання або розгортки.

Окрему нішу зайняли так звані «іграшкові книжки», які стали популярними ще у вікторіанській Англії. Перші з них виготовлялися з паперовою палітуркою, мали шість ілюстрованих сторінок і продавалися за доступною ціною шість пенсів. З часом з'явилися більші й складніші видання. У середині XIX століття у дитячій літературі відбулася важлива зміна: ілюстрації почали відігравати провідну роль, переважаючи над текстом. Спершу всі ілюстрації створювалися вручну, але вже в середині XIX століття лондонське видавництво Dean & Son почало застосовувати хромолітографію для кольорового друку. Одним із ключових постатей у цій галузі став Едмунд Еванс-провідний гравер і друкар книжок-іграшок у Лондоні, який працював з

видавництвами Routledge і Warne & Routledge. Він використовував техніку хромоксилографії (кольорового друку на дереві) і суттєво вплинув на популяризацію дитячих видань. Еванс активно співпрацював із такими відомими ілюстраторами, як Волтер Крейн, Рендольф Калдекотт та Кейт Гріневей, які стали іконами дитячої книжкової ілюстрації того часу (рис. 2.1).

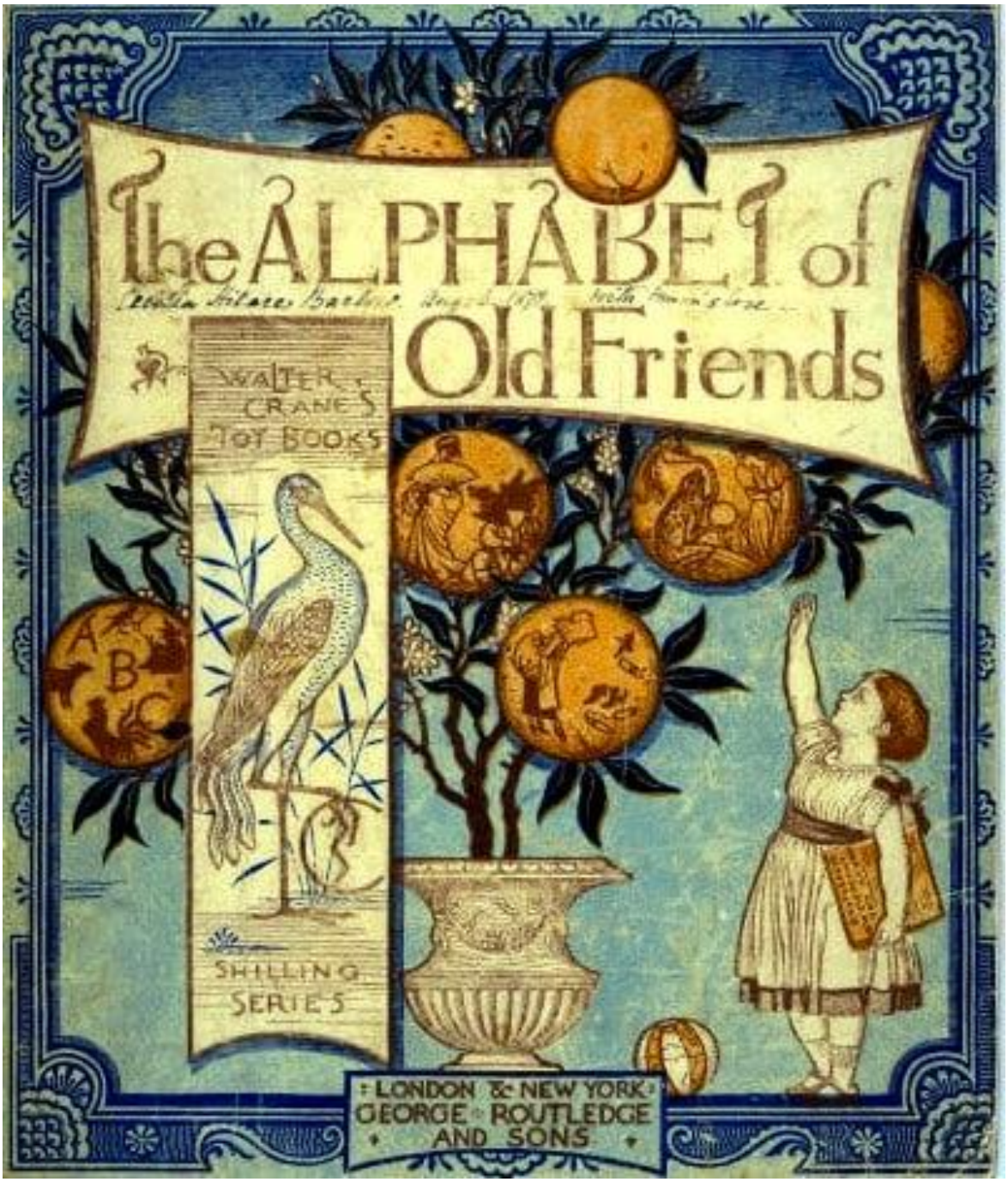
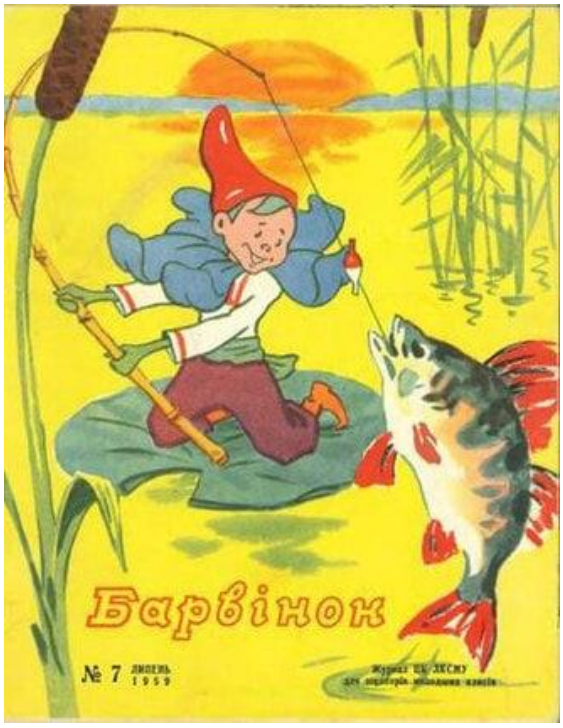


Рисунок 2.1 - Обкладинка книжки - іграшки, виданої в 1874 р. [11]

Дитяча друкована продукція в СРСР: 1950-1980 рр.

У період 1950-1980 рр. дитяча видавнича продукція в Радянському Союзі розвивалась у межах ідеологічних рамок системи. Хоча звичних для нас дитячих каталогів було небагато, роль оглядів нової продукції виконували тематичні журнали для дітей, зокрема «Жовтень» та «Барвінок» (рис. 2.2). На їхніх сторінках публікувалися графічно оформлені добірки з книгами, іграшками, освітніми матеріалами та розвагами.



а

Іл. 12. Жовтеня. – Харків, 1928. – Р. 1. – № 1 (№ 167). Палітурка.

б

Рисунок 2.2 – Дитячі журнали СРСР: а) журнал «Барвінок»;
б) журнал «Жовтеня»

Перший випуск журналу «Барвінок» відкривався однойменним віршем Наталі Забіли, який слугував поетичним вступом та символічною заявкою на місію видання. У 1950-1998 рр. журнал мав також російськомовну версію. До 1991 р. він виходив як офіційне видання Центрального Комітету ЛКСМУ та республіканської піонерської організації у видавництві «Молодь». Після розпаду СРСР видавцем став колектив редакції. [12].

Оформлення базувалося переважно на ручних ілюстраціях, які мали мультяшний характер. У дизайні активно використовувалися стилізовані зображення дітей, тварин, сцен із повсякденного життя, а також елементи радянської символіки. Палітра кольорів зазвичай була пласкою та насиченою. Значну увагу приділяли шрифтам: вони були простими й легкими для читання, але водночас доброзичливими за стилістикою, що підходило для дитячої аудиторії.

Західний дизайн: 1960-1990 рр.

У США з 1960-х років дитячі каталоги почали активно використовуватись як інструмент маркетингової комунікації відомими брендами, такими як Sears, JCPenney, LEGO, Mattel тощо (рис. 2.3). Так, наприклад, Sears Kids Catologue презентував широкий вибір дитячих товарів від іграшок до меблів у яскравому, привабливому оформленні з використанням повноколірного друку.

Ілюстровані зображення поступово замінювались якісними студійними фотографіями, проте декоративне оформлення залишалося важливим елементом дизайну [13].

Рисунок 2.3 – Каталог LEGO

З роками візуальний стиль ставав усе більш динамічним і орієнтованим на гру: з'являлись герої, стилізовані під персонажів мультфільмів, а шрифти ставали м'якшими, з ефектами об'єму, тіні чи текстури. Такий підхід робив каталоги більш емоційно привабливими для дитячої аудиторії та водночас підтримував комерційну привабливість продукції.

Дитячі каталоги 2000-2010 рр.

У першому десятилітті XXI століття розвиток цифрових технологій суттєво змінив підхід до оформлення дитячих каталогів. Все активніше використовувались комп'ютерні ілюстрації, 3D-графіка та фотомонтаж. Видання стали більш візуально привабливими та динамічними з'явилися анімовані елементи, інтерактивні PDF-версій, а згодом і функції доповненої реальності (AR), які оживляли сторінки.

Оформлення каталогів усе частіше надихалося візуальним стилем мультфільмів провідних анімаційних студій Disney, Pixar, DreamWorks. Персонажі з цих фільмів стали невід'ємною частиною багатьох видань (рис. 2.4).

Рисунок 2.4 – Каталожна продукція 2000-х років

Дизайнери почали активно використовувати яскраву палітру, градієнти, блискучі ефекти та текстуровані фони. Окрім зовнішніх змін, зазнав трансформації і зміст: структура каталогів доповнилася тематичними

розділами, іграми, завданнями, наліпками усе це сприяло більшій взаємодії з дитиною та залученню її до процесу перегляду [14].

Сучасний підхід: 2020 роки

Каталоги для дітей у 2020-х роках поєднують друковану та цифрову продукцію. У їх оформленні активно використовуються елементи коміксів, графічних історій та інтерактивних функцій. Популярності набуває ручна графіка дудли, ескізна лінія, стилізація під скетчі та колажі, а також рукописні шрифти, що додають каталогу емоційності, індивідуального стилю та дитячої автентичності.

Каталоги дедалі частіше мають сюжетну побудову дитина залучається до перегляду як до пригоди чи казки (рис.2.5). Видання Disney, наприклад, створюють міні-історії для кожного героя або принцеси: про їхнє життя після фіналу казки, сучасний образ або щоденні звички,

Освітній аспект також стає важливою складовою: на сторінках з'являються завдання, творчі вправи, QR-коди з переходом на додатки або анімовані матеріали. Каталоги дедалі частіше звертаються до тем екології, рівності, інклюзії та безпеки. Це проявляється і у візуальному рішенні зображення персонажів з різним зовнішнім виглядом, нейтральними стилями одягу, відсутністю гендерних стереотипів тощо [15].

Рисунок 2.5 – Сучасний дитячий каталог LEGO

З часом дитячі каталоги дуже змінилися, раніше це були просто книжки з рекламою, а зараз яскраві та цікаві видання. У собі вони містять малюнки та завдання для дітей також деякі містять у собі інтерактив. Сучасні каталоги це вже не завжди про рекламу, а про розвиток. Вони можуть як розважати дитину і навіть навчати.

Зараз каталоги створюються так щоб привернути увагу дитини, викликати у неї вихор емоцій. Через ігрову форму та знайомі образи вони можуть розвивати фантазію, творчість, логіку та естетичне сприйняття.

2.2 Огляд досягнень відомих художників-графіків і дизайнерів, що працювали над подібною темою

Відомі дизайнери, художники та ілюстратори внесли неймовірний впив у розвиток дитячих каталогів усі вони сформували унікальні візуальні стилі. Ці стилі і досі впливають на оформлення дитячої поліграфії.

Відомі дизайнери, які вплинули на розвиток дитячих каталогів це - Бруно Мунарі, Ерік Карл та Мері Блер. Є і українські художники та ілюстратори, які внесли значний вклад у дитячу поліграфію - серед них є Оксана Була.

Бруно Мунарі італійський художник, графік, дизайнер та педагог. Він у своїх роботах експериментував з вирізами, нестандартними матеріалами, прозорими сторінками та рухомими елементами. Метою Бруно Мунарі була взаємодія між дитиною та каталогом, цей підхід дуже вплинув на сучасну дитячу поліграфію (рис.2.6) [15-16].

Ерік Карл американський дизайнер, ілюстратор та письменник. Його стиль став впізнаваним за рахунок яскравих аплікацій з фактурного паперу, живих кольорів та емоційних образів. Підхід Еріка Карла широко використовується у дизайні дитячих каталогів, де інформація передається через візуальні форми (рис. 2.7 - рис. 2.8) [17-18].

Рисунок 2.6 – Робота Бруно Мурані

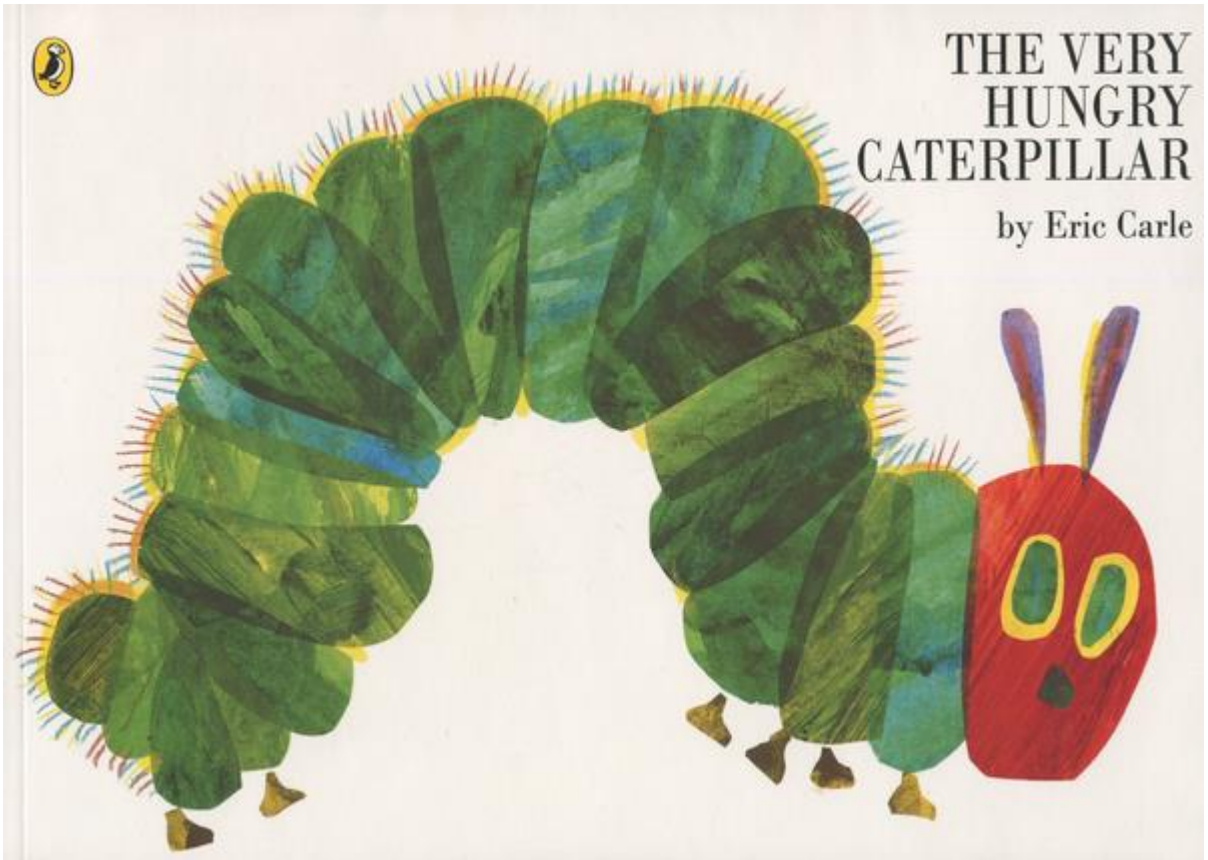


Рисунок 2.7 – Обкладинка книги Еріка Карла «Дуже голодна гусінь»

Рисунок 2.8 – Розворот з книги Еріка Карла «Дуже голодна гусінь»

Мері Блер, американська дизайнерка та ілюстраторка. Найвідоміші її роботи виконані для The Walt Disney Company , а саме вона зробила художню концепцію для анімаційних фільмів «Аліса в країні чудес» (рис. 2.9), «Пітер Пен» та «Попелюшка». Її стиль полягає у використані сміливих колірних поєднань, декоративністю та мінімалістичними формами [20-21].

Рисунок 2.9 – Концепт-арт Мері Блер для анімаційного фільму Волта Діснея «Аліса в Країні Чудес», приблизно 1950 р., гуаш на картоні

Оксана Була українська ілюстраторка та авторка книг для дітей. ЇЇ стиль базується на природніх сюжетах, спокійних кольорах та деталізованій графіці (рис. 2.10). Такий підхід може надихати багатьох дизайнерів, що фокусуються на екологічних темах [22-23].

Рисунок 2.10 – Книга Оксани Були

Усі ці видатні дизайнери та ілюстратори докорінно змінили дитячу поліграфію. Кожен з них, завдяки їхньому унікальному стилю та підходу, перетворив дитячі видання з простих носіїв інформації на інструмент для розвитку та взаємодії. Ці майстри зробили дитячу поліграфію не тільки естетично привабливою, а й інформативною, інтерактивною та корисною для розвитку дитини. Їхній внесок створив середовище для навчання, гри та творчості. Сучасні дитячі каталоги перетворилися з простих рекламних брошур на яскраві, інтерактивні та освітні видання. Завдяки зусиллям видатних дизайнерів та ілюстраторів, дитяча поліграфія стала цікавою та пізнавальною.

3 ТВОРЧА РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ ОБ'ЄКТА ПРОЄКТУВАННЯ

3.1 Вибір та обґрунтування концепції дизайну об'єкта проєктування

У процесі розробки інтерактивного каталогу основним джерелом натхнення стали анімаційні мультфільми студії Walt Disney, а саме історії принцес, які є пізнаваними для усіх дітей (рис. 3.1).

Рисунок 3.1 – Принцеси анімаційних мультфільмів студії Walt Disney

Також був створений mood-board, щоб повністю відчути цю естетику (рис. Б.1, додаток Б). При цьому каталог не обмежується лише відтворенням знайомих образів, а передбачає їхню адаптацію до сучасного контенту.

У каталозі кожна принцеса-героїня постає в новому образі – з новим виглядом, стилем, образом, а також з продовженням її історії, що дозволить дитині сприймати персонажа, як живого і у сучасності.

Художньо-проєктна концепція побудована навколо ідеї різноманітної взаємодії дитини з каталогом. На кожному новому розвороті з'являється нова

принцеса у сучасному вбрані, яка супроводжує читача своєю історією та завданнями.

У даній роботі передбачається покращення, як візуального оформлення, тобто композиція сторінок та збалансована графіка, так і функціонального оформлення, а саме зручність, чітка структура та підвищена зацікавленість візуальними історіями та індивідуальністю героїв. Це дозволяє створити не лише привабливий продукт, а ще розвиваючий та цікавий для дітей.

На основі досліджень було сформовано декілька концепцій, кожна з яких пропонує щось нове. Усі концепції об'єднані спільною ідеєю створити дитячий інтерактивний каталог, який буде і розважальним, і розвиваючим і естетично привабливим. Вони ґрунтуються на ідеї два «життя» кожної принцеси – класичне життя з мультфільму та сучасне життя після закінчення мультика.

Обрано дизайнерську тенденцію 2024-2025 рр., а саме малюнки від руки або дудли. Дана тенденція дуже підходить для дитячої поліграфічної продукції, вона робить графіку живою та емоційною.

Перший варіант концепції полягає в тому, щоб створити каталог у якому принцеси-героїні мультфільмів продовжують жити далі після мультику у них з'являється сім'я, можливо діти. Деякі починаю подорожувати і вони розказують свою історію показують фото зі свого життя. Розповідь йде від особи героїні, яка зображена на сторінці з кожною сторінкою змінюються героїні та змінюється їхня історія.

Другий варіант концепції – героїня мультика в автентичній подачі і середовищі та новому образі і оточені на одному розвороті показується два «життя». Зміна образу: нова зачіска, сучасний одяг, сучасний світ.

Додається інтерактив у вигляді наклейок-аксесуарів для нового образу (сережки, навушники, сумочка, ролики, берет і т.д.).

Один розворот автентичний сюжет (героїня, її друзі і т.д.) другий розворот «сучасне життя».

Третій варіант концепції походить від розмальовки, яку у дитинстві дуже полюбляли діти. Каталог створюється схожим на розмальовку, але з місцями

для наклейок у вигляді аксесуарів також на сторінці буде присутня наліпка з повністю розмальованим малюнком. Розмальовка буде у новому сучасному одязі та з оновленим іміджем.

Складено три варіанти творчої концепції, з яких обраний другий варіант для подальшого опрацювання. Після розробки концепції розпочався пошук референсів (рис. А.1 – рис. А.3, додаток А).

По закінченню аналізу референсів з розробленою концепцією розпочато роботу над ескізами одного з розворотів каталогу (рис. 3.2 – рис. 3.6).

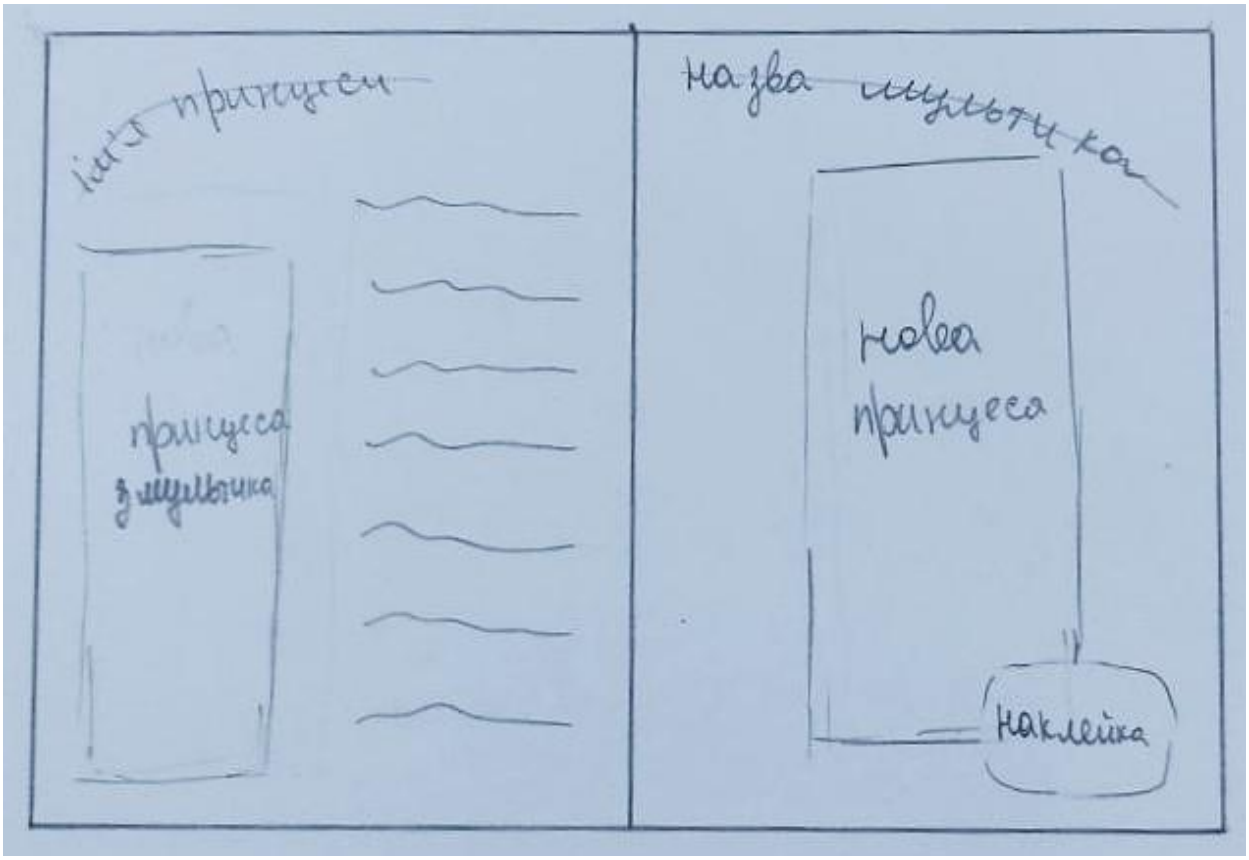


Рисунок 3.2 – Варіант 1 композиції розвороту каталогу

Для компонування розворотів будуть використані:

- назва мультфільму;
- ім’я принцеси;
- оригінальне зображення принцеси з мультика;
- зображення пі опис в сучасному житті.

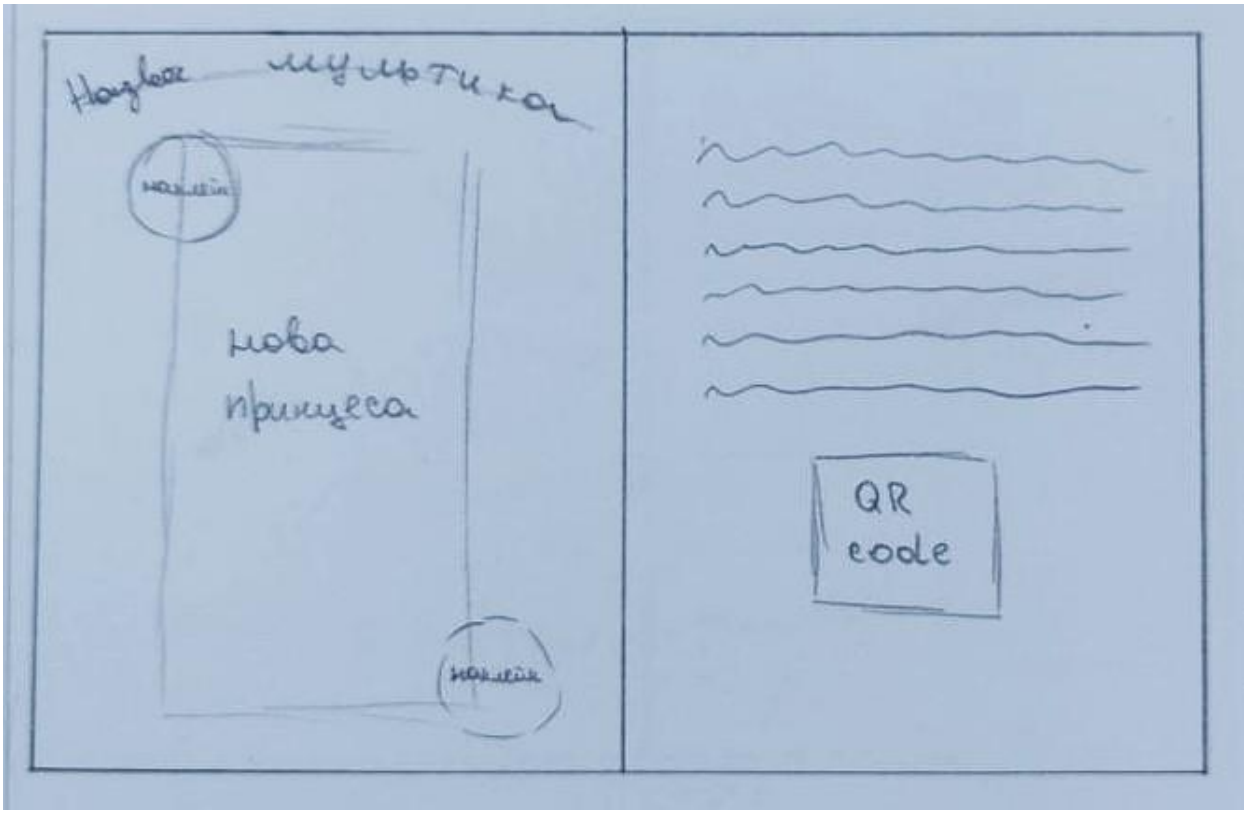


Рисунок 3.3 – Варіант 2 композиції розвороту каталогу

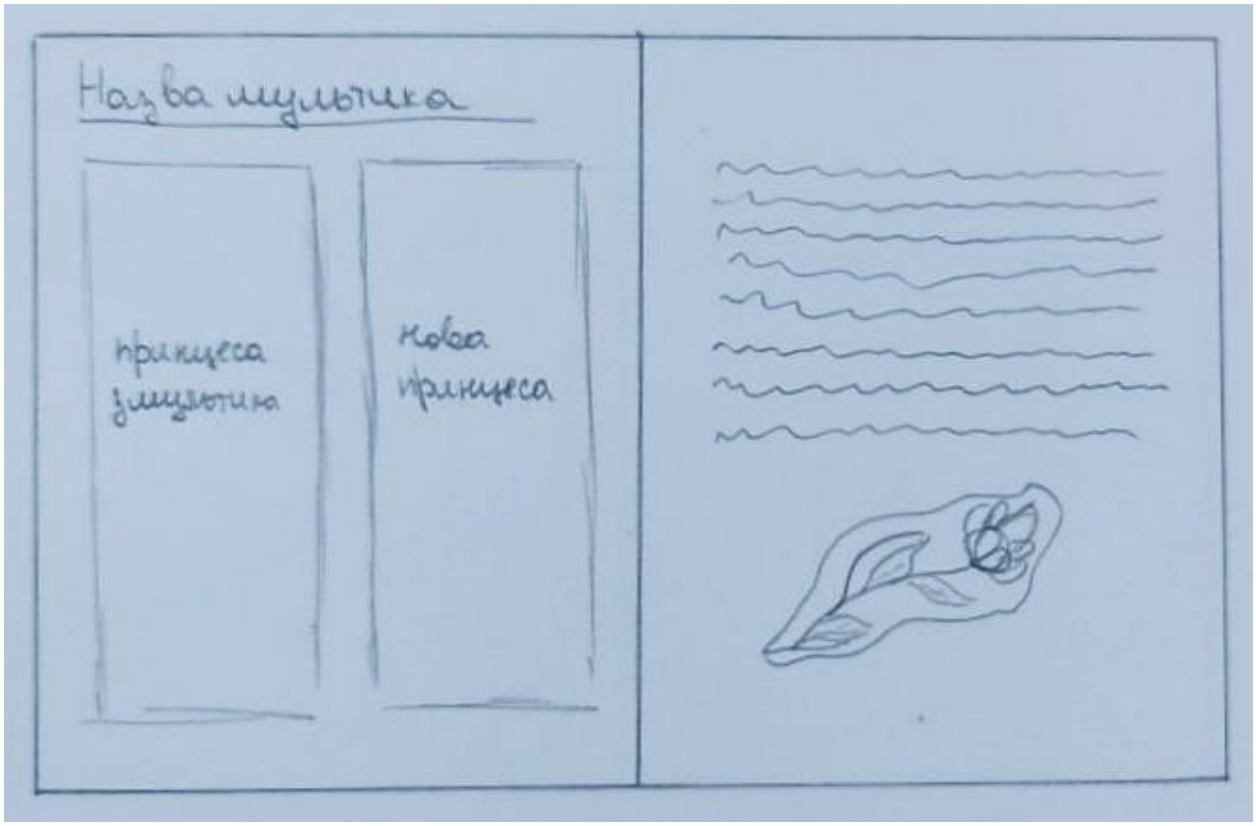


Рисунок 3.4 – Варіант 3 композиції розвороту каталогу

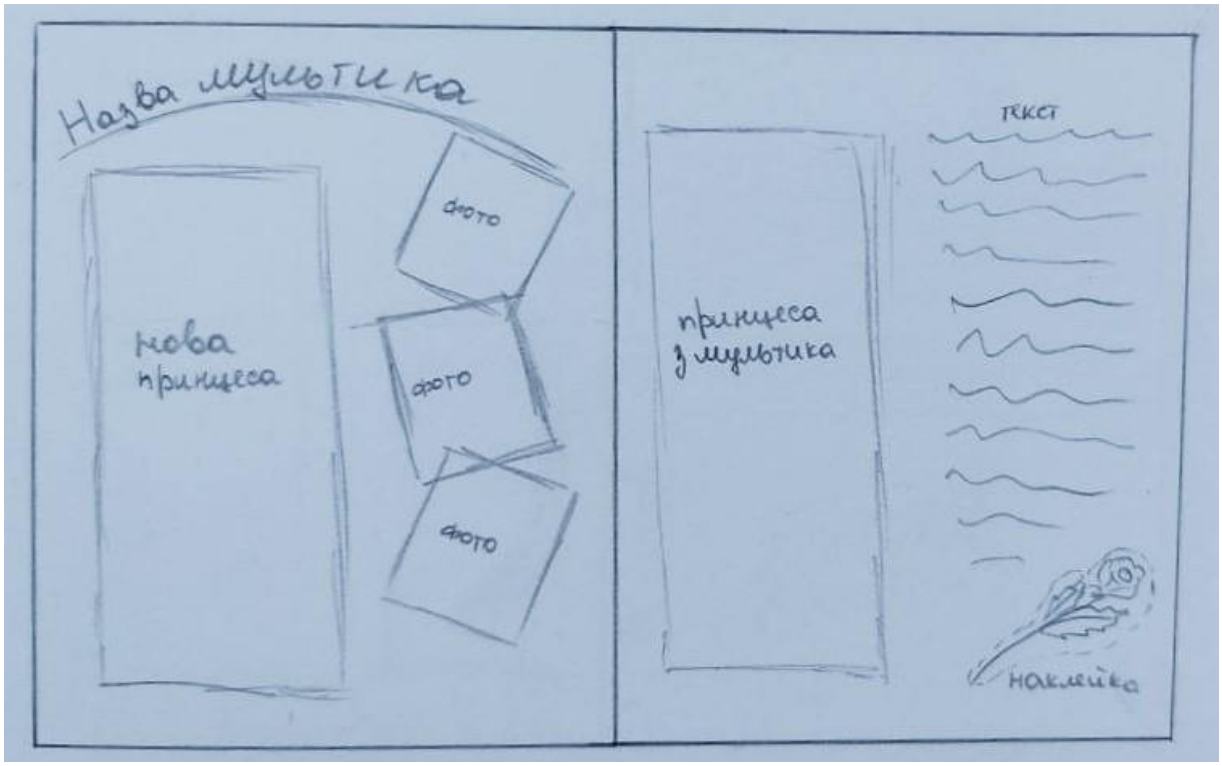


Рисунок 3.5 – Варіант 4 композиції розвороту каталогу

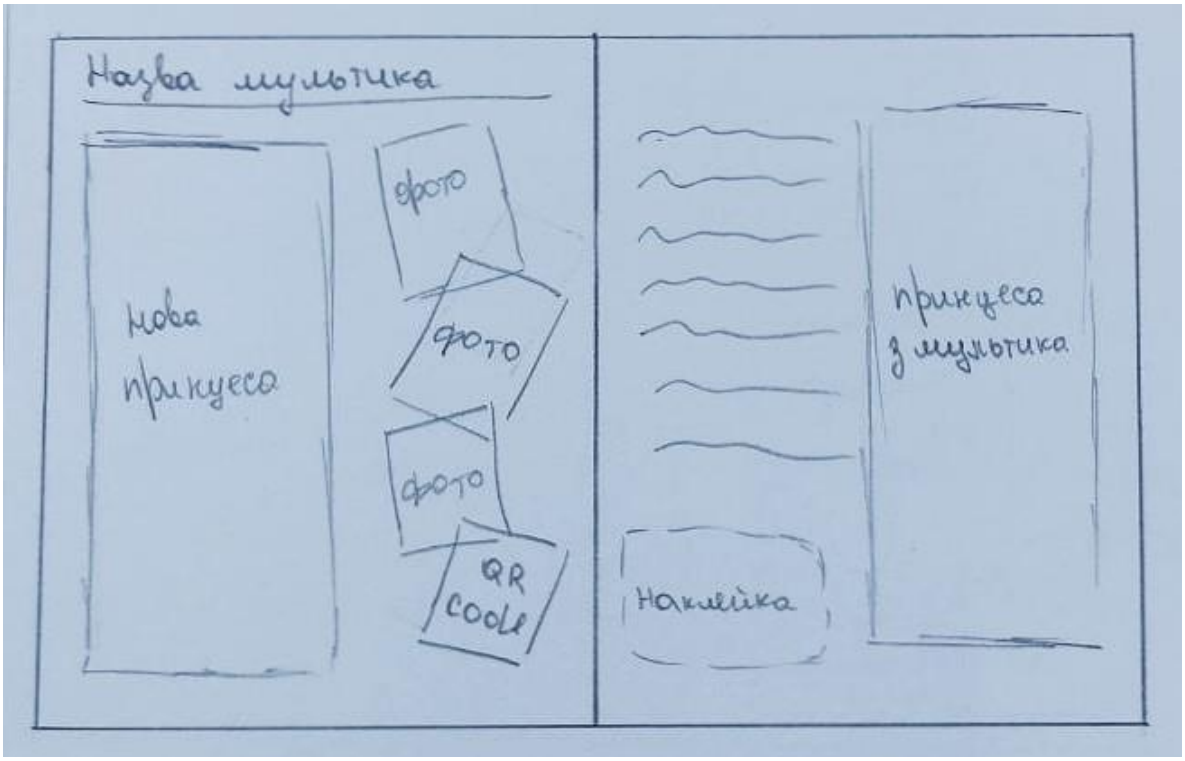


Рисунок 3.6 – Варіант 5 композиції розвороту каталогу

Після розробки ескізів було обрано варіант 4. Цей варіант найбільше підкреслює концепцію дитячого інтерактивного каталогу персонажі у

сучасному одязі були розроблені самотужки, щоб не втрачався зв’язок з мультфільмом також буде представлена принцеса з мультфільму.

3.2 Розробка варіантів творчих ідей

Аксесуари будуть додані у вигляді наклейок це зробить взаємодію дитини з каталогом більш цікавою та розвиваючою. Для наклейки буде позначене місце, також окремо для наклейок буде виділений розворот для зручності, дитина обирає наклейку,яка підходить то формі і наклеює у відведе місце для цього.

Також на розвороті буде місце для тексту, де буде розповідь принцеси про її життя після мультфільму. Був створений mood-board, щоб повністю відчути цю естетику (рис. Б.1, додаток Б).

У процесі розробки інтерактивного каталогу обрано оригінальний підхід до візуалізації знайомих персонажів Disney. Замість відтворення класичних образів, кожна принцеса представлена в сучасному вигляді з продовженням історії, що робить персонажа реальнішим і цікавішим.

Створено три варіанти концепції, з яких обраний лише один, а саме другий. Обраний варіант концепції поєднує розважальну та розвиваючу функції, що сприяє формуванню візуального мислення, творчого підходу та емоційної взаємодії з контентом. Також на основі обраного варіанту концепції розроблено ескізи.

Для подальшого проєктування складено кольорову палітру можливих поєднань для каталогу (рис. 3.7). Обрано 1 варіант кольорової палітри.

Рисунок 3.7 – Варіанти кольорової палітри для каталогу

Також виконано підбір шрифтів для заголовків і назв у майбутньому каталозі Compotes Apple (рис. 3.8), а для основного тексту BSB Text Classic (рис. 3.9).

Рисунок 3.8 – Шрифт Compotes Apple для основних заголовків каталогу

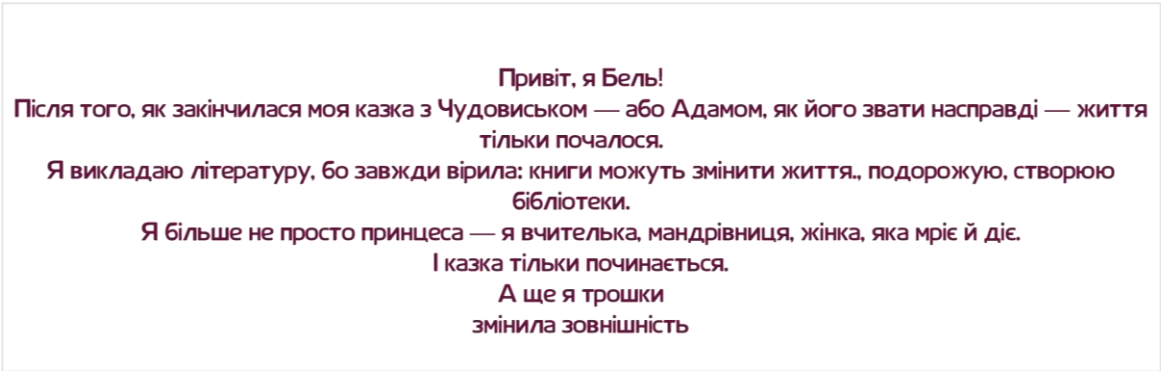


Рисунок 3.9 – Шрифт BSB Text Classic для тексту в каталозі

Для каталогу було розроблено додаткові графічні елементи (рис. 3.10) для цікавішої взаємодії між дитиною та каталогом. Було розроблено хмаринку для розповіді принцес, стрілочки для вказівок, наприклад наклейку наклеїти туди, замок, який розміщений на задньому фоні сторінок каталогу та зірочка яка використовується для нумерації сторінок та яка використовується у змісті.

Рисунок 3.10 – Додаткові графічні елементи

На кожен мультик, відповідно на кожну принцесу виділяється один розворот. У каталозі буде представлено 10 принцес (рис. 3.11 - рис. 3.20). На кожному розвороті є принцеса, як в мультику та принцеса в сучасному образі, також присутні наклейки та місця для них і звичайно, що на кожному розвороті є розповідь від обличчя особи кожної принцеси.

На кожному розвороті є принцеса, як в мультику та принцеса в сучасному образі, також присутні наклейки та місця для них і звичайно, що на кожному розвороті є розповідь від обличчя особи кожної принцеси.

Рисунок 3.11 – Перетворення Бель

Рисунок 3.12 – Перетворення Аріель

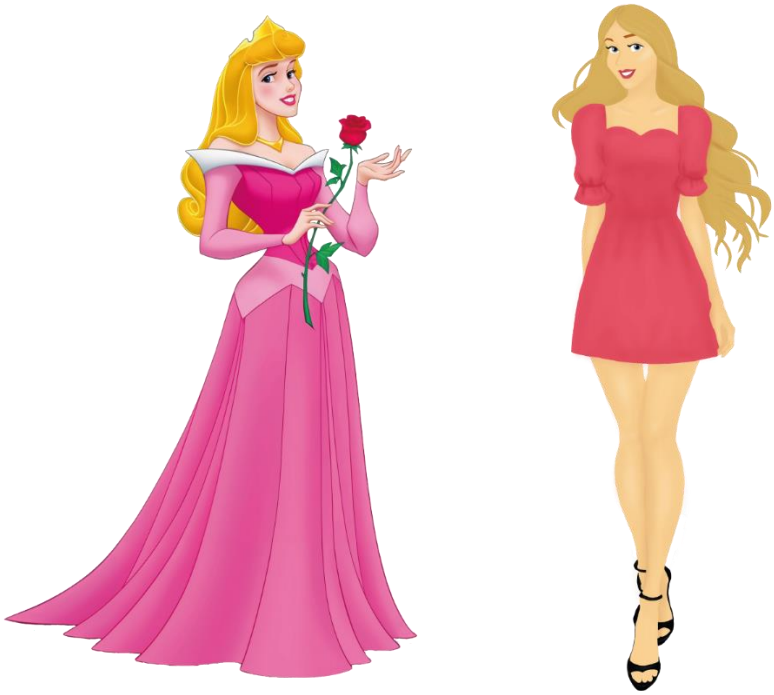


Рисунок 3.13 – Перетворення Аврори

Рисунок 3.14 – Перетворення Мулан

Рисунок 3.15 – Перетворення Попелюшки

Рисунок 3.16 – Перетворення Тіани

Рисунок 3.17 – Перетворення Жасмін

Рисунок 3.18 – Перетворення Рапунцель

Рисунок 3.19 – Перетворення Меріди

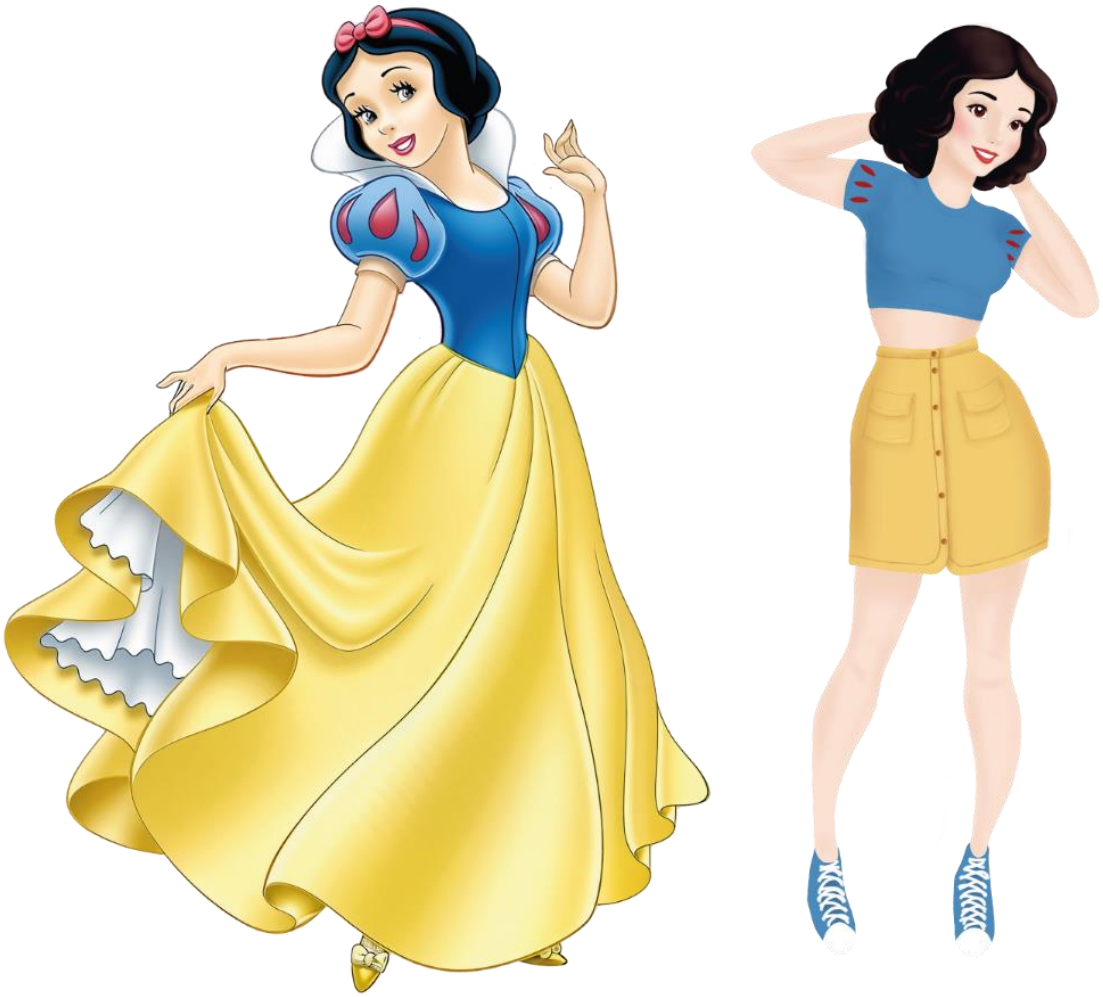


Рисунок 3.20 – Перетворення Білосніжки

У каталозі буде представлено аркуші з наклейками (рис.3.21 – рис. 3.22), щоб інтерактивно взаємодіяти із змістом зображень та героїнями.

В результаті в сучасних зображеннях принцес було інтерпретовано:

- осучаснено зачіску;

- намальовані сучасні види одягу (шорти, футболки, худі, велосипедки, кеди, кросівки, джинсові спідниці та джинси);

- осучаснено пластику тіла;

Така подача надає зображень надає можливість дітям сприймати героїнь, як своїх сучасниць. розроблені наклейки забезпечують інтерактивність.

Рисунок 3.21 – Наклейки «Друзі принцес» для інтерактивних дій із героїнями каталогу та його сторінками

Рисунок 3.22 – Наклейки «Аксесуари для принцес та їх величезні друзі» для інтерактивних дій із героїнями каталогу та його сторінками

Для цього каталогу вирішено, що буде м’яка обкладинка та аркуші сторінок з крейдованого паперу щільністю 150 г/м^2.

Серед конструктивних особливостей каталогу – наявність аркуша з наклейками, які дитина може використовувати під час взаємодії з розділами, що сприяють розвитку творчих навичок та уваги.

3.3 Обґрунтування розробки головної ідеї дизайну об’єкта проєктування

Роботу було розпочато з встановлення формату це 205 х 260 мм. Цей формат найбільш адаптований та зручний для дитячої поліграфічної продукції, його легко тримати в руках та перегортати сторінки. Вікова категорія дітей, відповідно до теми кваліфікаційної роботи: 6 років і старші.

Загальна кількість сторінок 28.

Далі наведено схему з розмірами одного з розворотів каталогу (рис. 3.23).

Відповідно обраної концепції, ескізу та схеми було розроблено фінальний вигляд розворотів у дитячому інтерактивному каталозі з деякими змінами (додаток В).

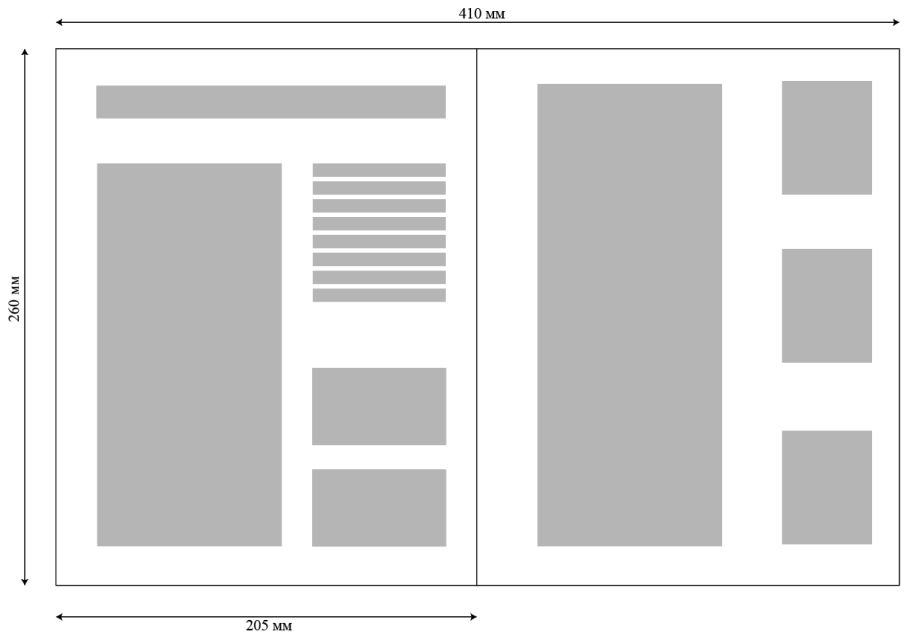


Рисунок 3.23 – Схема розвороту каталогу

Формат обрано відповідно до вікової категорії для дітей 6 років і старші. Обкладинка та крейдований папір забезпечать надійність каталогу, розворот із подвійним життям розширить сприйнятя, а інтерактивні елементи урізноманітнять атмосферу, фото з сучасного життя генеровані за допомогою Leonardo AI. Обрані шрифти влучно поєднується з всією цією казковою атмосферою та добре підкреслюють все.

Каталогу було підібрано назву, яка розкриває його зміст, а саме «Книга принцес від казок до реальності»

Розробивши розвороти дитячого каталогу було розпочато розробку обкладинки. У результаті пошуків було розроблено 3 варіанти обкладинки (рис.3.24 – рис.3.26) з яких було обрано варіант обкладинки № 3 (рис.3.26).

Запропоновані варіанти відрізняються:

- розміром шрифту;
- наявністю декоративних елементів;
- різним розміром зображень

Рисунок 3.24 – Варіант обкладинки № 1

Рисунок 3.25 – Варіант обкладинки № 2

Рисунок 3.26 – Варіант обкладинки № 3

Також розроблено банер розміром 1500мм * 2000мм на якому зображено етапи розробки дитячого інтерактивного каталогу, а саме обраний ескіз розвороту каталогу, схема розвороту каталогу, підбір шрифтів, обрана кольорова гама, а також фінальний результат розробленої обкладинки та змісту (додаток Г).

Формат обрано відповідно до вікової категорії для дітей 6 років і старші. Обкладинка та крейдований папір забезпечать надійність каталогу, розворот із подвійним життям розширить сприйнятя, а інтерактивні елементи урізноманітнять атмосферу. Обрані шрифти влучно поєднується з всією цією казковою атмосферою та добре підкреслюють все. Обрана обкладинка підкреслює всі цікавинки дитячого інтерактивного каталогу, а додаткові графічні елементи роблять цікавішу взаємодію між дитиною та каталогом.

ВИСНОВКИ

Під час викоання кваліфікаційної роботи обґрунтовано вихідні дані, важливим етапом став аналіз вимог до проєкту інтерактивного розважального каталогу з героями анімаційних фільмів від Walt Disney Studios для дітей віком від 6 років та розробка етапів його реалізації. Проведено грунтовне дослідження потреб цільової аудиторії, враховано вікові особливості сприйняття інформації та інтерес до персонажів Disney.

Також проаналізовано основні вимоги до друкованої продукції, технічні аспекти верстки та актуальні тенденції графічного дизайну, що дозволило визначити ключові напрямки майбутньої роботи.

Досліджено ретроспективу дитячої поліграфії від книг – іграшок до сучасних інтерактивних каталогів, як паперового варіанту так і у PDF форматі. Проаналізовано досягнення відомих художників – графіків і дизайнерів, що працювали над такою темою, а саме Бруно Мунарі, Ерік Карл, Мері Блер та українка Оксана Була.

Опрацювання джерел творчості включало глибоке занурення у світ анімаційних фільмів студії Walt Disney, особливо історії принцес, які є центральними образами проєкту. Створення mood-board'у допомогло візуалізувати естетику майбутнього каталогу. Важливим аспектом стала розробка оригінальної концепції, яка передбачає представлення принцес у сучасному контексті, зберігаючи при цьому їхню впізнаваність та продовжуючи їхні історії.

На етапі розробки концепцій та створення варіантів композиційного вирішення було запропоновано 3 різні підходи до реалізації проєкту. Обраний другий варіант концепції, що поєднує автентичне зображення героїні з її сучасним образом та інтерактивними елементами у вигляді наклейок, був визнаний найбільш перспективним для цільової аудиторії. На основі обраної концепції було розроблено 5 ескізів одного з розворотів каталогу, що дозволило візуалізувати основні композиційні рішення.

Результатом викоання кваліфікаційної роботи є комплексний графічний дизайн-об'єкт - інтерактивний розважальнй каталог, створений для дітей віком від 6 років. Обрано формат видання, а саме 205 х 260 мм, зверстано його 28 сторінок, підібрано шрифти для заголовків та основного тексту - Compotes Apple та BSB Text Classic, а також обгрунтовано вибір матеріалів для друку: длям'якої обкладинки каталогу та аркушів сторінок з обрано крейдований папір щільністю 150 г/м^2.

Серед конструктивних особливостей каталогу – наявність аркушів з наклейками, які дитина може використовувати під час взаємодії з розділами, що сприяють розвитку творчих навичок та уваги.

Розроблена схема розвороту відображає основні елементи композиції та їхне розташування на сторінці.

Розроблений дизайн-проєкт інтерактивного каталогу є результатом глибокого аналізу, творчого підходу та врахування специфіки цільової аудиторії, вимог поліграфічного виробництва та актуальних тенденцій у дизайні. Таким чином, удосконалено практичні знання та навички, необхідні для успішного виконання кваліфікаційної роботи за темою «Дизайн та верстка інтерактивного розважального каталогу з героями анімаційних фільмів від Walt Disney Studios для дітей віком від 6 років».

ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ

1. Нечепоренко В. А. Проєктування й створення дитячої поліграфічної продукції. Кривий Ріг 2021. URL: https://elibrary.kdpu.edu.ua/bitstream/123456789/4323/1/%D0%9D%D0%B5%D1%87%D0%B5%D0%BF%D0%BE%D1%80%D0%B5%D0%BD%D0%BA%D0%BE%20%D0%92.pdf?utm_source=chatgpt.com (дата звернення: 7.03.2025).

2. Тренди дизайну поліграфії. *Дніпрограф.* URL: https://dneprograf.com.ua/blog/trendy-dyzainu-polihrafii-u-2023/ (дата звернення: 17.03.2025).

3. Синякова Д. О. Розробка дизайн-проєкту ілюстрованої дитячої книги. URL: https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/18048/1/Diplom022Sinyakova_Yezhova.pdf (дата звернення: 4.04.2025).

4. Сироїд В.В. Дитяча книжкова ілюстрація: сучасні аспекти створення. Київ 2024. URL: https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/27378 (дата звернення: 13.04.2025).

5. Дизайн каталогу здається складним завданням? Ми знаємо рішення. *Vizitka.com.* URL: https://vizitka.com/uk/dizayn-kataloga (дата звернення: 27.04.2025).

6. Друк каталогів: паперовий формат як ефективний засіб просування бізнесу. *В час пік.* URL: https://vchaspik.ua/ua/pravozashchitnik/biznes/574011-druk-katalogiv-paperovyy-format-yak-efektyvnyy-zasib-prosuvannya (дата звернення: 7.05.2025).

7. ROZETKA. *ROZETKA.* URL: https://rozetka.com.ua/notebooks/c80004/ (дата звернення: 7.05.2025).

8. Бублієнко О. Тренди графічного дизайну 2024-2025. *Продизайн.* URL: https://prodesign.in.ua/2024/01/trendy-grafichnogo-dyzajnu-2024/ (дата звернення: 2.05.2025).

9. Дитяча поліграфія: розвиваючі картки, настільні ігри, дитячі книжки. *New Media*. URL: bit.ly/3Hy5a4B (дата звернення: 8.05.2025).

10. Поліграфічна продукція. *Фастпринт*. URL:

https://www.fastprint.ua/uk/poligrafichna-produktsiia (дата звернення: 8.05.2025).

11. Книга – іграшка. *Wikipedia*. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Toy_book (дата звернення: 19.05.2025).

12. Барвінок (журнал). *Wikipedia*. URL: https://bit.ly/43xDWnD (дата звернення: 19.05.2025).

13. Книга бажань Sears. *Wikipedia*. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Sears_Wish_Book (дата звернення: 22.05.2025).

14. Десятиліття 2000-2010 років. *Illustrationhistory.* URL: https://www.illustrationhistory.org/history/time-periods/the-decade-2000-2010 (дата звернення: 13.05.2025).

15. Каталог LEGO червень-грудень 2020. *Issuu.* URL: https://issuu.com/ihrashky/docs/lego_07-12.2020_ua (дата звернення: 13.05.2025).

16. Мунарі, Бруно. *Wikipedia*. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Bruno_Munari (дата звернення: 13.05.2025).

17. Бруно Мунарі: Твори. *WikiArt.* URL: https://www.wikiart.org/uk/bruno-munari/all-works#!#filterName:all-paintings-chronologically,resultType:masonry (дата звернення: 15.05.2025).

18. Ерік Карл. *ЧИТАРІУМ*. URL: https://chitarium.com/product-author/erik-karl/ (дата звернення: 15.05.2025).

19. «Дуже голодна гусениця»: прогодує і позбавить залежності. *ЧИТОМО.* URL: https://archive.chytomo.com/uncategorized/duzhe-golodna-gusenicya-progoduye-i-pozbavit-zalezhnosti (дата звернення: 15.05.2025).

20. Мері Блер. *Wikipedia*. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B5%D1%80%D1%96_%D0%91%D0%BB%D0%B5%D1%80 (дата звернення: 15.05.2025).

21. Мері Блер: Твори. *WikiArt.* URL: https://www.wikiart.org/uk/meri-bler/all-works#!#filterName:all-paintings-chronologically,resultType:masonry (дата звернення: 15.05.2025).

22. Оксана Була. *Видавництво старого лева*. URL: bit.ly/43kyRPk (дата звернення: 15.05.2025).

23. Топ 5 українських ілюстраторів. *Відділ мистецтв. Херсонська обласна універсальна наукова бібліотека ім. Олеся Гончара.* URL: https://art.lib.kherson.ua/top-5-ukrainskih-ilyustratoriv.htm (дата звернення: 15.05.2025).

24. Принцеси Disney. *Disney*. URL: https://princess.disney.com/ (дата звернення: 18.05.2025).

25. Еволюція диснеївських принцес, від Білосніжки до Енканто. *Entertainment*. URL: https://ew.com/movies/disney-princesses-evolution/ (дата звернення: 18.05.2025).

ДОДАТОК А

Референси для аналізу

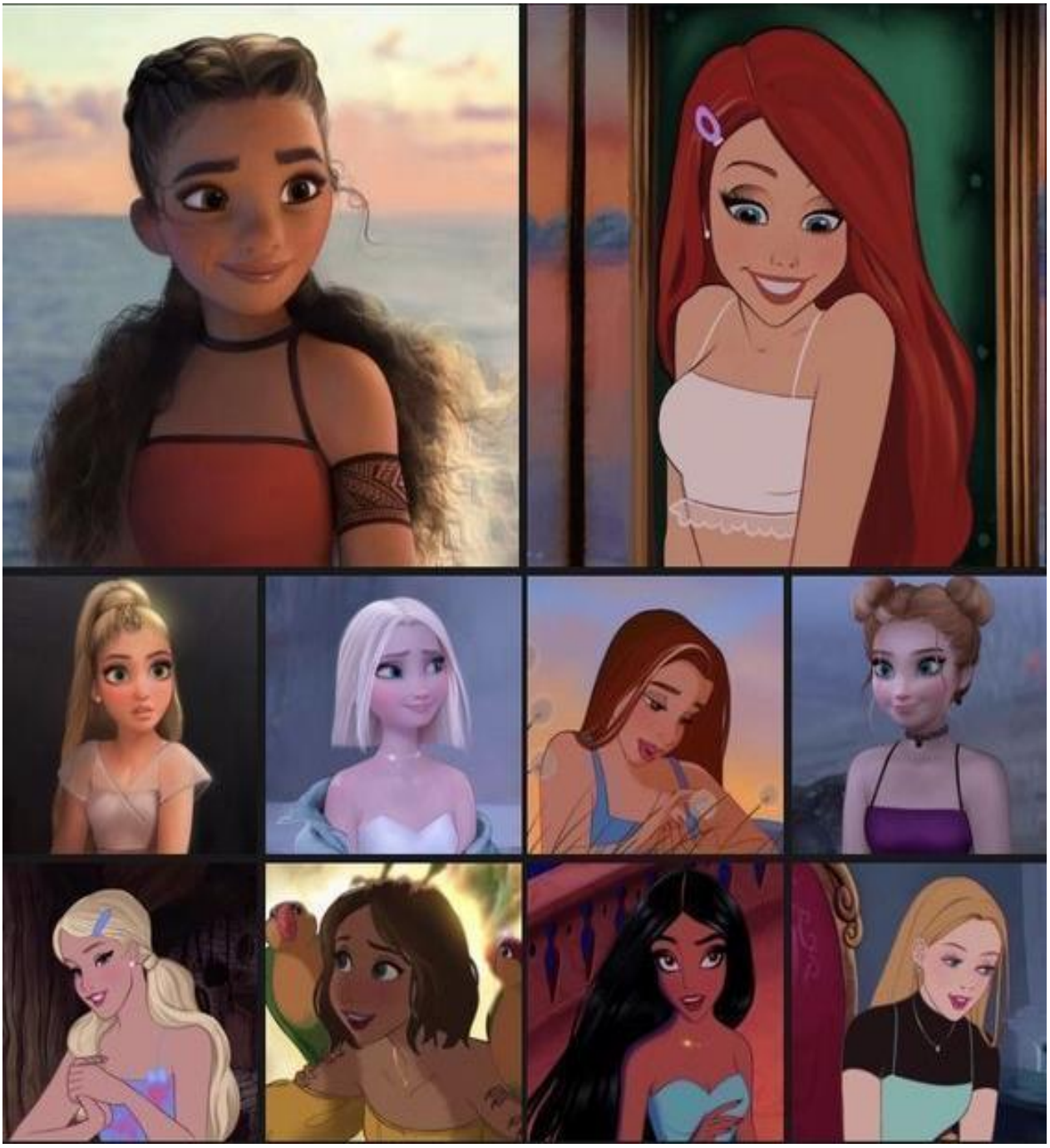


Рисунок А.1 – Референси зовнішньості принцес

Рисунок А.2 – Референси ситуацій

Рисунок А.3 – Референси одягу

ДОДАТОК Б

Дошка натхнення для розробки образів персонажів

Рисунок Б.1 – Mood-board

ДОДАТОК В

Розвороти дитячого інтерактивного каталогу

Рисунок В.1 – Обкладинка

Рисунок В.2 – Зміст

Рисунок В.3 – Розворот про Бель

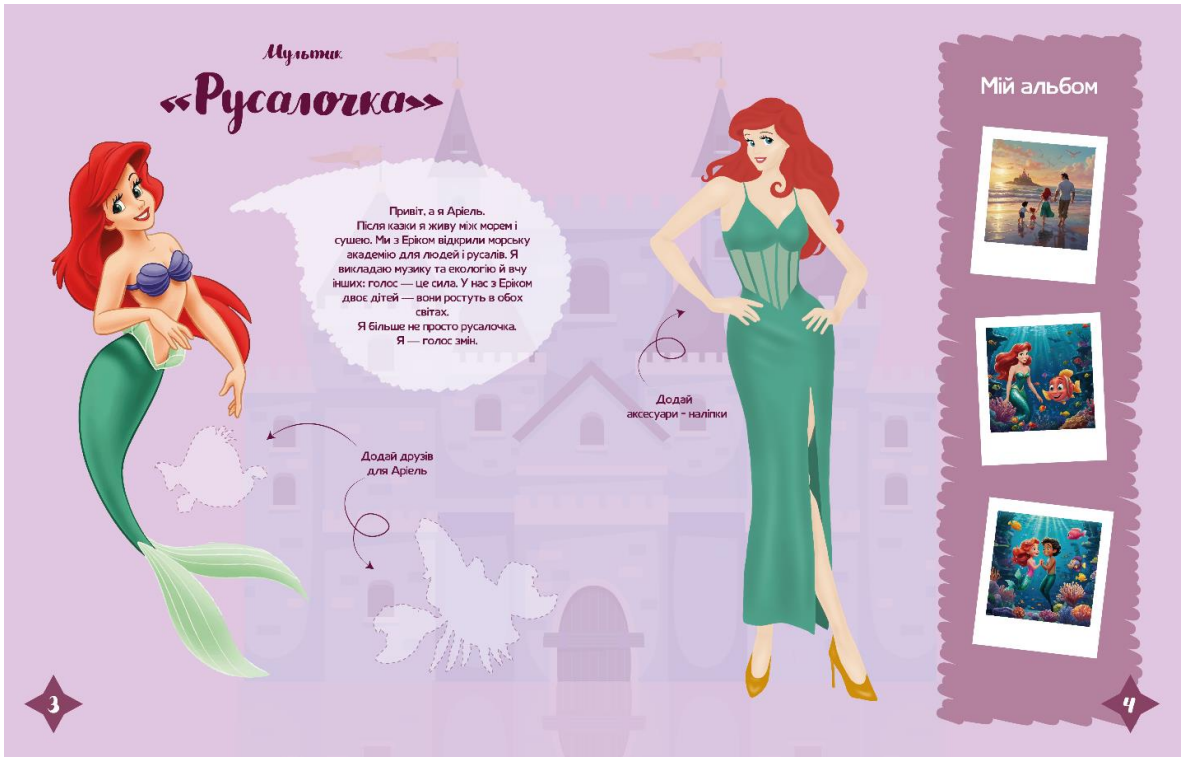


Рисунок В.4 – Розворот про Аріель

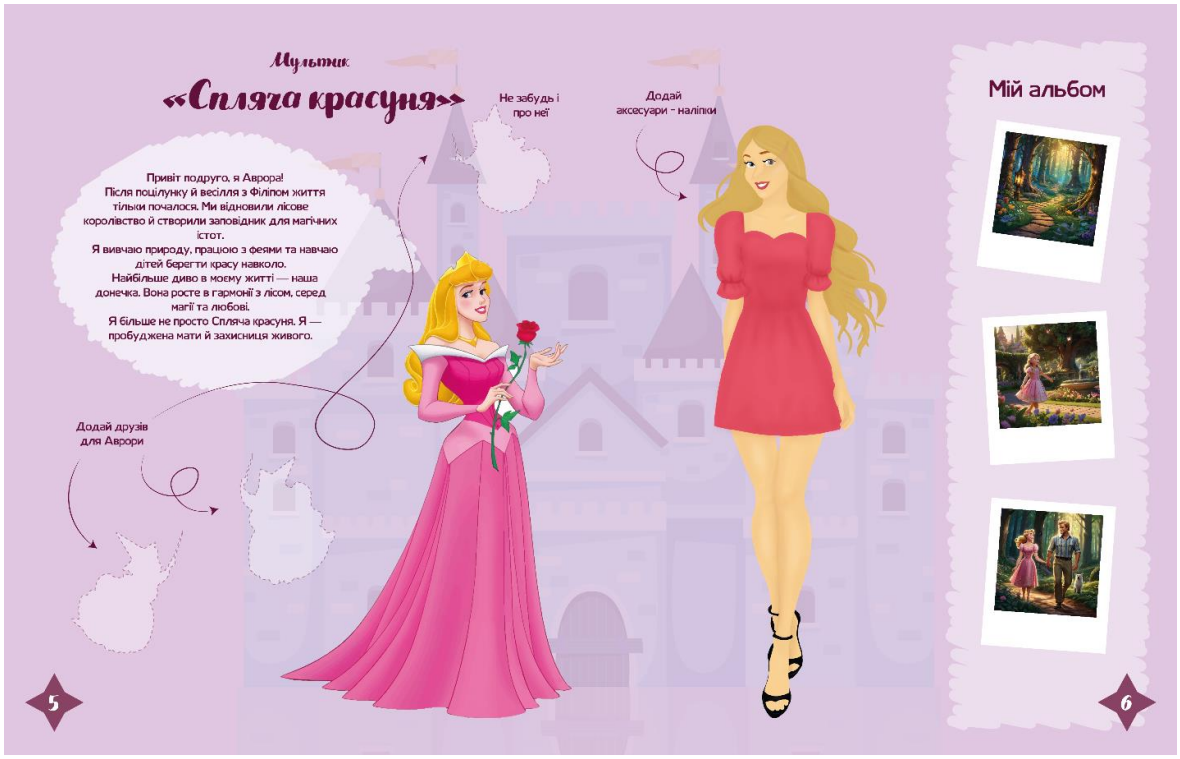


Рисунок В.5 – Розворот про Аврору

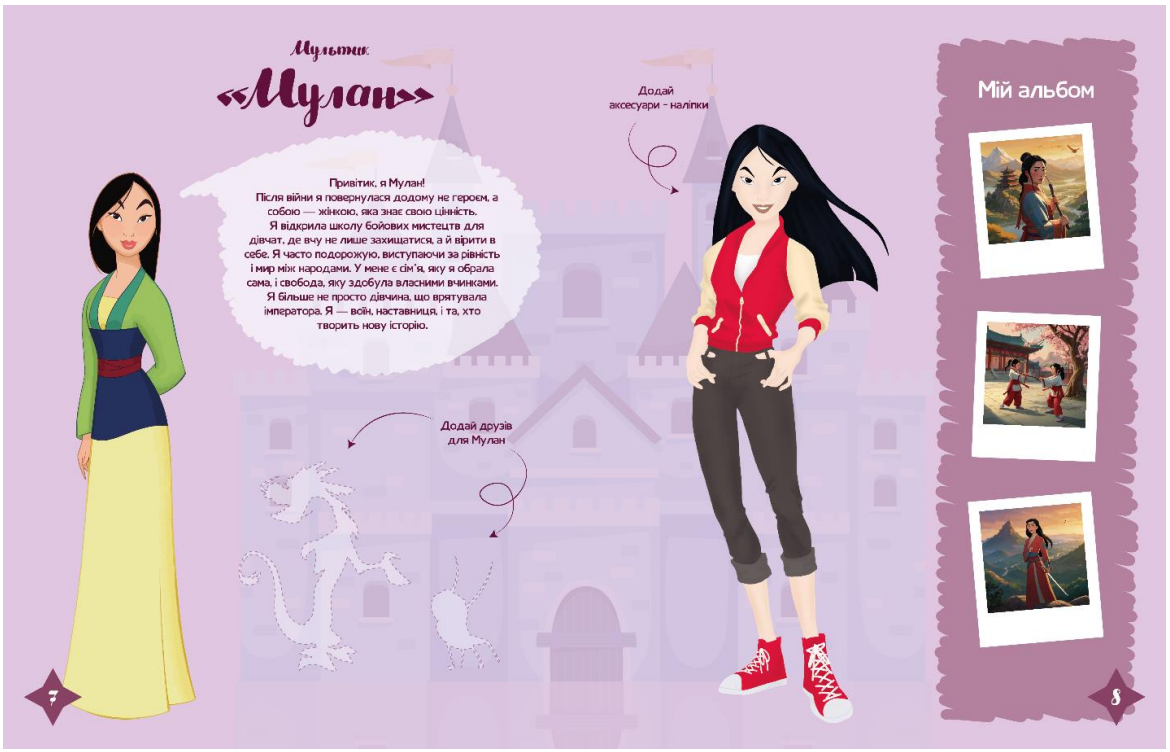


Рисунок В.6 – Розворот про Мулан

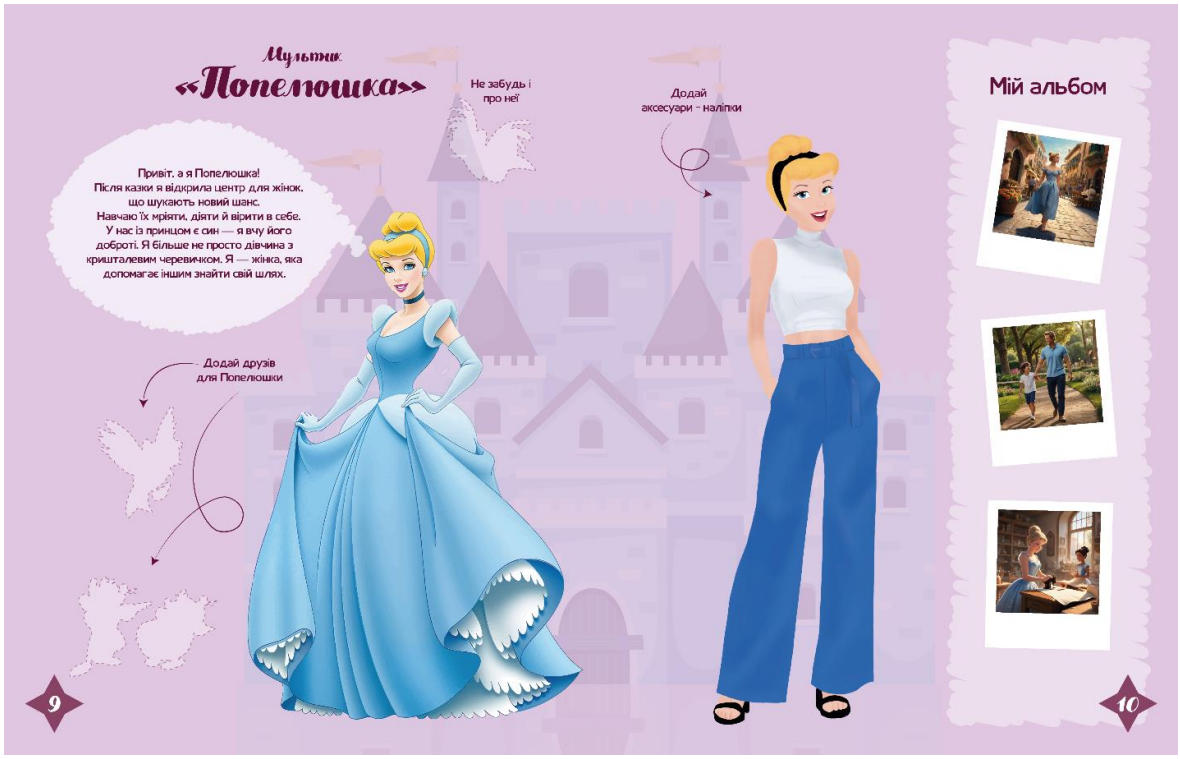


Рисунок В.7 – Розворот про Попелюшку

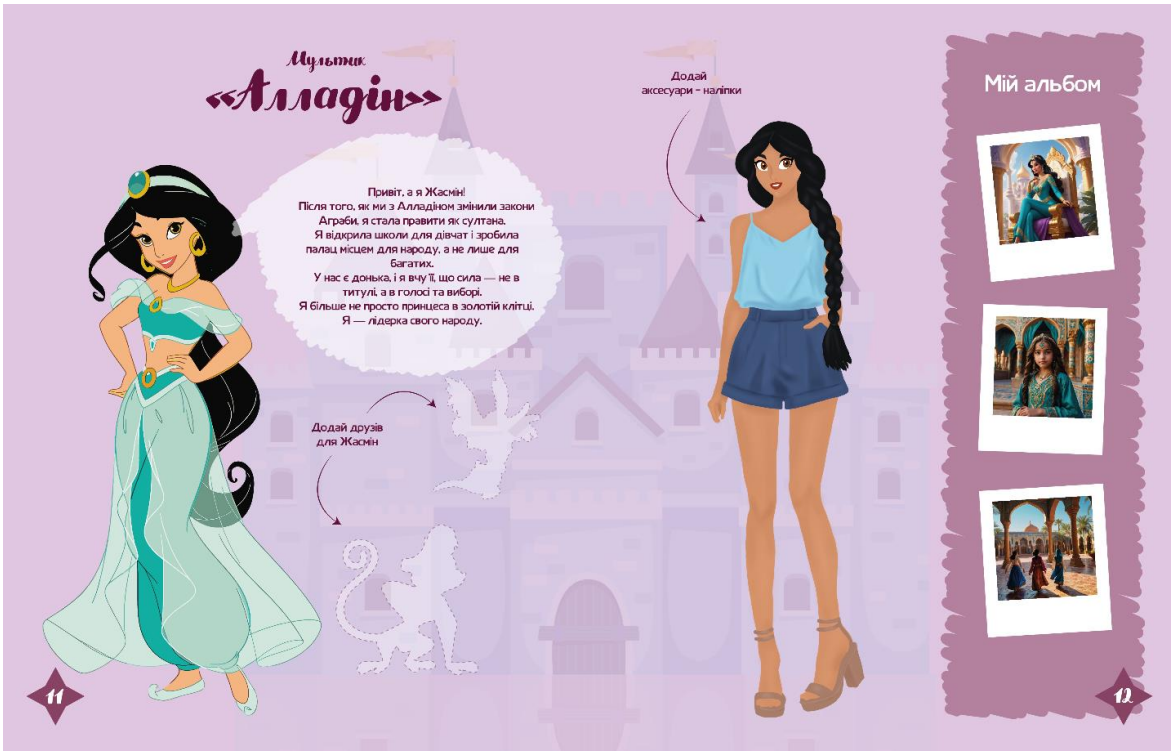


Рисунок В.8 – Розворот про Жасмін

Рисунок В.9 – Розворот про Тіану

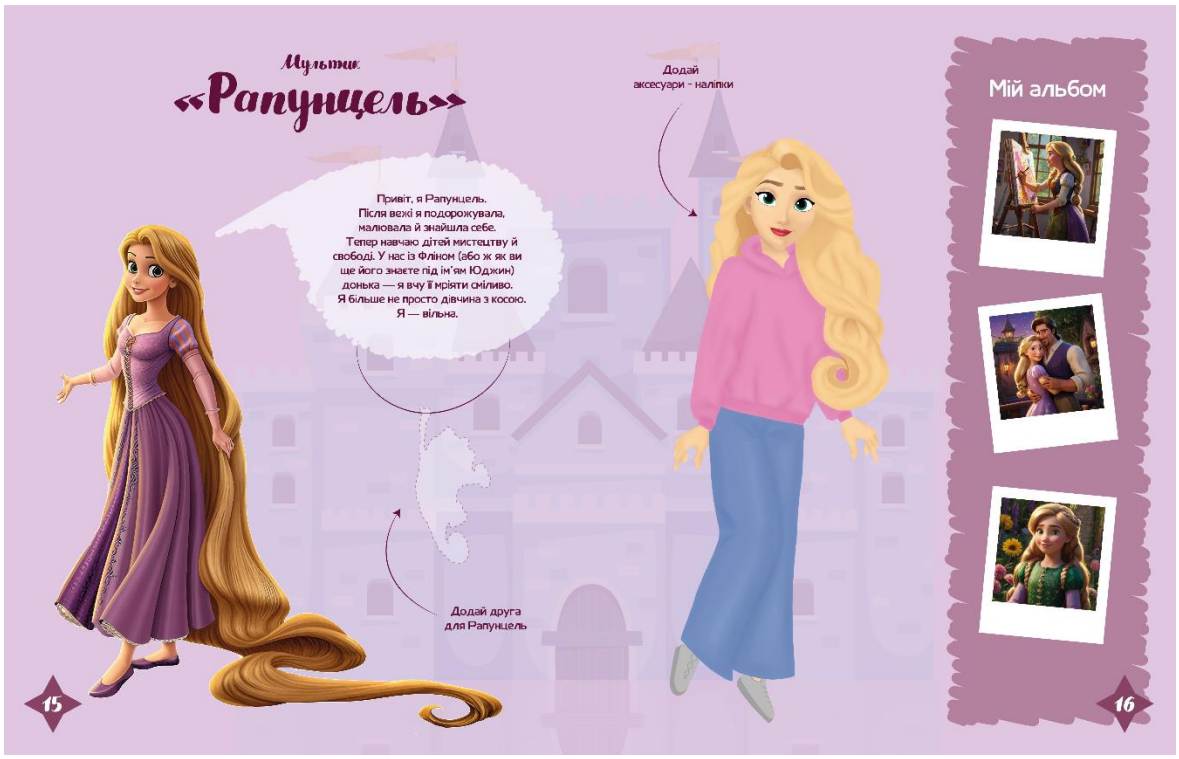


Рисунок В.10 – Розворот про Рапунцель

Рисунок В.11 – Розворот про Меріду

Рисунок В.12 – Розворот про Білосніжку

Рисунок В.13 – Форзац каталогу

ДОДАТОК Г

Банер

Рисунок Г.1 – Банер