

Хмельницький національний університет  
Факультет технологій і дизайну  
Кафедра дизайну

## КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

перший (бакалаврський)

Освітній рівень

### ДИЗАЙН ДИТЯЧОГО МАЛЬОПISУ «ХТО СКАЗАВ, ЩО НЕ МОЖНА МРІЯТИ?»


Галузь знань 02 Культура і мистецтво  
Шифр і назва галузі знань


Спеціальність 022 Дизайн  
Шифр і назва спеціальності

Шифр ДПДЗ.020077.03.16 ПЗ

Виконала: студентка 4 курсу, група ДЗН-20-3 Діана ОНІЦУК

Керівник: старший викладач  Олег БОБРОВСЬКИЙ

Нормоконтролер: викладач кафедри дизайну  Павло ГОРНИЙ

До захисту допускаю:  
Зав. кафедри дизайну  Ельвіра БАЗИЛЮК

13 червня 2024 р.

Хмельницький, 2024

## АНОТАЦІЇ

до дипломної роботи першого бакалаврського рівня  
на тему: «Дизайн дитячого малюпису «Хто сказав, що не можна мріяти?»»

студентки групи ДЗН-20-3 Оніщук Д.В.  
керівник – старший викладач Бобровський О.В.

Обсяг пояснювальної записки – 64 с., 38 рис., 1 додатки, 25 джерел

Обсяг графічної частини – банер розміром 2 x 1.5 м


МАЛЬОПИС ДЛЯ ДІТЕЙ, ДИТЯЧІ КНИГИ, КОЛІР, ЯСКРАВИ  
ПЕРСОНАЖІ, СТИЛІЗАЦІЯ, ГІПЕРБОЛІЗАЦІЯ, ІГРОВИЙ ІНТЕРФЕЙС

Процес розробки оригінального дитячого малюпису включав в себе багато етапів, а саме було проведено детальне дослідження вихідних даних та здійснено історичний огляд ретроспективи дизайну книг для дітей. Це допомогло визначити ключові аспекти, які потрібно врахувати під час розробки. При створенні дизайну книги були уважно враховані вимоги до оформлення, специфіка процесу створення, а також вибір гармонійної колірної палітри та форм шрифту для написів.

Далі було розроблено кілька варіантів обкладинки книги, виконано розробку персонажів та діалогових вікон. Важливою частиною процесу було підбирання відповідних шрифтів, визначення шкал інтерфейсу та вибір кольорової гами. Кожен елемент був ретельно вивчений та відібраний з метою створення гармонійного та привабливого образу книги, що відповідає її змісту та атмосфері.

03.06.24

(дата)



(підпис)

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

Завідувач кафедри дизайну

*Базилук Е.В.*

Базилук Е.В.

Підпис

Ініціали та прізвище

15 лютого

2024 року

### ЗАВДАННЯ НА ДИПЛОМНУ РОБОТУ

Оніщук Діана Василівна

(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи \_\_\_\_\_ Дизайн дитячого малювання «Хто сказав, що не можна мріяти?» \_\_\_\_\_

керівник роботи \_\_\_\_\_ старший викладач Бобровський О.В. \_\_\_\_\_

(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

затверджено наказом вищого навчального закладу від «15» лютого 2024 р., № 8

2. Строк подання студентом закінченої роботи \_\_\_\_\_ 3 червня 2024 р. \_\_\_\_\_

3. Вихідні дані до роботи вид графічного об'єкту – книга; тип презентаційний;  
зміст книги – Дизайн дитячого малювання «Хто сказав, що не можна мріяти?» \_\_\_\_\_

4. Зміст пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити)  
Вступ. Обґрунтування вихідних даних до проектування об'єкта.  
Ретроспектива теми. Творча розробка дизайну об'єкта проектування. Висновки.  
Перелік джерел посилань. Додатки. \_\_\_\_\_

5. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових Креслень) –  
6 планшетів (розмір 600 x900мм) \_\_\_\_\_



## ЗМІСТ

Вступ .....	6
1 Обґрунтування вихідних даних до проектування об'єкта .....	8
1.1 Характеристика об'єкта проектування .....	8
1.2 Аналітичне дослідження вимог до дизайну об'єкта .....	15
2 Ретроспектива теми .....	17
2.1 Історичний огляд ретроспективи дизайну об'єктів обраного напрямку .....	17 2.2
Огляд досягнень відомих художників-графіків і дизайнерів, що працювали над подібною темою .....	19
3 Творча розробка дизайну об'єкта проектування .....	24
3.1 Вибір та обґрунтування концепції дизайну об'єкта проектування .....	24
3.2 Розробка варіантів творчих ідей .....	33
3.3 Обґрунтування розробки головної ідеї дизайну об'єкта проектування .....	52
Висновки .....	59
Перелік джерел посилання .....	61
Додаток А .....	64

## ВСТУП

Темою кваліфікаційної роботи є розробка дизайну оригінального дитячого малювання «Хто сказав, що не можна мріяти?».

Результатом роботи є створення повноцінного графічного твору або поліграфічної продукції визначеного розміру за допомогою комп'ютерних програм і кращого ескізу.

Актуальність. Для сучасних дітей книги вже не є такими цікавим контентом. Впроваджуючи нові методи дизайну можна зацікавити дітей для прочитання книг, які зараз конкурують з великим обсягом іншого контенту. Такі

інновації допоможуть зробити читання більш захоплюючим та інтерактивним, що сприятиме розвитку у дітей любові до книг.

Об'єктом дослідження є книги з ігровим дизайном, які поєднують в собі традиційні літературні елементи з ігровими компонентами, спрямованими на підвищення залученості дітей та їхнього інтересу до читання.

Мета кваліфікаційної роботи бакалавра – поєднати книги з іграми, інтегрувавши візуальний інтерфейс у звичний формат книги з можливим інтерактивним майбутнім.

Завдання кваліфікаційної роботи бакалавра – наведено процес творчої розробки та концептуалізації різних варіантів проекту – дизайну авторського малювання дитячої книги «Хто сказав, що не можна мріяти?»:

- Провести детальний аналіз цільової аудиторії – дітей від 3 до 7 років та їхніх батьків, з метою збору інформації про їхні особливості, уподобання та потреби.
- Вивчити інтереси та потреби цільової аудиторії, щоб зрозуміти, які матеріали та форми книги будуть найбільш актуальними та привабливими для них.
- На основі зібраної інформації розпочати процес генерації ідей, використовуючи різноманітні підходи та методики для створення нових концепцій.

- Провести сесію брейнштормінгу, під час якої буде створено список потенційних концепцій, які відповідають потребам та очікуванням цільової аудиторії.
- Розробити концепційні зразки, які включатимуть загальну схему сюжету, героїв, стиль ілюстрацій, а також можливі інтерактивні елементи, що дозволять залучити читачів до процесу читання.
- Представити розроблені концепційні зразки фокус-групі, що складається з представників цільової аудиторії, та отримати від них важливе фідбек, який допоможе вдосконалити та відшліфувати концепції.
- Після обговорення та аналізу відгуків фокус-групи визначити найбільш перспективні та цікаві ідеї, які підходять для реалізації у вигляді книги або іншого матеріалу.
- Зосередитись на обраних концепціях, розпочати розвиток їх деталей із додаванням нових елементів та вдосконаленням сюжету, щоб зробити їх ще більш привабливими та захоплюючими для читачів.
- Визначити необхідні ресурси та технічні можливості для втілення обраних ідей у життя, враховуючи можливості друку, видання та розповсюдження книги або іншого матеріалу серед цільової аудиторії.

## **1 ОБҐРУНТУВАННЯ ВИХІДНИХ ДАНИХ ДО ПРОЕКТУВАННЯ ОБ'ЄКТА**

### **1.1 Характеристика об'єкта проектування**

Структура ігрового інтерфейсу в книгах є інноваційним підходом у літературі, який об'єднує елементи гри та взаємодію читачів з текстом. Це не лише відкриває нові можливості для авторів, але й змінює спосіб сприйняття та взаємодії читачів з книгою. Далі розглядаються деталі цього підходу, його значення та вплив на сучасну літературу.

Структура ігрового інтерфейсу в книгах є революційним підходом, який змінює традиційні форми літератури і пропонує нові способи взаємодії читачів з текстом. Цей підхід має кілька важливих аспектів:

Однією з головних особливостей ігрового інтерфейсу в книгах є інтерактивність. Читачі можуть впливати на розвиток сюжету через свої рішення та вибори, що робить процес читання більш особистим і захоплюючим. Це може включати вибір між різними діями героїв, напрямками розвитку сюжету або навіть кінцівками історії (Рисунок 1.1). Така залученість створює більш глибоке занурення у світ книги та емоційний зв'язок з персонажами [1].



Рисунок 1.1 – Приклад книги з ігровим інтерфейсом [2]

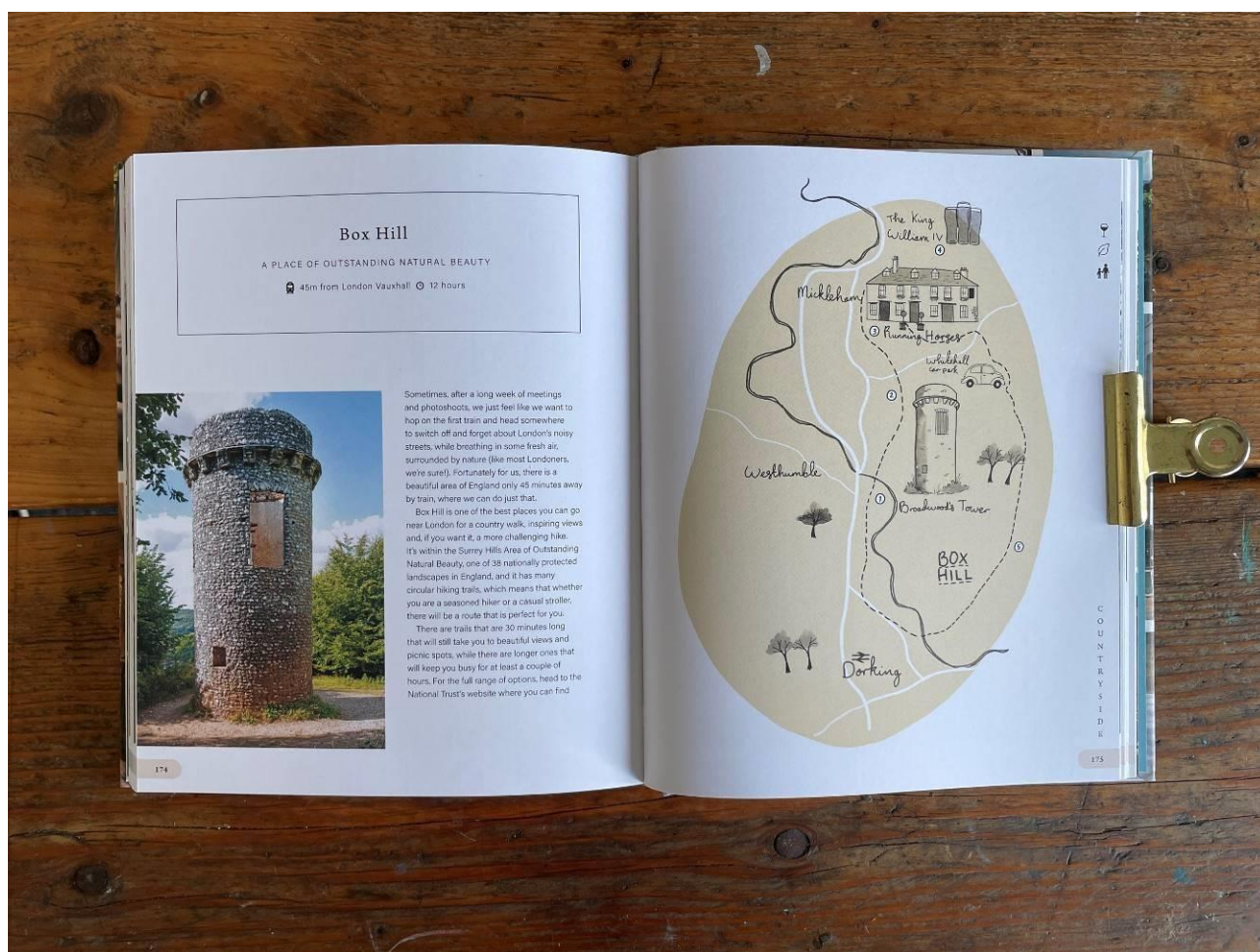
Для авторів структура ігрового інтерфейсу відкриває нові можливості в плані креативності та оповідання. Вони можуть створювати складні багатопланові сюжети, які реагують на вибори читачів, і таким чином розширюють межі традиційного оповідання. Це дозволяє авторам експериментувати з нелінійними наративами та більш інтерактивними формами мистецтва.

Ігровий інтерфейс стимулює інтерес до читання, особливо серед молодшої аудиторії, яка виросла в епоху цифрових технологій та відеоігор. Інтерактивні книги можуть привернути увагу тих, хто раніше не вважав читання цікавим заняттям, завдяки своїй динамічності та можливості активно впливати на розвиток історії.

Ігрові елементи у книгах можуть бути використані у освітніх цілях. Вони можуть допомагати у вивченні різних предметів, стимулюючи критичне мислення, логічні навички та здатність приймати рішення [3]. Такий підхід може зробити навчання більш цікавим і ефективним.

Завдяки можливості впливати на сюжет, читачі відчувають себе частиною історії, що може поглибити емоційний досвід. Вони можуть відчувати відповідальність за вибори, які вони роблять, що додає новий рівень напруження та емоційної залученості.

Впровадження ігрового інтерфейсу у книгах стимулює інновації в видавничій галузі. Це включає розробку нових форматів електронних книг, додатків і платформ, що підтримують інтерактивні наративи (Рисунок 1.2). Така інновація може призвести до появи нових ринків та можливостей для видавців і розробників програмного забезпечення.



## Рисунок 1.2 – Приклад книги з ігровими елементами [4]

Наукові дослідження та журнальні публікації:

Численні дослідження зосереджені на впливі ігрового інтерфейсу в книгах на читачів. Є публікації про інтерактивні наративи та майбутнє оповідання, а також про роль інтерактивності в сучасній літературі, де розглядаються позитивні та негативні сторони цього підходу.

Дослідження показують, що інтерактивні книги значно підвищують залученість читачів, мотивуючи їх до читання, особливо молодь, яка звикла до інтерактивних медіа. Науковці вивчають, як різні елементи ігрового інтерфейсу, такі як вибори та розгалужені сюжети, впливають на мотивацію та увагу читачів [5]. Також досліджуються когнітивні та емоційні реакції читачів на інтерактивні наративи. Це включає вивчення, як інтерактивні елементи можуть покращувати навички критичного мислення та прийняття рішень, а також як можливість впливати на сюжет поглиблює емоційний зв'язок з персонажами та історією.

Психологічні аспекти інтерактивних книг також є важливим об'єктом досліджень. Вивчається, як інтерактивні елементи впливають на почуття присутності у світі книги, що може призводити до глибшого емоційного досвіду. Дослідження показують, що інтерактивні книги можуть викликати відчуття відповідальності за прийняті рішення, що збільшує залученість читачів. Також вивчаються можливості використання інтерактивних книг у освітніх цілях, де вони допомагають у розвитку критичного мислення, вирішення проблем та прийняття рішень, роблячи навчання більш цікавим і ефективним.

Літературознавчі аспекти досліджень фокусуються на нових формах наративу, що виникають завдяки структурі ігрового інтерфейсу [6]. Дослідження аналізують, як цей підхід змінює традиційні форми наративу, включаючи аналіз нелінійних сюжетів, розгалужених історій та інтерактивних елементів. Вивчається, як нові форми наративу впливають на читача та змінюють його сприйняття історії. Також аналізується, як можливості інтерактивності впливають

на творчий процес авторів, дозволяючи їм експериментувати з новими техніками оповідання.

Технічні аспекти створення інтерактивних книг також є важливим об'єктом досліджень. Вивчаються технологічні аспекти, включаючи використання віртуальної реальності, гіпертексту та інших цифрових технологій. Досліджуються технічні виклики та можливості для подальшого розвитку інтерактивної літератури. Також вивчається взаємодія між інтерактивними книгами та іншими формами медіа, такими як відеоігри, фільми та додатки, і як ці форми мистецтва можуть взаємодіяти та збагачувати одна одну.

Практичні дослідження та кейс-стадії часто містять аналіз успішних прикладів інтерактивних книг, розглядаючи їхні структури, технології та реакції читачів. Вивчаються конкретні кейс-стадії, які демонструють практичне застосування ігрового інтерфейсу та його вплив на літературу [7]. Наукові дослідження та журнальні публікації надають глибоке розуміння структури ігрового інтерфейсу в книгах, вивчаючи його вплив на читачів, авторів, літературу та технології. Вони допомагають формувати напрямок розвитку цієї інноваційної галузі та сприяють її популяризації.

Вплив на розвиток:

Використання ігрового інтерфейсу в книгах відкриває нові можливості для авторів, стимулює креативність та залучає нових читачів. Цей підхід впливає на літературу, роблячи межі між читачем і автором більш розмитими.

Структура ігрового інтерфейсу відкриває нові горизонти для авторів, дозволяючи їм експериментувати з нелінійними наративами і складними сюжетами. Автори можуть створювати багатовимірні світи, де вибори читачів безпосередньо впливають на розвиток подій. Це стимулює креативність і дозволяє використовувати нові техніки оповідання, які були б неможливі у традиційній літературі [8]. Крім того, інтерактивні елементи дозволяють авторам створювати більш глибокі і деталізовані персонажі, оскільки читачі можуть взаємодіяти з ними на різних рівнях.

Інтерактивні книги мають потенціал залучити нові аудиторії, зокрема молодь, яка звикла до цифрових медіа та відеоігор. Завдяки інтерактивним елементам, книги стають більш привабливими для тих, хто раніше не вважав читання цікавим заняттям. Це може сприяти зростанню популярності читання та підвищенню загального рівня літературної грамотності. Інтерактивні книги також можуть зацікавити дорослих читачів, пропонуючи нові і захоплюючі способи взаємодії з текстом.

Впровадження ігрового інтерфейсу в книги стимулює інновації у видавничій галузі. Це включає розвиток нових форматів електронних книг, додатків та платформ, що підтримують інтерактивні наративи. Видавці змушені адаптуватися до нових вимог ринку і шукати нові підходи до створення та просування контенту. Це може призвести до появи нових бізнес-моделей та партнерств між видавцями, розробниками програмного забезпечення та іншими медіа-компаніями [9].

Структура ігрового інтерфейсу змінює традиційні способи взаємодії між читачем і текстом. Читачі перестають бути пасивними споживачами інформації і стають активними учасниками процесу створення історії (Рисунок 1.3). Це може змінити сприйняття читачами літератури в цілому, роблячи її більш динамічною і інтерактивною. Такий підхід також сприяє розвитку критичного мислення і навичок прийняття рішень, оскільки читачі змушені аналізувати ситуації і робити вибір, який впливатиме на подальший розвиток сюжету.

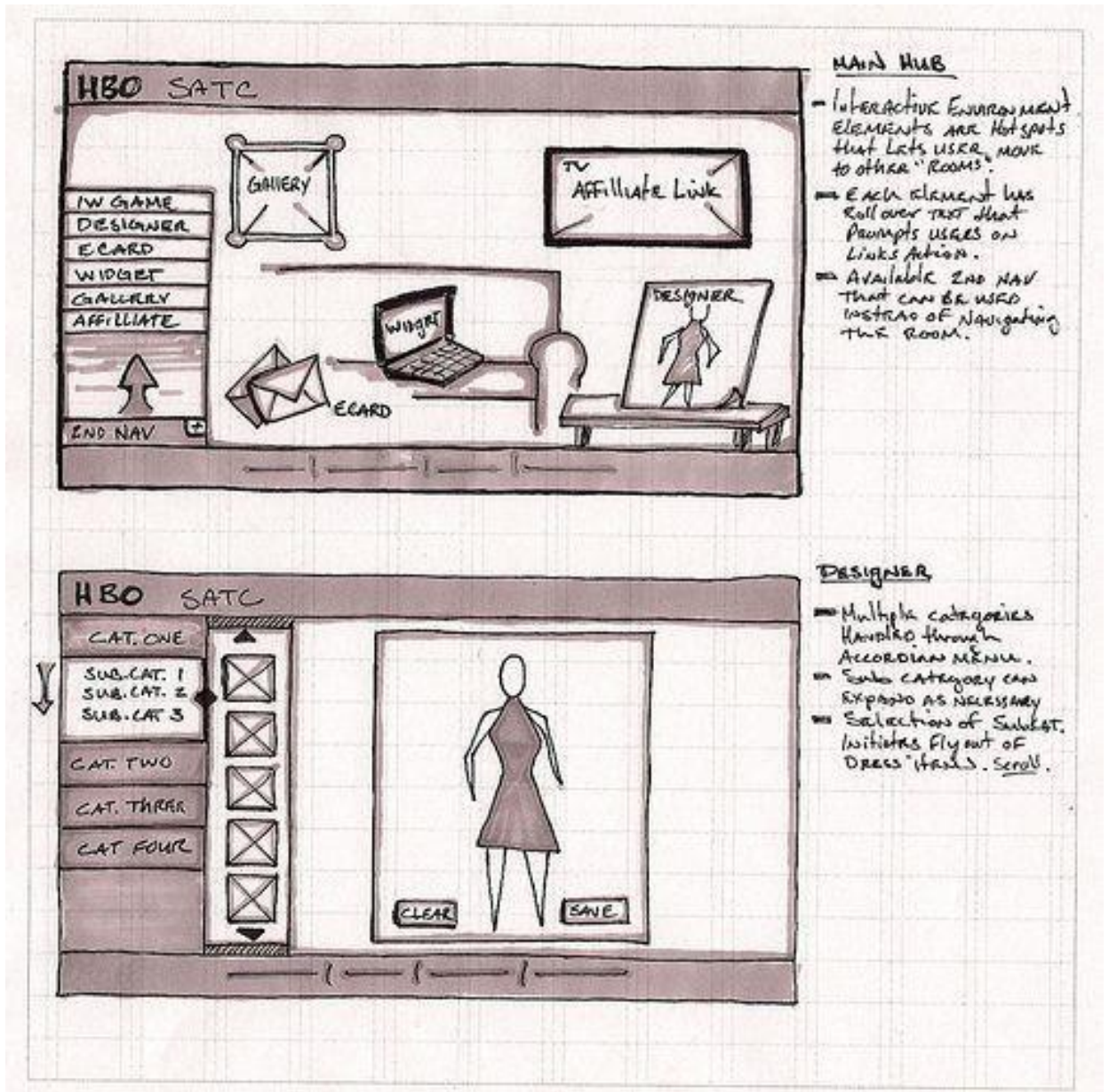


Рисунок 1.3 – Приклад структури інтерфейсу [10]

Ігровий інтерфейс у книгах може бути ефективним інструментом для освіти. Інтерактивні елементи можуть бути використані для навчання в різних дисциплінах, сприяючи розвитку критичного мислення, логічних навичок та здатності приймати рішення. Наприклад, інтерактивні книги можуть використовуватися в навчальних програмах для ілюстрації складних концепцій або для практичного застосування теоретичних знань. Такий підхід робить навчання більш захоплюючим і ефективним, що може сприяти підвищенню рівня освіти.

Використання ігрового інтерфейсу в книгах створює нові ринки і можливості для творців контенту. Це включає розробку і продаж інтерактивних книг, додатків та супутніх продуктів, таких як мерчандайзинг або інтерактивні курси. Крім того, інтерактивні книги можуть стати основою для створення нових форм розваг і освіти, що поєднують літературу, ігри та інші медіа [11]. Це може сприяти розвитку нових галузей економіки і створенню робочих місць у сферах, пов'язаних з цифровими технологіями та креативними індустріями.



Рисунок 1.4 – Приклад інтерфейсу в іграх [12]

Можливість впливати на розвиток сюжету підвищує емоційну залученість читачів. Вони відчувають себе частиною історії, що робить читання більш захоплюючим і особистісно значущим. Такий емоційний зв'язок може підвищити задоволення від читання і сприяти більш глибокому розумінню тем і проблем, що розглядаються у книзі.

Отже, вплив структури ігрового інтерфейсу в книгах на розвиток літератури є багатогранним і включає розширення творчих можливостей для

авторів, залучення нових аудиторій, стимулювання інновацій у видавничій галузі, зміну взаємодії між читачем і текстом, підвищення рівня навчання та освіти, формування нових ринків і можливостей, а також підвищення емоційної залученості читачів.

## 1.2 Аналітичне дослідження вимог до дизайну об'єкта

Аналіз актуальної літератури та її трансформації у цифрову епоху дозволив краще зрозуміти, як діти взаємодіють з книгами і як можна вдосконалити цей процес [13].

Було досліджено технічні засоби і програми, що використовуються для створення книжок з ігровим інтерфейсом, такі як Adobe InDesign, Procreate та інші [14]. Огляд цих інструментів допоміг виявити їхні можливості та обмеження, а також визначити потенційні переваги і виклики, які можуть виникнути у процесі розробки дитячої книги «Хто сказав, що не можна мріяти?».

Для досягнення поставленої задачі наведено процес творчої розробки та концептуалізації різних варіантів проекту – дизайну авторського мальовищу дитячої книги «Хто сказав, що не можна мріяти?».

Спершу було проведено детальний аналіз цільової аудиторії – дітей від 3 до 7 років та їхніх батьків. Досліджено їхні вподобання, інтереси та потреби, щоб зрозуміти, яким має бути зміст і формат книги.

Згідно з отриманою інформацією, було здійснено процес генерації ідей, який включав в себе активне обговорення та обмін думками під час брейнштормінгу. В результаті цього процесу було створено детальний список потенційних концепцій, які були спрямовані на задоволення потреб та очікувань цільової аудиторії.

Однією з ключових ідей, що виникла під час обговорення, була ідея створення інноваційного інтерфейсу, який би допомагав читачеві глибше розуміти сюжет та події, що відбуваються на розвороті книги. Зокрема, акцент було

зроблено на передачі емоцій головного героя, його внутрішнього світу та мрій, а також на зображенні його місії та напрямку його подорожі.

Ідея розробки персонажа полягала в тому, щоб він був схожий на героя комп'ютерної гри, який неухильно просувається до своїх цілей. Такий підхід дозволив би читачеві відчувати, що у героя є щось важливе, на кшталт сердечка, яке не можна втрачати або зраджувати.

Герої протягом книги мали виглядати блякло та сіро, щоб підкреслити головну ідею книги про те, що в світі практично не існує мріючих персонажів. Такий стиль зображення героїв мав би на меті показати, що існує якесь невимовне правило, яке підтримують усі персонажі книги.

Усі персонажі в книзі намагаються обдурити головного хлопчика, за винятком змії та kota. Проте хлопчик, попри свою наївність, вірить усім на слово та зберігає свою рішучість, долаючи всі перешкоди та досягаючи своєї мети.

Після цього було розроблено концепційні зразки, що включали загальну схему сюжету, героїв, стиль ілюстрацій та можливі інтерактивні елементи. Ці концепції були представлені фокус-групі для отримання зворотного зв'язку.

На основі цього зворотного зв'язку було визначено найперспективніші та найцікавіші ідеї для реалізації.

Зосередившись на обраних концепціях додавались нові елементи, вдосконалюючи сюжет. Також визначено необхідні ресурси і технічні можливості для втілення обраних ідей у життя.

Цей процес творчої розробки допоміг визначити оптимальний шлях для подальшого розвитку проекту, забезпечивши знаннями та ресурсами, необхідними для успішного впровадження книги з ігровим інтерфейсом «Хто сказав, що не можна мріяти?».

## **2 РЕТРОСПЕКТИВА ТЕМИ**

### **2.1 Історичний огляд ретроспективи дизайну об'єктів обраного напрямку**

Дизайн книг завжди відігравав важливу роль у культурному та інтелектуальному житті людства. Від перших рукописних томів до сучасних інтерактивних електронних книг, дизайн постійно еволюціонував, відображаючи зміни в технологіях, естетичних уподобаннях і соціальних потребах. Цей огляд пропонує ретроспективу розвитку дизайну книг, починаючи з доіндустріальних часів і завершуючи цифровою епохою. Розглянемо ключові етапи та інновації, що формували обличчя книжкового мистецтва протягом століть, та їхній вплив на сучасний дизайн книг.

До винайдення друкарства (до 15 століття) книги були рукописними, часто прикрашеними мініатюрами та орнаментами. Кожна книжка створювалася вручну, що робило їх дуже цінними та дорогими.

Йоганн Гутенберг розробив друкарський верстат із рухомими літерами в 1450-х роках, що революціонізувало виробництво книг. Дизайн книг тоді почав включати стандартизацію шрифтів, макетів сторінок та ілюстрацій, що стало значним кроком вперед порівняно з рукописними книгами.

Поява друкарства дозволила дизайнерам книг, як-от Альд Манутій, експериментувати з макетами та типографією (15-17 століття). Вони створювали нові гарнітури шрифтів, такі як антична гарнітура. Це був період великих змін, коли друкарство ставало мистецтвом.

Пізніше, в період бароко та рококо (17-18 століття), дизайн книг став ще розкішнішим із складними орнаментами та вишуканими ілюстраціями. Книги цього періоду були естетично привабливими об'єктами, де кожна деталь була ретельно продумана.

З часом дизайн книг перейшов до більш стриманих і елегантних форм, характерних для класицизму та романтизму (18-19 століття). Типографія стала ще більш витонченою, з'явилися нові гарнітури, такі як шрифт Бодоні, що підкреслювали читабельність і гармонію.

Масове виробництво книг стало можливим завдяки індустріалізації (19 століття). Це призвело до стандартизації процесів та здешевлення книг [15].

Дизайнери почали впроваджувати нові стилі, такі як готичний та декоративний, що відображали дух часу.

З приходом арт нуво книги отримали новий вигляд з органічними формами та декоративними шрифтами. Модернізм приніс функціональність, простоту та чистоту форм, як у роботах Баухауса, що стало значним відходом від попередніх періодів (кінець 19 – початок 20 століття).

Впровадження комп'ютерних технологій у 1980-х роках змінило дизайн книг. Програми для настільного видавництва, такі як Adobe PageMaker та InDesign, дали дизайнерам більше свободи та можливостей для експериментів з макетами та графікою.

З поширенням інтернету та мобільних пристроїв книги почали переходити в електронний формат. Це вимагало нових підходів до дизайну, враховуючи адаптивність до різних екранів та інтерактивність, що стало новим викликом для дизайнерів.

Сучасний дизайн книг поєднує традиційні методи з новітніми технологіями. Виникають нові тренди, такі як мінімалізм, використання екологічних матеріалів, а також персоналізація книг [16]. Графічний дизайн стає дедалі більш інтерактивним, з використанням анімацій та мультимедіа, що забезпечує збагачений користувацький досвід.

Історія дизайну книг демонструє еволюцію від ручної праці та друкарства до цифрових технологій і електронних книг. Кожен період приніс свої унікальні інновації та естетичні принципи, які відображають культурні та технологічні зміни свого часу. Сьогодні дизайн книг продовжує розвиватися, поєднуючи традиційні методи з новітніми технологіями, щоб створювати зручні, привабливі та функціональні видання для різноманітної аудиторії.

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

У сучасній літературі все частіше з'являються твори, які поєднують у собі елементи ігрового досвіду та читацької взаємодії. Ці книги, що використовують структуру ігрового інтерфейсу, стають все більш популярними та відкривають нові можливості для авторів та читачів. Деякі з найвідоміших аналогів, які були проаналізовані, включають:

Одним із найвпливовіших літературних творів, що інтегрує елементи ігрового дизайну, є роман Ернеста Клайна «Ready Player One» [17]. Ця науковофантастична книга, видана у 2011 році, стала бестселером та здобула значне визнання завдяки створенню захоплюючого віртуального світу під назвою OASIS, де розгортаються основні події сюжету (Рисунок 2.1). Віртуальний простір OASIS настільки детально прописаний, що читач відчуває інтенсивне занурення у цей світ, що додає реалізму та привабливості твору для геймерів і шанувальників ретро-культури.

Роман Клайна став справжнім феноменом у літературному світі, об'єднавши в собі різні жанри та тематики. Він поєднує елементи наукової фантастики, пригодницького роману, антиутопії та навіть елементів романтики, що робить його багатосаровим та привабливим для широкого кола читачів. Крім того, автор вдало інтегрує численні посилання на поп-культуру 1980-х років, що надає твору особливого шарму для тих, хто виріс у цей період або має ностальгічні почуття до тієї епохи.

Одним із ключових аспектів, який зробив OASIS таким захоплюючим для читачів, є детальне та продумане створення цього віртуального світу. Клайн ретельно прописує кожен аспект життя у віртуальному просторі, від економіки та соціальних відносин до технологічних аспектів та правил, за якими функціонує OASIS. Така глибина та продуманість надають історії реалістичності, роблячи світ OASIS майже відчутним для читачів.

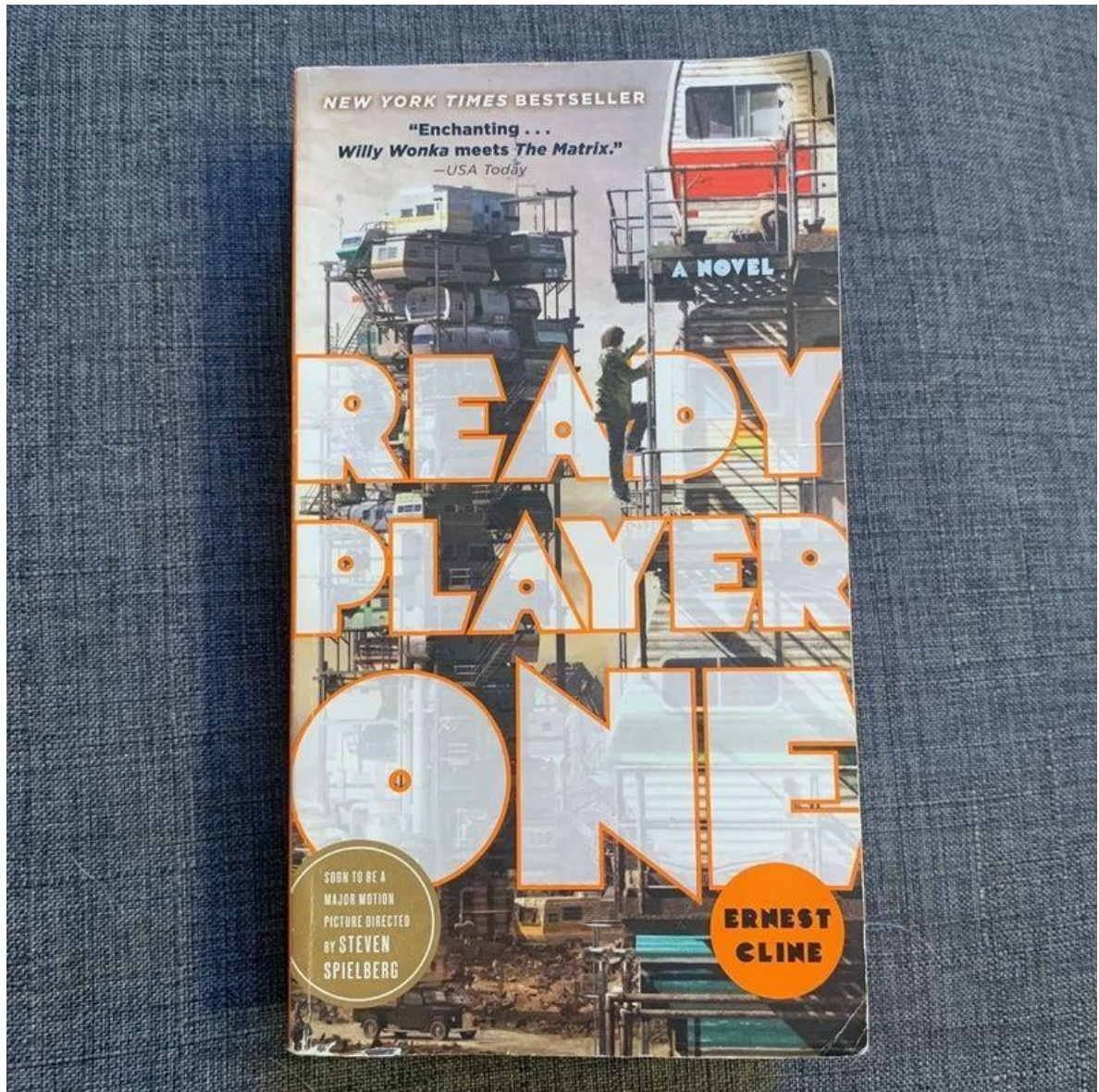


Рисунок 2.1 – Роман «Ready Player One» [18]

Основною перевагою «Ready Player One» є саме цей захоплюючий віртуальний світ, який занурює читача в ігрове середовище. Книга насичена посиланнями на відеоігри, фільми та поп-культуру 1980-х років, що робить її особливо цікавою для геймерів та ретрофанів. Крім того, інтригуючий сюжет, у якому головний герой шукає відповіді на загадки віртуального світу, тримає читача в напрузі від початку до кінця.

Проте роман має і свої недоліки в реалізації ігрового дизайну. Деякі діалоги використовуються виключно для подання експозиційної інформації, що може здаватися штучним і надмірно академічним [19]. Деякі персонажі виглядають стереотипними або плоскими, що може знижувати емоційне залучення до історії.

Крім того, надмірна залежність від ретро-культури 1980-х років може стати викликом для тих читачів, які не знайомі з цим періодом або не поділяють ентузіазму щодо нього.

Таким чином, «Ready Player One» залишається важливим літературним твором, що демонструє можливості інтеграції ігрового дизайну в літературі. Хоча роман і має певні недоліки, його успіх і вплив свідчать про потенціал подібних підходів у створенні захоплюючих та інноваційних наративів.

Далі варто розглянути книгу «Snow Crash» Ніла Стівенсона, яка є культовим кіберпанк-романом, вперше опублікованим у 1992 році (Рисунок 2.2). Цей роман вражає своєю неймовірною енергією та креативністю, представляючи читачеві ультракомп'ютеризований світ майбутнього, де віртуальна і реальна реальності тісно переплітаються [20].

«Snow Crash» має унікальний та деталізований світ, у якому віртуальні та фізичні реальності зливаються в неймовірний спосіб, що стало своєрідним підходом до кіберпанк-жанру. Автор володіє надзвичайним мовним талантом, використовуючи веселий та інтелектуальний підхід до письма. Діалоги та описи вражають своєю оригінальністю та саркастичним гумором. Книга підносить концепції віртуальної реальності та кіберпростору на новий рівень, описуючи технологічні інновації, які нині частково стали реальністю, що підсилює інтерес до неї.

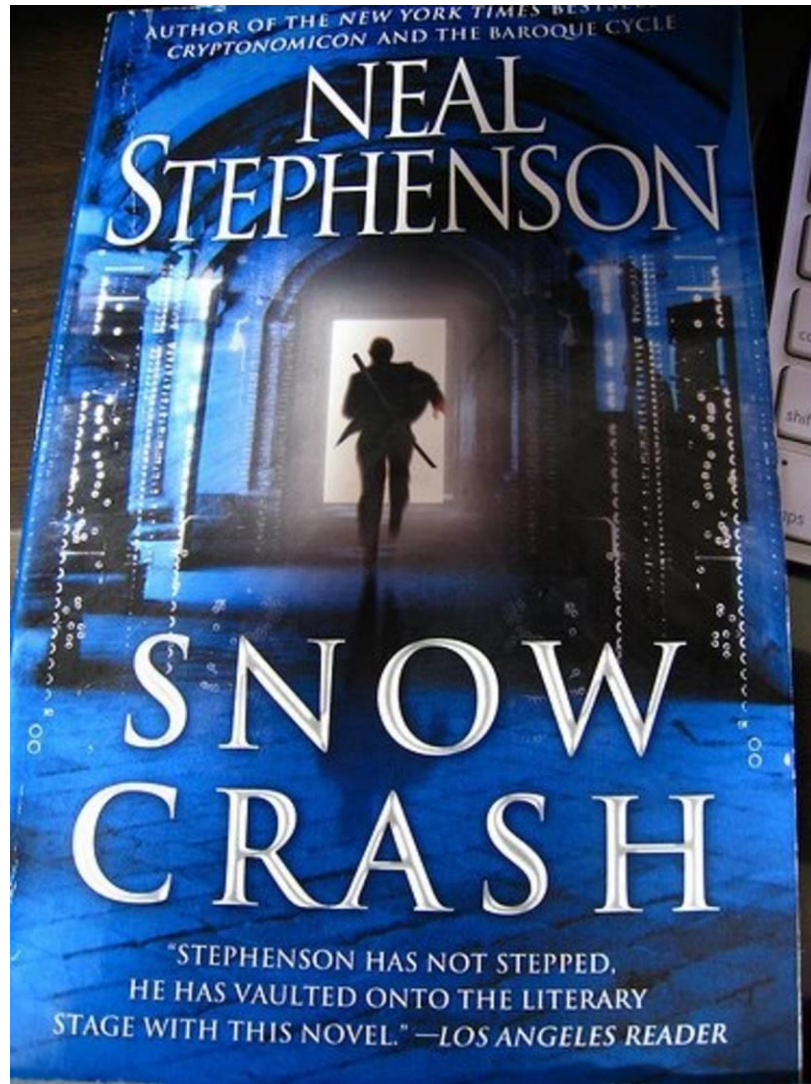


Рисунок 2.2 – Кіберпанк-романом «Snow Crash» [21]

Проте, серед недоліків можна згадати специфічний сюжетний хід, який для деяких читачів може виявитися складним або перенасиченим технічними термінами, що може ускладнити сприйняття. Велика кількість технічних деталей може виявитися важкою для тих читачів, які не зацікавлені в технологічних аспектах [22]. Через це книга може бути сприйнята як важка для розуміння та перевантажена технічними подробицями.

Загалом, «Snow Crash» залишається яскравим прикладом кіберпанклітератури. Однак, враховуючи певні недоліки в реалізації дизайну, читачеві слід бути готовим до інтенсивного технічного деталізму та особливого стилю наративу.

Після проведення огляду та аналізу декількох книг із реалізованими ігровими інтерфейсами, ми змогли отримати цінну інформацію, яка допомогла сформулювати стратегію для подальшого розвитку нашого проекту з дизайну дитячої книги. В результаті аналізу, ми зрозуміли різноманітність підходів до поєднання ігрових інтерфейсів та елементів гри у книжних форматах, що може бути корисним для створення інтерактивного та захоплюючого літературного досвіду для дітей.

Ці знання дозволять врахувати найкращі практики та інноваційні ідеї, які вже були реалізовані в інших проектах, а також використати їх для створення унікального та привабливого продукту, який залучить увагу дітей та допоможе їм відчувати задоволення від читання.

## **3 ТВОРЧА РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ ОБ'ЄКТА ПРОЕКТУВАННЯ**

### **3.1 Вибір та обґрунтування концепції дизайну об'єкта проектування**

Ескізи відіграють ключову роль у графічному дизайні книги, слугуючи основою для подальшої розробки ілюстрацій, що надають тексту візуальну підтримку і роблять його більш привабливим для молодшої аудиторії.

Ескіз – це попередній начерк або малюнок, який створюється для відображення загальної концепції та основних елементів композиції майбутньої ілюстрації [23]. Вони є важливим інструментом на ранніх етапах роботи над проектом, дозволяючи дизайнеру експериментувати з різними ідеями, досліджувати композиційні рішення та визначати найефективніші шляхи візуалізації тексту.

На самому початку процесу створення книги розпочинається важливий етап розробки ескізів. Цей етап включає в себе створення детальних прототипів сторінок, які складаються з кількох важливих компонентів. Створюються ескізи персонажів, які визначають основні риси і особливості головних та другорядних героїв книги, розробляються деталі оточення, де розгортаються події, і створюють загальну атмосферу. Крім того, робляться начерки загальної композиції сторінок, де враховується розміщення всіх елементів – тексту, зображень та декоративних елементів (Рисунок 3.1). Такі прототипи відіграють критично важливу роль у формуванні фінального вигляду кожного розвороту книги. Вони визначають баланс між різними елементами і порядок їх розміщення на сторінці, що впливає на зручність читання та естетичне сприйняття твору. Завдяки ретельному опрацюванню ескізів на початковому етапі створення книги, забезпечується гармонійний і продуманий дизайн, який приваблює читача і покращує загальне враження від книги.



Рисунок 3.1 – Ескіз одного з розворотів із хлопчиком

На рисунку 3.2 представлено приклад закінченого розвороту, який було створено на основі попереднього ескізу. Цей приклад наочно демонструє, як ретельно продумані прототипи можуть перетворитися на гармонійні та естетично привабливі сторінки книги. Завдяки точному дотриманню початкових задумів, а також уважному опрацюванню кожного елемента на сторінці, досягається високий рівень візуальної привабливості та функціональності. На цьому прикладі видно, наскільки важливо ретельно працювати над розміщенням персонажів, фону та інших зображувальних елементів, щоб створити збалансовану і добре структуровану композицію. Досягнення бажаного результату значною мірою залежить від того, як точно дотримано початкових ескізів і як ретельно продумано всі деталі у фінальній версії сторінки.

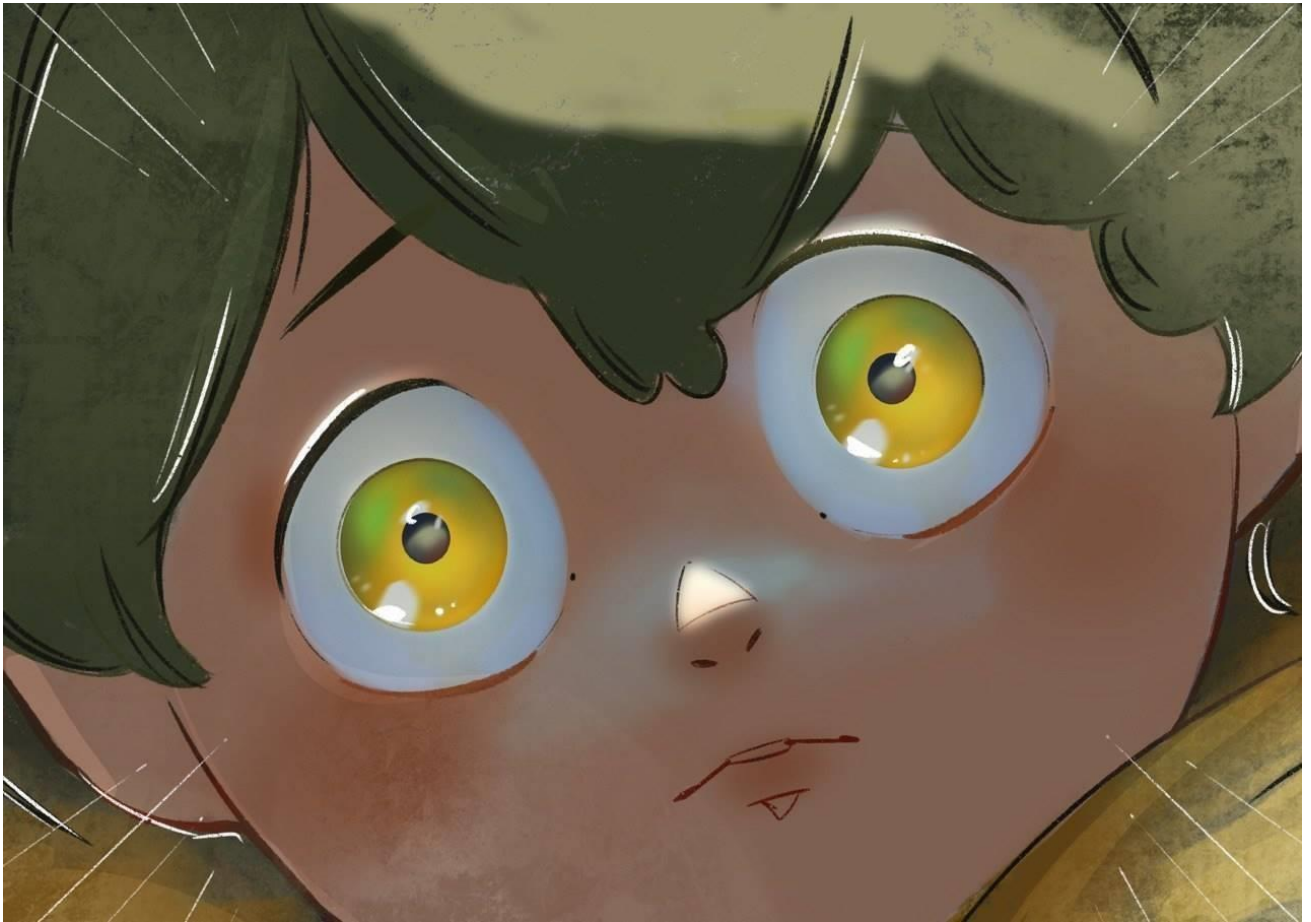


Рисунок 3.2 – Фінальний вигляд розвороту

Після створення ескізів, наступним кроком була розробка варіантів вигляду діалогів персонажів. Це включає в себе зображення загальної концепції завдань, яка відображає головну мету головного героя на момент ситуації, що відбувається на розвороті. Такий підхід допомагає читачеві зрозуміти сюжет і відносини між персонажами, а також відчувати їх емоції та мотиви.

На рисунку 3.3 представлено приклад такого підходу, де діалоги персонажів відображають їхні емоції та мотиви, а також загальну концепцію завдань, яку вони мають виконати. Це допомагає читачеві краще зрозуміти сюжет та відносини між персонажами, а також відчувати їхній стан та емоції.

Такий підхід до розробки діалогів персонажів дозволяє створити більш захоплюючий та інтерактивний читацький досвід, оскільки він допомагає читачеві більш глибоко відчувати сюжет та емоції персонажів. Це може сприяти формуванню більш тісних зв'язків між читачем та книжкою, а також стимулювати активне читання та взаємодію з нею.



Рисунок 3.3 – Розворот з діалогами

Кожен розворот повинен бути композиційно гармонійним, щоб людина, яка переглядає книгу вперше, могла з легкістю орієнтуватися у розташуванні всіх елементів інтерфейсу книги. Це досягається завдяки чіткому плануванню розташування тексту, ілюстрацій та інших елементів на сторінці (Рисунок 3.4). Гармонійна композиція допомагає читачеві зосередитися на сюжеті та зрозуміти його з першого погляду, що є ключовим для залучення уваги та зацікавленості в продовженні читання.

Далі представлено приклад гармонійної композиції розвороту книги, де текст, ілюстрації та інші елементи розташовані таким чином, щоб читач міг легко орієнтуватися та зрозуміти сюжет з першого погляду. Такий підхід до дизайну сторінок допомагає створити захоплюючий та зрозумілий читацький досвід, який стимулює продовження читання та залучення уваги дітей до книжки.

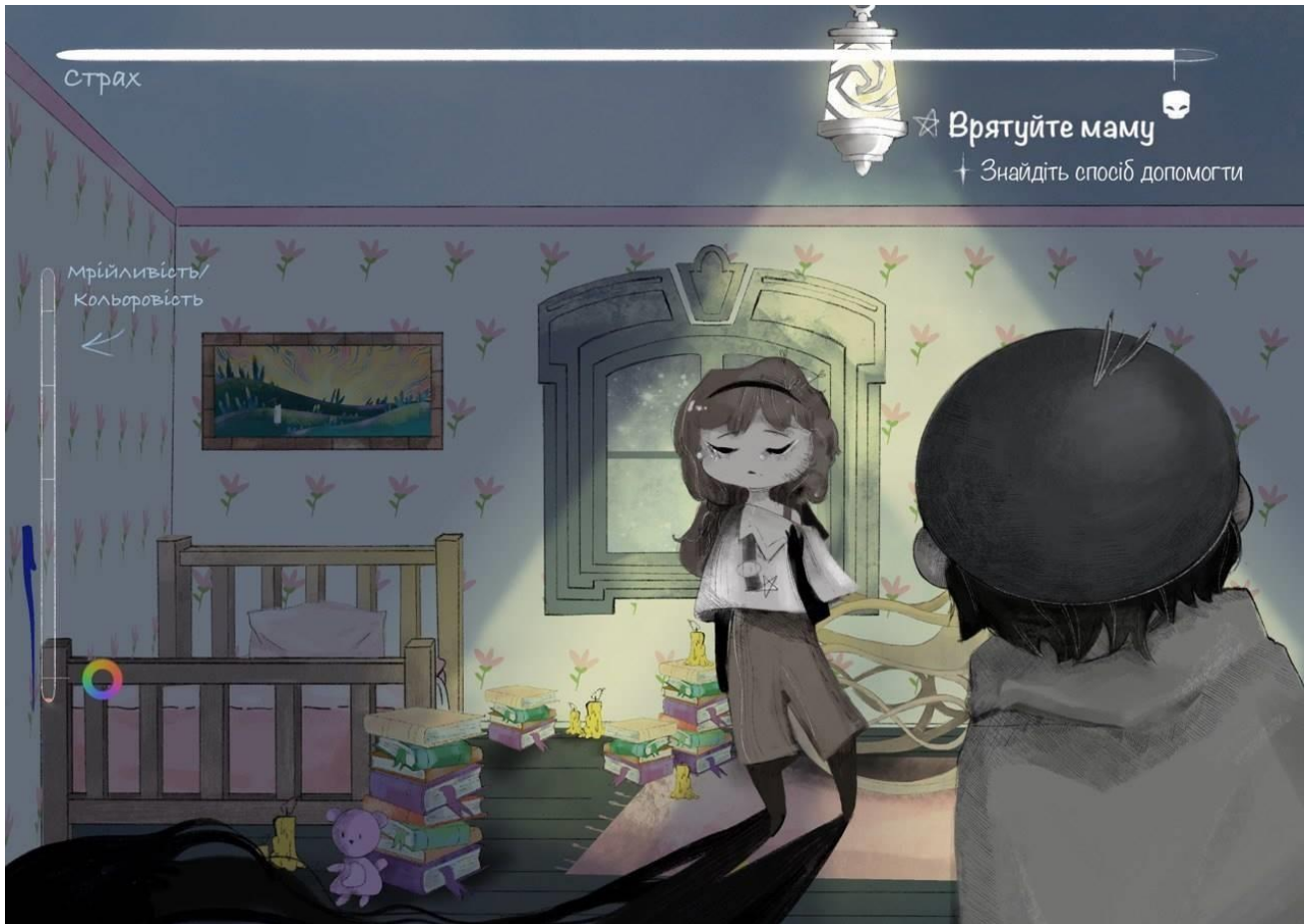


Рисунок 3.4 – Розворот із поясненням інтерфейсу

Концепція книги, яка в основному орієнтована на дитячу аудиторію, полягає у використанні м'яких пастельних кольорів та менш деталізованих образів для легшого сприйняття інформації. Цей підхід допомагає створити затишне та привабливе середовище для молодих читачів, які відчувають себе комфортно та зацікавлено у світі твору.

Одним з характерних прийомів у таких творах є гіперболізація певних об'єктів, як, наприклад, «маленький хлопчик у великому лісі». Такі образи допомагають створити ефект масштабу та підкреслити відносні розміри персонажів у світі твору. Цей прийом часто використовується для підсилення емоційного впливу та залучення уваги читача (Рисунок 3.5).



Рисунок 3.5 – Гіперболізація розмірів світу навколо хлопчика

На даному малюнку якраз зображено величезну змію в порівнянні з хлопчиком, що наочно демонструє, наскільки цей світ громіздкий і грандіозний в порівнянні з маленькою дитиною. Ця змія виглядає неймовірно масивною і грізною поряд із хлопчиком, підкреслюючи різницю в їхніх розмірах та масштаби світу, який оточує дитину. Таке порівняння змушує замислитися про безмежність і велич природи та навколишнього середовища, яке здається неймовірно великим і незрозумілим для маленької людини, яка тільки починає пізнавати світ навколо себе. Сцена викликає відчуття захоплення і, можливо, навіть страху перед невідомим, що підкреслює вразливість і невинність дитинства в контексті величезної і складної реальності.

Ідея твору полягає в тому, що потрібно мріяти, навіть якщо ситуація здається безнадійною. Ця ідея втілюється у стилістиці твору, де персонаж у кінці своєї подорожі повертається на початкову точку свого свідомого життя (Рисунок

3.6). Такий підхід демонструє, що мрії та надія мають велике значення для розвитку особистості та досягнення успіху.

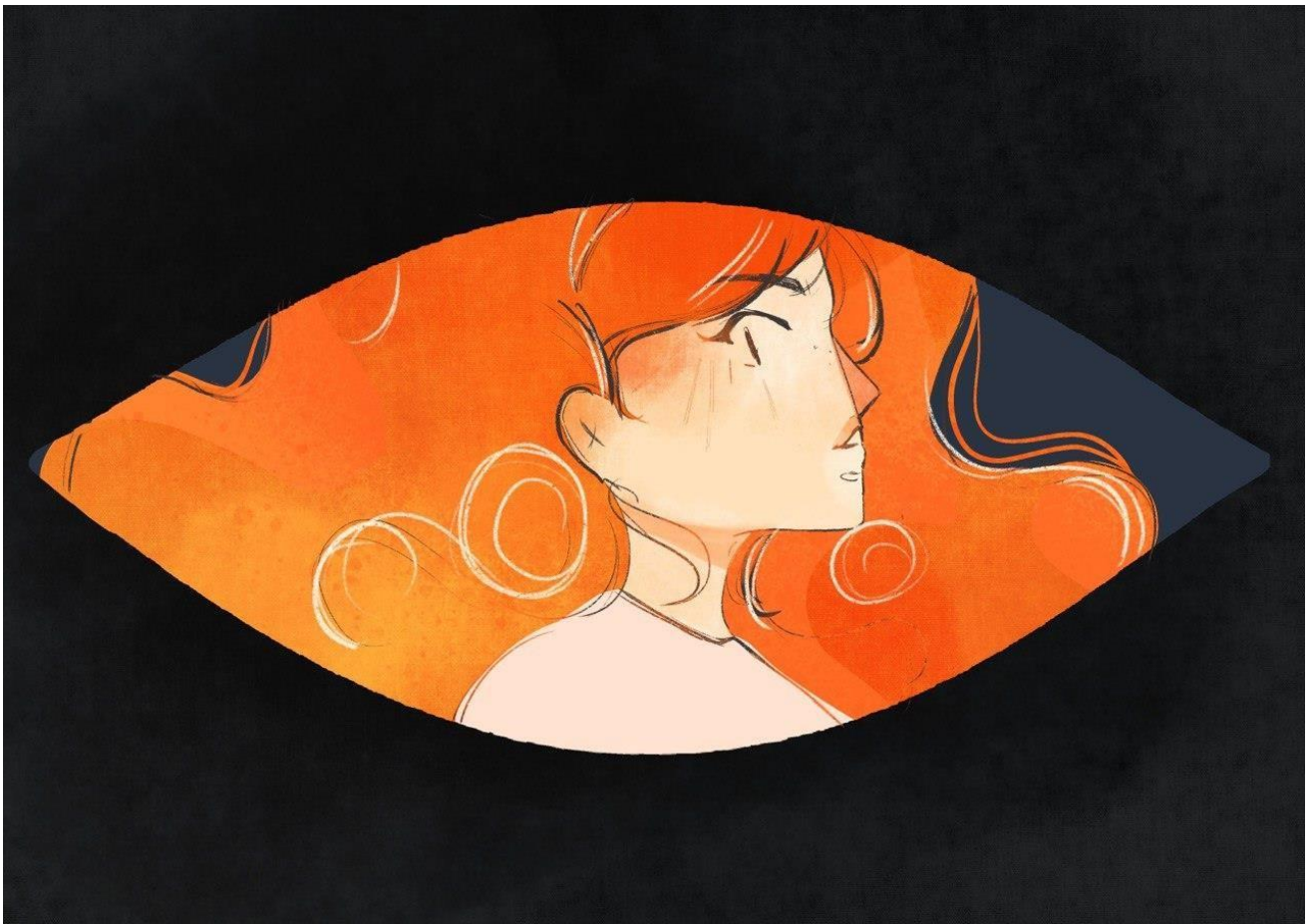


Рисунок 3.6 – Кінець подорожі

У книзі персонажі без мрій виглядатимуть темними, чорно-білими (Рисунок 3.7), на відміну від головного героя, який поступово набирає кольоровості під час зростання своїх мрій та наближення до мети (Рисунок 3.8). Це підкреслює важливість мрій та надії для формування яскравої та насиченої особистості.



Рисунок 3.7 – Один із невірливих другорядних персонажів



## Рисунок 3.8 – Мрійливий головний герой

У напружених моментах середовище твору наповнюється темними барвами, а шкала страху збільшується (Рисунок 3.9). Це допомагає читачеві відчувати емоційний стан персонажів та зрозуміти важливість їхніх мрій та прагнень. Такий підхід допомагає створити захоплюючий та емоційно насичений сюжет, який залучає увагу читача та підтримує його зацікавленість до кінця твору.

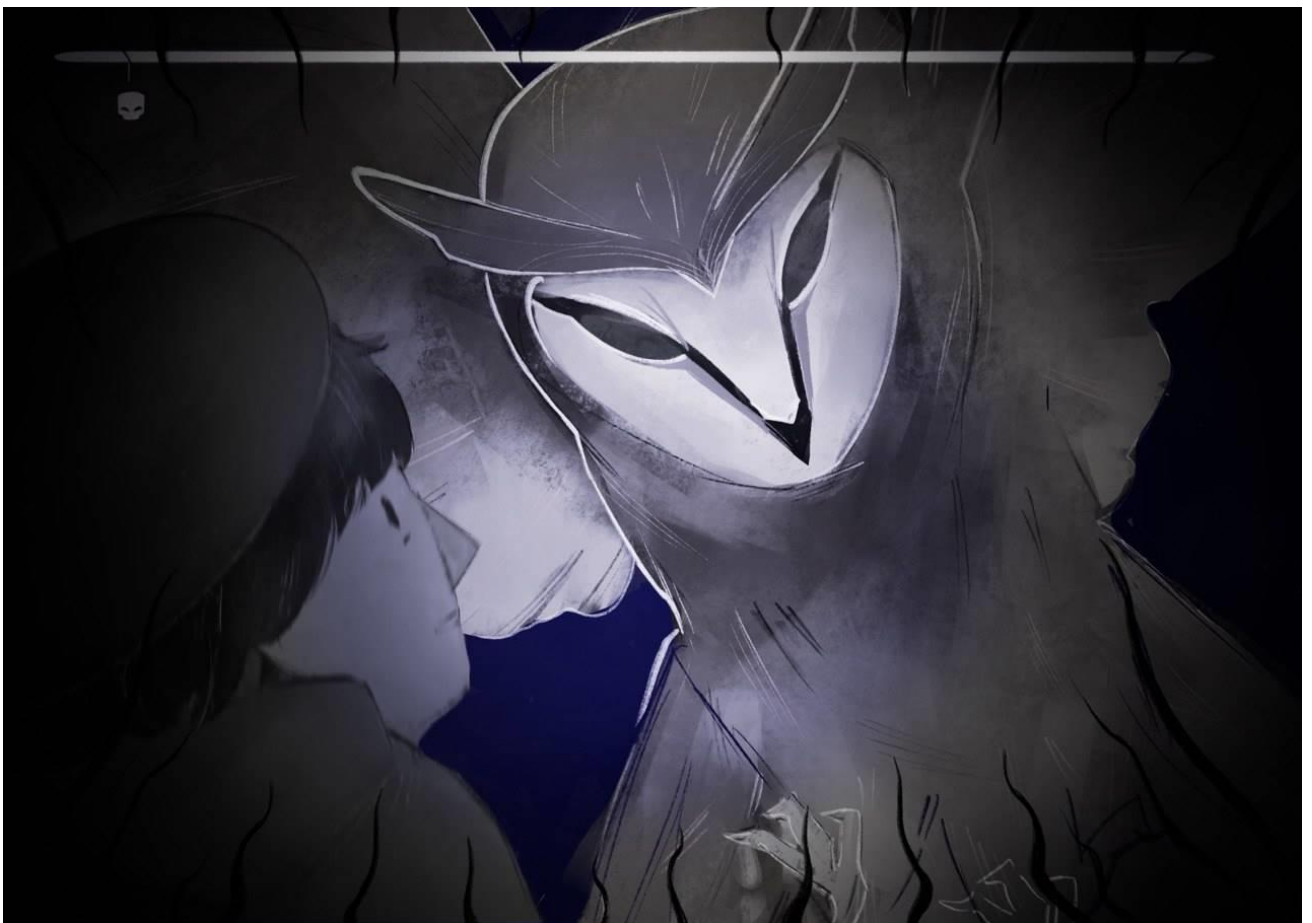


Рисунок 3.9 – Напружений момент подорожі

Таким чином, процес створення ілюстрованого видання або книги починається з розробки ескізів та прототипів сторінок, які визначають загальний вигляд та композицію кожного розвороту. Це дозволяє створити гармонійне та зрозуміле для читача середовище, яке забезпечує захоплюючий та легкий досвід читання.

### 3.2 Розробка варіантів творчих ідей

При створенні книг та ілюстрацій зазвичай розробляються декілька варіантів ідей, щоб знайти найкращий спосіб відтворити сутність та атмосферу тексту. Цей процес дозволяє творцям експериментувати з різними концепціями, стилями та образами, щоб знайти той, який найбільше відповідає вимогам та відчуттям твору.

Під час створення ілюстрацій можуть розглядатися різні аспекти, такі як композиція, колірна палітра, емоційний вираз персонажів та загальна атмосфера зображення [24]. Творці можуть спробувати різні техніки малювання або використовувати різноманітні стилі, щоб досягти бажаного ефекту.

Після створення кількох варіантів ідей відбувається процес аналізу їх, обдумуються сильні та слабкі сторони кожного варіанту. Враховується можливість того, як кожен варіант відповідає вимогам проекту та потребам цільової аудиторії.

Після аналізу вибирається найкращий варіант ідеї, який буде розвинутий далі та використаний для створення остаточного продукту. Вибір найкращого варіанту забезпечує високу якість кінцевого результату та задоволення потреб аудиторії.

Першим етапом створення було формування головного героя, якого звать Лука. Це включало розробку його кольорової палітри, концепції та деталей зовнішнього вигляду, таких як обличчя, одяг, характер та мотивація (Рисунок 3.10). На скетчах було легше передати характер героя і візуально зрозуміти, що йому більше пасуватиме. Під час цього етапу також обрано загальний стиль самого малювання, що допомогло визначити загальну естетику та атмосферу майбутньої книги.



Рисунок 3.10 – Ескізи варіантів головного героя

Після того, як образ головного героя був візуалізований, наступним важливим кроком стало детальне дослідження та відображення його в різноманітних емоційних станах і фізичних позах. Це процедура виявилася надзвичайно корисною ще до початку створення ілюстрацій, оскільки допомогла зрозуміти, як персонаж буде реагувати та взаємодіяти в різних життєвих ситуаціях (Рисунок 3.11). Враховуючи тему книги, яка зосереджена на емоціях та мріях головного героя, було вкрай важливо докладно розглянути майже кожен його емоційну реакцію та вираз обличчя.





Рисунок 3.12 – Ескіз Луки після невдалої зустрічі

На всіх розворотах книги головним елементом є сам хлопчик, щоб читач ніколи не втрачав його з поля зору (Рисунок 3.13). Він завжди перебуває в центрі композиції, що особливо підкреслюється за допомогою різних художніх прийомів. Гра світла допомагає виділити його серед інших елементів на сторінці, створюючи акценти і привертаючи увагу. Контраст кольорів використовується для додаткового підкреслення його фігури, роблячи його більш помітним на фоні інших деталей. Крім того, розміри хлопчика в композиції часто змінюються, що також сприяє його виділенню. Усі ці прийоми разом забезпечують, щоб хлопчик залишався центральним об'єктом уваги на кожному розвороті, гарантуючи послідовність і цілісність сприйняття історії.



Рисунок 3.13 – Ескіз сцени падіння

На цьому етапі розроблялися різні варіанти кольорових ідей, а також формувалася кольорова палітра для персонажа (Рисунок 3.14). Вибір зачіски, аксесуарів та дрібних деталей також відігравав важливу роль у створенні цілісного образу. Кожен з цих елементів ретельно підбирався, щоб відповідати загальному стилю та характеру хлопчика, підкреслюючи його індивідуальність та надаючи глибину його образу. Зачіска та аксесуари не лише доповнюють зовнішній вигляд персонажа, але й допомагають розкрити його особистість, роблячи його більш впізнаваним та виразним для читача. Дрібні деталі, такі як візерунки на одязі або особливості виразу обличчя, додають додатковий рівень реалізму та роблять персонажа більш живим та динамічним.



Рисунок 3.14 – Кінцевий варіант Луки

Фінальний вигляд Луки є у жовто-блакитних кольорах. У нього зелене волосся та рум'яні щічки. Шкала кольоровості, яка супроводжує увесь мальопис, показує, як росте персонаж (Рисунок 3.15). Вона візуалізована кольоровим кругом, і в процесі заповнення шкали вона стає немов веселкова. Цей підхід дозволяє краще зрозуміти еволюцію героя через візуальні зміни, що підкреслюють його розвиток та зміни упродовж історії.



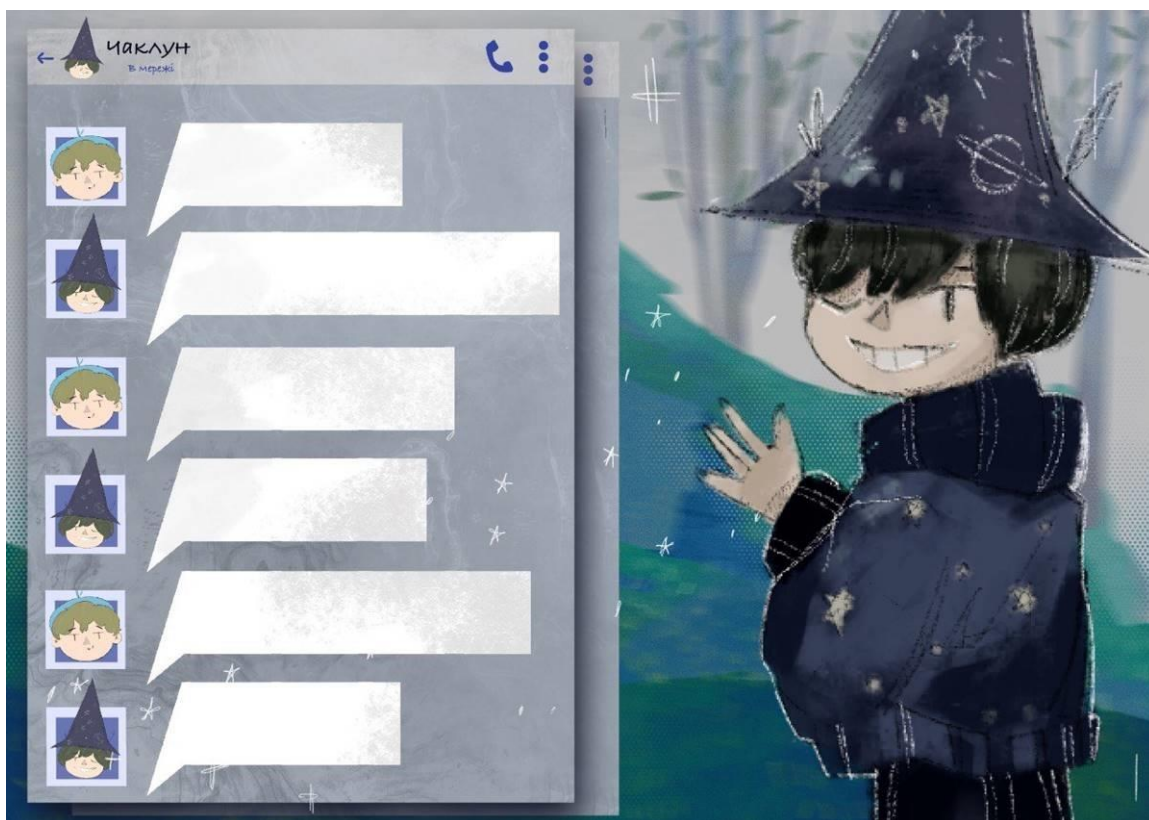
Рисунок 3.15 – Кольоровість луки

Під час створення ескізів було обрано деякі варіанти персонажа, які потім втілилися в сам мальопис. Цю сцену можна побачити, коли хлопчик стикається з великою та страшною совою (Рисунок 3.16). Ця зустріч стала ключовим моментом, що допоміг визначити, якого вигляду і характеру буде головний герой.



Рисунок 3.16 – Лука в дії

Під час створення різноманітних ілюстрацій та шкал також виникла необхідність реалізувати розмови між персонажами мальованого (Рисунок 3.17). Це було зображено у такому ігровому стилі чатування, що додає сучасності та інтерактивності історії.



## Рисунок 3.17 – Варіант діалогів у стилі месенджера

Було розроблено безліч варіантів, починаючи від звичних месенджерів і закінчуючи соціальними мережами. Такий підхід дозволив надати персонажам більше глибини та реалістичності у їх взаємодіях. Використання різноманітних платформ для спілкування дало змогу відобразити сучасні способи комунікації, роблячи взаємодію між персонажами більш автентичною та зрозумілою для читача. Додаткові варіанти дизайну діалогів наведено на рисунках 3.18 та 3.19. Ці приклади демонструють різноманітні підходи до оформлення діалогів, підкреслюючи різні аспекти характерів і відносин між персонажами, що робить їхні взаємодії більш цікавими та правдоподібними.



Рисунок 3.18 – Альтернативний варіант діалогів



Рисунок 3.19 – Варіант діалогів у стилі перегукування

Також були розроблені концепти додаткових персонажів, які з'являються протягом усього перегляду мальопису. Ці персонажі додають різноманітності та допомагають розкрити світ, у якому живе головний герой. Деякі з них відіграють важливу роль у розвитку сюжету, а інші просто існують у фонових сценах, створюючи відчуття живого та насиченого світу. Поки хлопчик шукає маму, ці персонажі заповнюють фонові сцени, кожен зі своєю унікальною роллю і історією. Їхня присутність робить світ книги більш реалістичним і багатограним, допомагаючи читачеві краще зануритися в атмосферу оповідання (Рисунок 3.20).

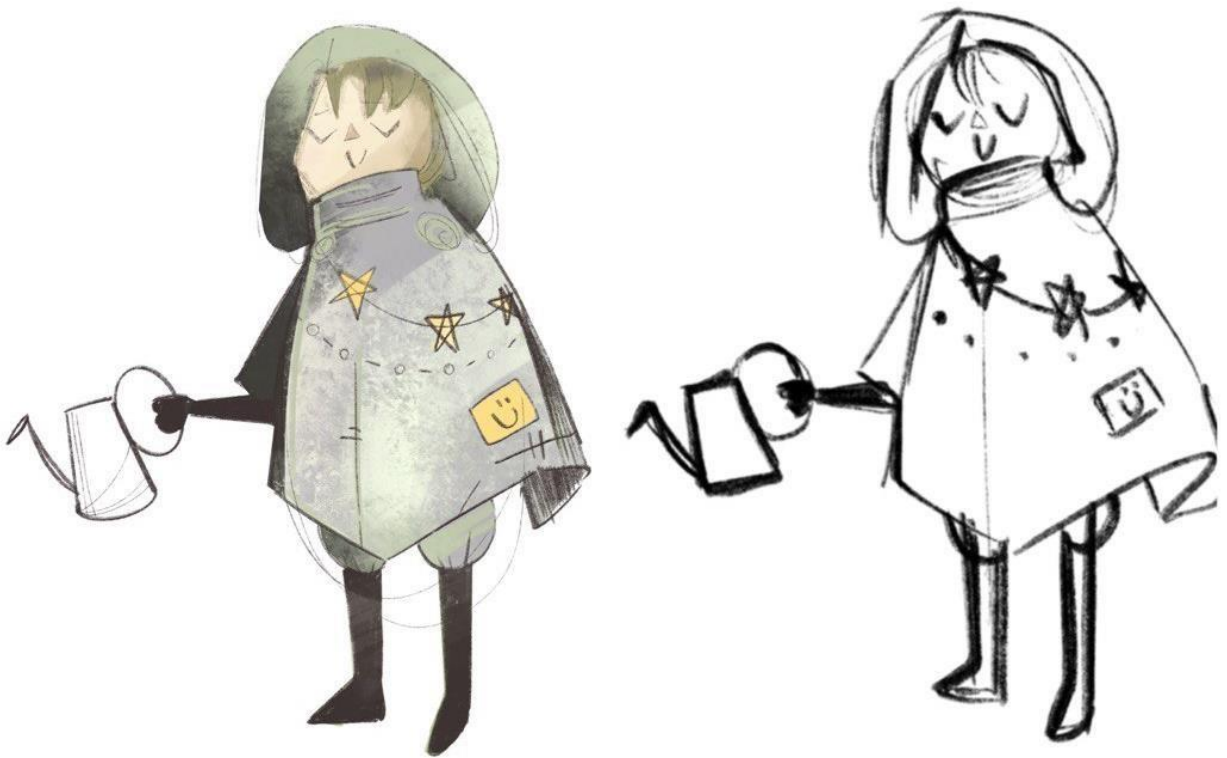


Рисунок 3.20 – Звичайна існуюча людина

Чорна постать виступає головним антагоністом у цій історії. Їхня кількість, стать та мотивація залишаються невідомими, як і їхнє походження. Ці таємничі істоти немов якась хвороба, яка тихо й невидимо знищує цей світ зсередини (Рисунок 3.21). Вони виглядають як силуети людей, повністю пофарбовані в чорний колір, і тягнуться до тих, хто виглядає щасливими та яскравими. Їхня присутність додає історії елемент таємничості, страху та напруги, підкреслюючи постійну небезпеку, яка загрожує головному герою та іншим персонажам.

Ці чорні постаті, з їхніми незрозумілими мотивами та невідомим походженням, є символом невідомої і неконтрольованої загрози, що робить їх ще більш жахливими. Їхня здатність з'являтися серед щасливих та яскравих моментів життя додає глибини конфлікту і підсилює відчуття, що ніхто не застрахований від їхнього впливу. Вони створюють відчуття напруженості, що охоплює весь світ цієї історії, підкреслюючи вразливість щасливих моментів перед лицем зла, яке може з'явитися в будь-який момент.



Рисунок 3.21 – Ескізи чорної постаті

Чорні постаті часто можна зустріти в місцях, де знаходиться яскрава веселкова зірка, яка немов випромінює всі кольори цього світу. Для них ця зірка є справжнім скарбом (Рисунок 3.22). Але коли вони бачать поряд з нею іншу людину, у них з'являється єдина мета – знищити її.

Насправді мало хто знає, що ці постаті колись були такими ж самими людьми (Рисунок 3.23). Трапилось так, що їхні мрії або вбили їх, або повністю знищили зсередини. Вони обрали шлях пустоти, вирішивши не відчувати емоцій, щоб, на їхню думку, зробити своє життя легшим. Однак, втративши здатність відчувати, вони почали забирати щастя у інших.



Рисунок 3.22 – Втілення чорної постаті

Ці антагоністи виконують ключову роль у розвитку сюжету, оскільки вони є втіленням боротьби з внутрішніми страхами та відчуттям порожнечі, яке переповнює героя. Їхня присутність не лише надає історії глибини, але й акцентує на важливості емоційної насиченості, реалізації мрій та пошуку справжнього щастя. Ці антагоністи відображають внутрішні конфлікти та виклики, з якими стикається головний герой, і створюють невід'ємну частину його еволюції та самопізнання. Їх взаємодія з героєм спонукає до глибоких роздумів про сенс життя та цінності, вирішальні для його подальшого розвитку.

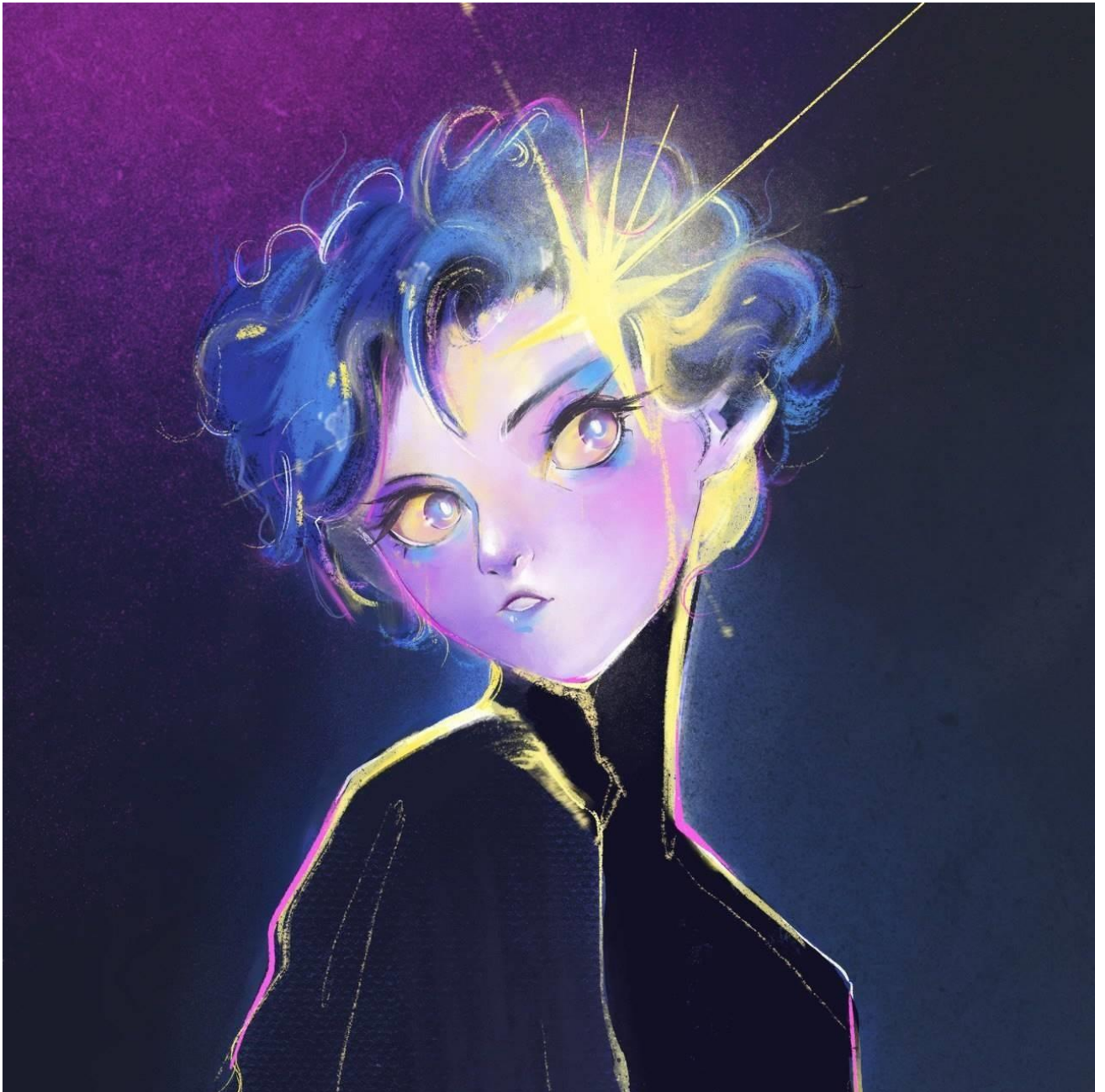


Рисунок 3.23 – Первинний вигляд чорної постаті до моменту певних подій

Навіть найтемніші куточки душі можуть бути освітлені, якщо не здаватися і боротися за своє щастя. Ця історія надихає, нагадуючи, що кожен з нас має силу змінити світ навколо себе, варто лише вірити в себе і свої мрії.

Також варто розглянути таких другорядних персонажів, які зустрічалися з Лукою під час його подорожі. Кожен з них відіграє важливу роль у розвитку сюжету та додає унікальні риси до загальної картини пригоди. Від хитрого чарівника до велетенського kota, ці персонажі не лише допомагають або перешкоджають Луці, але й привносять свої особливості та кольори до його шляху.

Чарівник: це молодий хлопець, який виглядає надзвичайно привабливо завдяки своїм синім вбранням, що додає йому загадковості. Його обличчя постійно прикрашає лукава посмішка, а очі випромінюють хитрість і дотепність (Рисунок 3.24). Перша зустріч головного героя з кимось поза свого будинку відбулась з цим загадковим чарівником саме тоді, коли починається справжня пригода. Вони випадково натрапляють один на одного в густому лісі, де чарівник грає на флейті, зачаровуючи всіх навколо.

Незважаючи на те, що його допомога здається корисною, вона насправді вводить героя в оману, додаючи непередбачуваності в розвиток сюжету. Чарівник обіцяє провести хлопця безпечним шляхом, але насправді веде його в зовсім інший бік.



Рисунок 3.24 – Перша зустріч

Скелет: цей персонаж є пародією на реального анатомічного скелета, але виглядає дуже комічно і карикатурно. Він колись втратив одну руку під час двобою

з котом, що додає йому ще більшої ексцентричності (Рисунок 3.25). Після складного шляху через зачарований ліс, наш герой натрапляє на старовинне кладовище, де зустрічає цього смішного скелета. Для головного героя ця зустріч є другою під час подорожі, і вона стає важливою частиною його подорожі, оскільки скелет, незважаючи на свій дивний вигляд, надає важливу підказку, яка допомагає просунутися далі.



Рисунок 3.25 – Друга зустріч

Дідусь: перед нами звичайний дідусь, одягнений у теплі жовті та зелені кольори. Він випадково проходив повз місце, де знаходився наш герой, який, знесилений після пригод у лісі та на кладовищі, потребував відпочинку та поради

(Рисунок 3.26). Дідусь, бачачи хлопця, вирішив допомогти і надав йому харчі та воду. Однак, незважаючи на свої добрі наміри, він помилково вказав хлопчині неправильний шлях до міста, куди той прямував. Ця зустріч є третьою в низці пригод головного героя і додає нових викликів його подорожі, змушуючи його звернути з основного маршруту та пізнати ще більше цікавих місць і персонажів.



Рисунок 3.26 – Третя зустріч

Кіт: серед усіх котиків цей кіт виділяється своїми величезними розмірами і чорним забарвленням. Після блудіння хибними шляхами, хлопець потрапляє на берег великої річки, де зустрічає цього велетенського кота (Рисунок 3.27). Його

характер допитливий, і він завжди прагне дізнатися більше про все, що відбувається навколо. Побачивши головного героя, кіт приязно погоджується допомогти йому і доправити його на гору, де за легендами знаходиться вхід до міста. Їх подорож річкою стає четвертою важливою пригодою на шляху головного героя, сповненою нових вражень та небезпек.

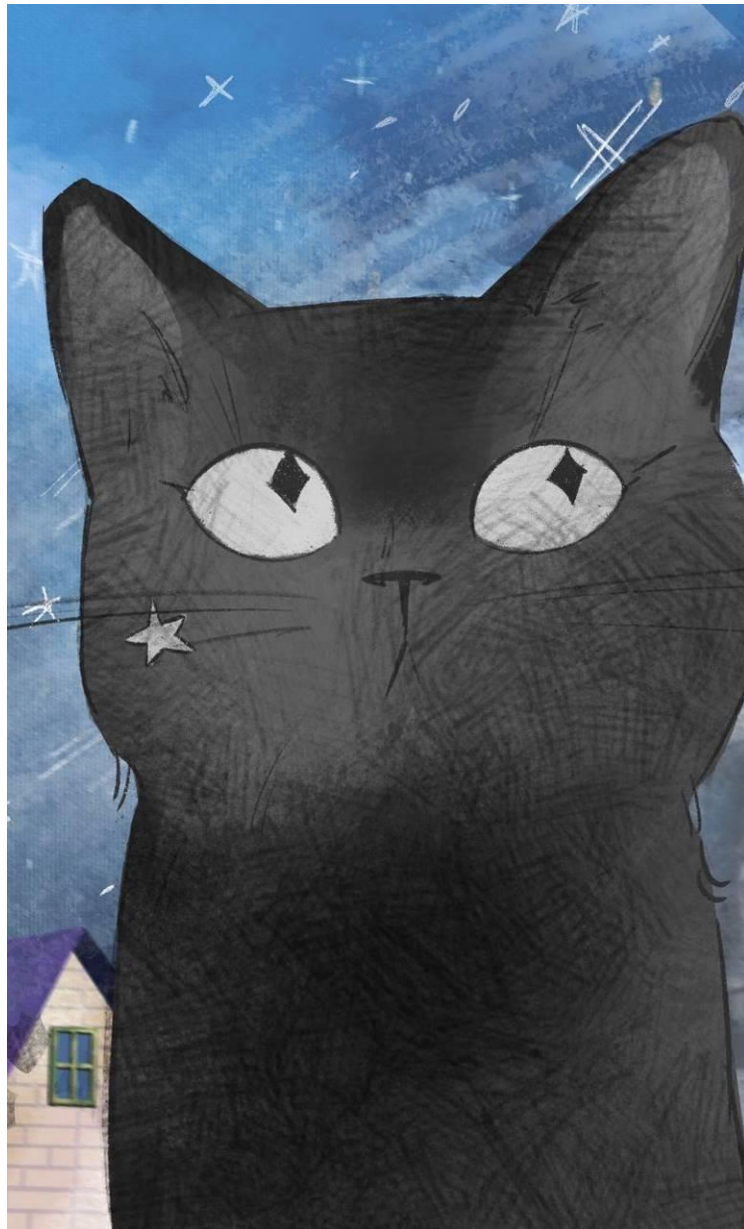


Рисунок 3.27 – Четверта зустріч

Змія: ця велетенська змія вирізняється своїми переливчасто веселковими кольорами, що робить її надзвичайно яскравою та незабутньою. Після того, як кіт залишає хлопця на підніжжі гори, він продовжує свій шлях самостійно (Рисунок 3.28). Вгору по крутих схилах він раптово натрапляє на цю дивовижну змію.

Спочатку змія ловить його своїм могутнім тілом, але, почувши його історію, вирішує допомогти. Вона дійсно вказує правильний шлях і проводить його через небезпечні скелі та ущелини. Ця п'ята зустріч стає переломною в його подорожі, додаючи сюжету нових барв і напрямків, відкриваючи перед ним нові горизонти та можливості.

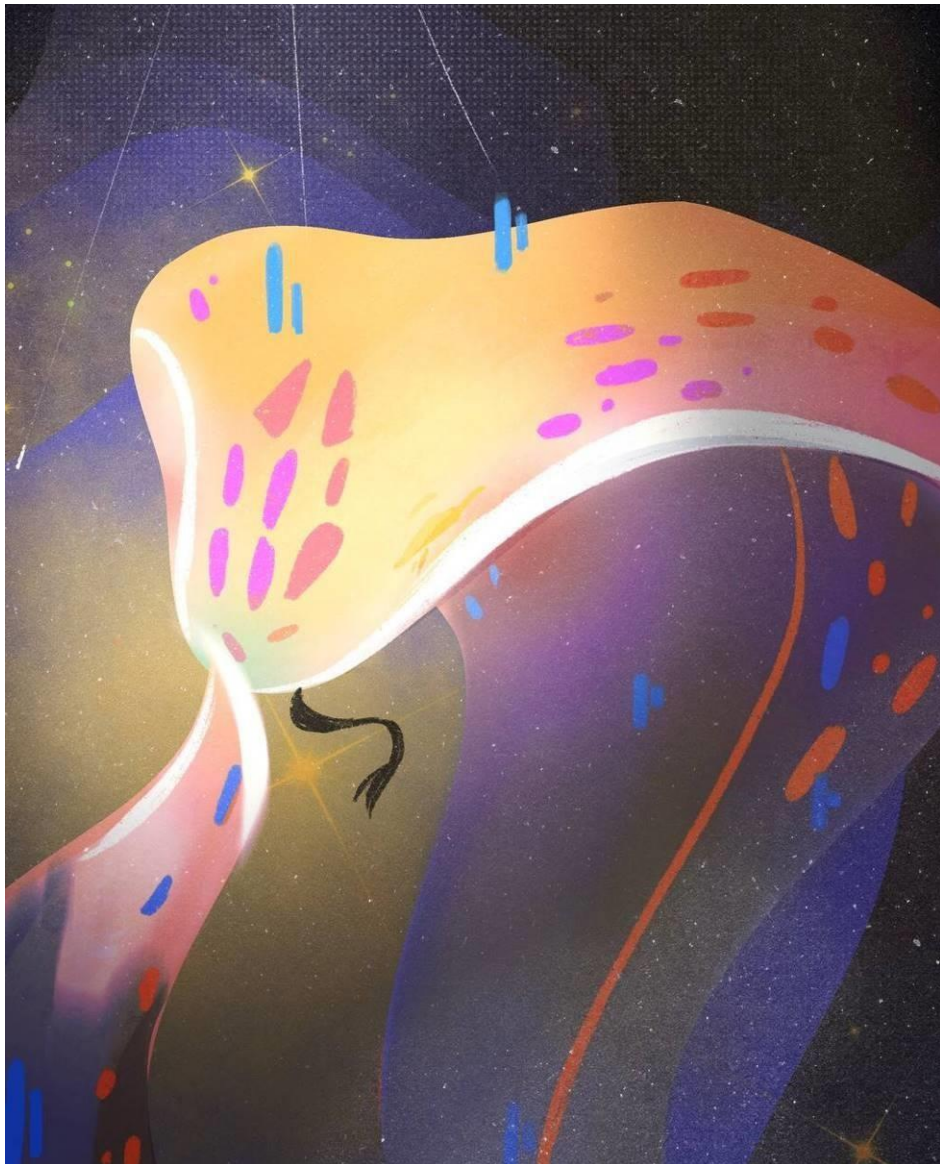


Рисунок 3.28 – П'ята зустріч

Кожен із цих другорядних персонажів залишив свій слід у подорожі Луки, роблячи її ще більш насиченою та цікавою. Від першої зустрічі з чарівником до останньої пригоди зі змією, кожен з них додавав щось своє до великої мозаїки цієї захоплюючої історії. Завдяки їм, подорож Луки стала справжнім випробуванням та одночасно неймовірною пригодою, яка назавжди залишиться в його пам'яті.

### 3.3 Обґрунтування розробки головної ідеї дизайну об'єкта проектування

Створення обкладинки є важливим етапом у процесі створення книги. Це творчий процес, що вимагає уваги до деталей та ретельного планування, а також включає декілька етапів. Ось більш детальний опис кожного з них:

1. Перший крок – це визначення ідей для обкладинки. Це включає розуміння цільової аудиторії книги, її жанру та головних тем. Важливо також провести дослідження, щоб знайти візуальні образи, які відповідають змісту книги та привертають увагу потенційних читачів.

2. Після формулювання декількох концепцій важливо знайти візуальні посилання, що допоможуть їх втілити. Це можуть бути фотографії, ілюстрації, картини або інші візуальні матеріали, які відповідають стилю та настрою книги.

3. На цьому етапі створюються чорнові малюнки обкладинки. Вони можуть бути створені вручну або за допомогою комп'ютерних програм. Важливо експериментувати з різними композиціями, кольорами та шрифтами, щоб знайти найкращий варіант.

4. Після створення декількох ескізів важливо обрати найкращий варіант кольору та композиції. Це може бути складним завданням, оскільки обкладинка повинна бути візуально привабливою та легкою в читанні.

5. На фінальному етапі обкладинка остаточно доопрацьовується та готується до друку [25]. Це включає виправлення будь-яких помилок та оптимізацію для друку.

На обкладинці книги може бути зображено символічні сцени або образи, які відображають основні теми чи характеристики головного героя. Кольори, шрифти та композиція обкладинки також можуть відтворювати настрій та емоції, які читач може очікувати від книги.

Важливо зазначити, що кожен процес створення обкладинки може бути унікальним і залежати від власних вподобань та потреб автора чи видавництва.

В процесі розробки книги головною ідеєю було опрацювання сюжету, навколо якого потім розроблялися обкладинка, форзац і самі ілюстрації. Спершу ретельно продумували основну сюжетну лінію, щоб вона була логічною, захоплюючою та відповідала тематиці книги. Після цього створювався дизайн обкладинки, який відображав би зміст і настрій історії, а також привертав увагу читачів. Далі відбувалась робота над форзацом, що доповнював загальну концепцію і готував читача до занурення в книгу. Завершальним етапом була розробка ілюстрацій, які допомагали візуалізувати сюжет і робили книгу більш привабливою та цікавою для аудиторії.

Протягом роботи над обкладинкою було створено багато варіантів, щоб знайти найкращий дизайн, який би точно відображав дух книги. Кожен варіант обкладинки мав свої унікальні елементи та стилістику, що дозволило експериментувати з різними концепціями. На рисунку 3.29 та 3.30 можна побачити кілька з цих варіантів, які демонструють різні підходи до передачі основної ідеї книги через візуальні образи.

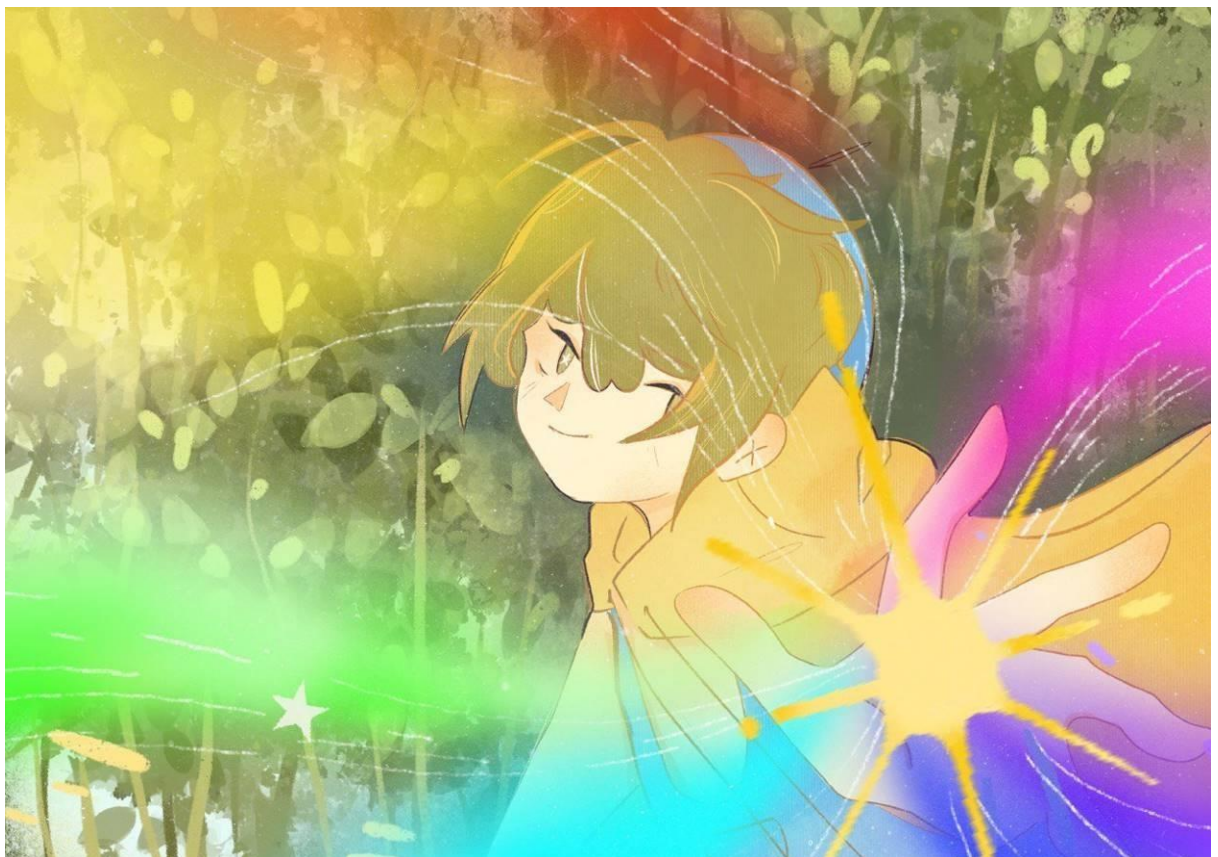


Рисунок 3.29 – Варіант обкладинки, який відображає мрійливість головного героя



Рисунок 3.30 – Альтернативний варіант обкладинки

Цей процес був важливим для того, щоб остаточна обкладинка вийшла максимально вдалою та привертала увагу читачів з першого погляду. Останній варіант обкладинки зображено на рисунку 3.31, який і був обраний для фінального оформлення книги.

Шрифти мають вирішальне значення в дизайні, оскільки вони визначають настрій, викликають емоції і допомагають сприйняти зображення ще до прочитання тексту. Широки та надширокі штрихи значно впливають на сприйняття тексту: при широкому шрифті форма букв змінюється, з'являється більше горизонтальних ліній, що призводить до повільнішого читання і запам'ятовування. Широки малюнки добре сприймаються під кутом або при швидкому русі, оскільки перспектива нормалізує пропорції.



Рисунок 3.31 – Фінальний варіант обкладинки

Неконтрастні шрифти, які використовують індустріальну та постіндустріальну естетику, надають тексту простий і лаконічний вигляд, що може виглядати сучасно і прогресивно. Іншими словами, ці шрифти розривають зв'язок з рукописним текстом і можуть бути привабливими для тих, хто шукає сучасний стиль.

Контрастні шрифти, звичайно асоційовані з романтизмом і класицизмом, зазвичай використовуються для створення красивих титульних сторінок або плакатів, жертвуючи трохи читабельністю ради естетики. Ці шрифти створюють драматичний контраст між товстими і тонкими лініями, що нагадує боротьбу суперечностей та створює вишуканий ритм, який може нагадувати музику або хореографію. Такі шрифти добре пасують для використання в театрі, моді або розкішних дизайнах.

Високі рядки шрифту роблять текст більш однорідним і дозволяють вводити більше тексту за один раз, зменшуючи видимість заголовків і помітних

елементів. Це шрифти, що створюють враження стабільності і безпеки, але іноді можуть виглядати менш привабливо з точки зору дружелюбності.

Ширина символів шрифту, так само як і їх насиченість, суттєво впливає на його читабельність і видимість. Малюнки звичайної ширини оптимальні для читання, тоді як вузькі та широкі мають більш виразне емоційне забарвлення.

Шрифт Berton Roman – це класичний і легкочитаний шрифт, який ідеально підходить для діалогів в інтерфейсі дитячої книжки "Хто сказав, що не можна мріяти?". Він має чіткі та добре промальовані літери, що допомагає дітям легко сприймати інформацію та розуміти зміст тексту (Рисунок 3.32).

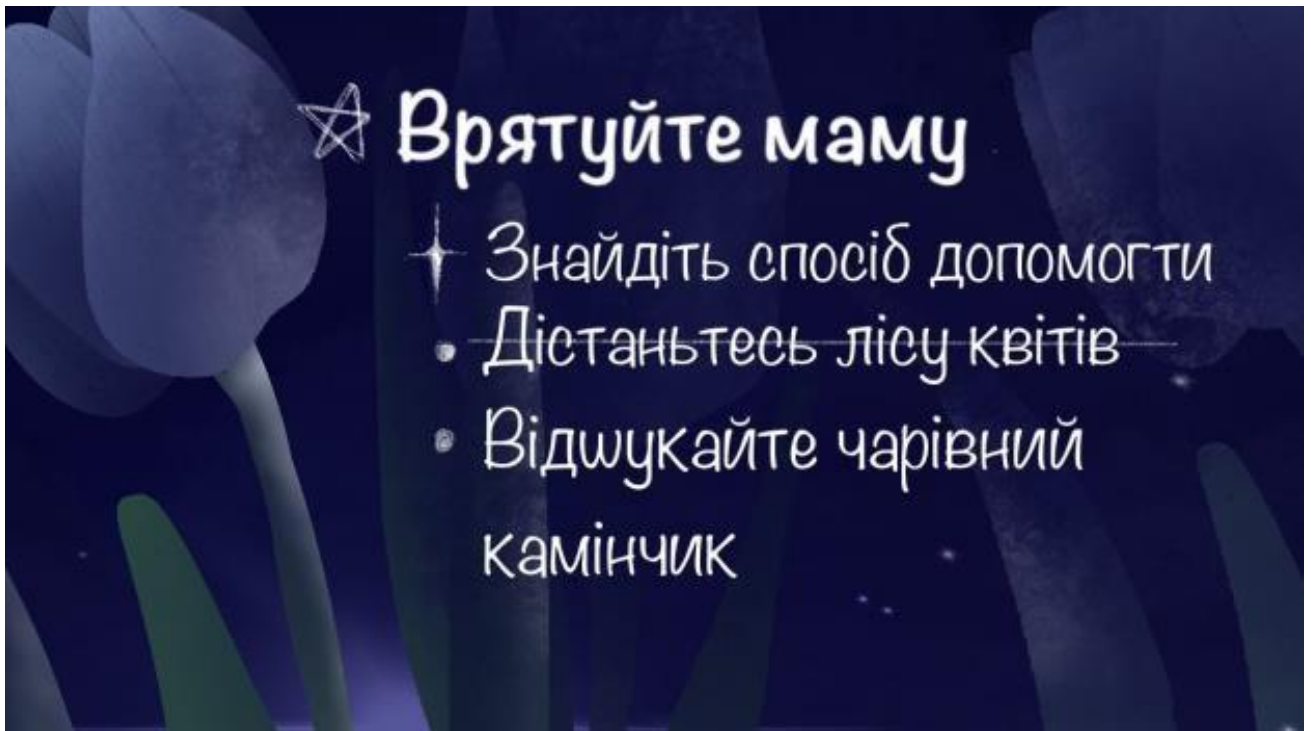


Рисунок 3.32 – Вигляд реалізації завдань головного героя

Особливості шрифту Berton Roman, які роблять його придатним для дитячої книжки:

Літери шрифту Berton Roman мають просту та зрозумілу форму, що полегшує читання для дітей, особливо для тих, хто тільки вчиться читати. Шрифт Berton Roman має чіткий і добре підібраний розмір символів, що дозволяє легко розрізняти літери та слова. Це важливо для дітей, оскільки вони ще не мають достатнього досвіду читання, щоб сприймати менш зрозумілі шрифти. Гармонія

та рівновага: Літери шрифту Berton Roman мають добре збалансовані пропорції, що створює гармонію на сторінці та допомагає дитині зосередитися на змісті тексту.

Berton Roman має класичний вигляд, який підходить для дитячої літератури. Він не відволікає увагу дітей від сюжету та допомагає створити затишну та приємну атмосферу. Також м'який та теплий вигляд відповідає тематиці дитячої книжки "Хто сказав, що не можна мріяти?". Його використання допоможе створити атмосферу казки та надихаючого оповідання, яке заохочує дітей мріяти та вірити у свої сили.

Шрифт Berton Roman також позбавлений надмірностей та декоративних елементів, які можуть відволікти увагу дітей від сюжету. Це дозволяє зосередитися саме на сюжеті та діалогах, створюючи інтерактивний та захоплюючий читацький досвід. Без зайвих елементів, які можуть відволікти увагу, шрифт допомагає дітям краще сприймати та розуміти зміст книжки, що сприяє більш ефективному та захоплюючому читанню.

Крім того, шрифт Berton Roman демонструє гарний вигляд як на паперових сторінках, так і на екранах електронних пристроїв. Це дозволяє використовувати його для різних форматів книжок, щоб зробити читання зручним для дітей незалежно від того, де вони читають. Шрифт має лаконічний та зрозумілий дизайн, що робить його легким для сприйняття та розуміння.

Загалом, шрифт Berton Roman є ідеальним вибором для діалогів в інтерфейсі дитячої книжки "Хто сказав, що не можна мріяти?", оскільки він відповідає основним вимогам, пов'язаним з легкістю сприйняття, зрозумілістю та привабливістю для дітей. Його використання допоможе створити комфортне та захоплююче читання для молодих читачів.

Крім того, шрифт Berton Roman може стати важливим елементом у формуванні позитивного ставлення дітей до читання та літератури в цілому. Його привабливий та зрозумілий дизайн стимулює дітей до активного читання та взаємодії з книжкою, що може сприяти формуванню у них любові до читання та розвитку їхніх творчих здібностей.

## ВИСНОВКИ

У ході роботи було розроблено та виготовлено оригінальний дитячий мальопис під назвою «Хто сказав, що не можна мріяти?». В результаті цієї роботи було створено повноцінний графічний твір визначеного розміру, використовуючи комп'ютерні програми та найкращий ескіз. Проєкт включав усі стадії розробки від концепту до фінального продукту, зокрема, дизайн персонажів, верстку сторінок та вибір відповідних шрифтів і кольорової гами.

Актуальність цієї роботи полягала в необхідності знайти нові способи зацікавити сучасних дітей у читанні книг. У світі, де книги конкурують з великим обсягом іншого контенту, таких як відеоігри, соціальні мережі та мультимедіа, впровадження інноваційних методів дизайну стає надзвичайно важливим. Завдяки таким нововведенням, читання книг стає більш захоплюючим та інтерактивним, що сприяє розвитку у дітей любові до читання.

Об'єктом дослідження стали книги з ігровим дизайном, які поєднують у собі традиційні літературні елементи з ігровими компонентами. Такі книги спрямовані на підвищення залученості дітей та їхнього інтересу до читання. Вони створюють інтерактивне середовище, яке робить процес читання більш цікавим і привабливим для дітей, допомагаючи їм розвивати уяву та креативне мислення.

Завдяки ретельному підходу до розробки дизайну та використанню сучасних технологій, вдалося створити мальопис, який не лише приваблює увагу, але й надихає дітей на мрії та фантазії.

Відповідно до мети дослідження, було встановлено наступні завдання для кваліфікаційної роботи бакалавра:

- Провести глибокий аналіз цільової аудиторії, яка включає дітей у віці від 3 до 7 років та їхніх батьків, з метою збору інформації про їхні особливості, уподобання та потреби.
- Дослідити їхні вподобання, інтереси та потреби, щоб зрозуміти, яким має бути зміст та форма книги.

- На основі зібраної інформації розпочати процес генерації ідей, використовуючи різноманітні підходи та методики для створення нових концепцій.
- Провести сесію брейнштормінгу, під час якої створено список потенційних концепцій, які відповідають потребам та очікуванням цільової аудиторії.
- Розробити концепційні зразки, які включатимуть загальну схему сюжету, героїв, стиль ілюстрацій, а також можливі інтерактивні елементи, що дозволять залучити читачів до процесу читання.
- Представити розроблені концепційні зразки фокус-групі, що складається з представників цільової аудиторії, та отримати від них важливе фідбек, який допоможе вдосконалити та відшліфувати концепції.
- Після обговорення та аналізу відгуків фокус-групи визначити найбільш перспективні та цікаві ідеї, які підходять для реалізації у вигляді книги або іншого матеріалу.
- Зосередитись на обраних концепціях, розпочати розвиток їх деталей із додаванням нових елементів та вдосконаленням сюжету, щоб зробити їх ще більш привабливими та захоплюючими для читачів.
- Визначити необхідні ресурси та технічні можливості для втілення обраних ідей у життя, враховуючи можливості друку, видання та розповсюдження книги або іншого матеріалу серед цільової аудиторії.

### **ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ**

1. The Game of Reading and Writing: How Video Games Reframe Our Understanding of Literacy. Sciencedirect. URL: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S875546150800039X>. Myminifactory (дата звернення: 18.05.2024).

2. Human Interface Proxy War - skirmish game. Discover STL files for 3D printing ideas and high-quality 3D printer models. | MyMiniFactory. URL: <https://www.myminifactory.com/stories/human-interface-proxy-war-skirmish-game-649989d3403f1> (дата звернення: 16.05.2024).
3. Zackariasson P., Dymek M. Business of Gamification: A Critical Analysis. Taylor & Francis Group, 2016.
4. Emma Block Illustration. Pretty Little London Trips. URL: <https://www.emmablock.co.uk/new-page-2> (дата звернення: 16.05.2024).
5. Contributors to Wikimedia projects. Interactive fiction - Wikipedia. Wikipedia, the free encyclopedia. URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Interactive\\_fiction](https://en.wikipedia.org/wiki/Interactive_fiction) (дата звернення: 17.05.2024).
6. Interactive Storytelling / ed. by M. Si et al. Berlin, Heidelberg : Springer Berlin Heidelberg, 2011.
7. A World of Difference | The Science of Reading | Season 2023 | Episode 6 | PBS. PBS.org. URL: <https://www.pbs.org/video/the-science-of-reading-od8kux/> (дата звернення: 18.05.2024).
8. Designing Interactive Hypermedia Systems / ed. by E. Reyes-Garcia, N. Bouhaï. Hoboken, NJ, USA : John Wiley & Sons, Inc., 2017.
9. The role of AR and VR in E-Publishing. Manipal Digital. URL: <https://manipaldigital.info/blog/the-role-of-ar-and-vr-in-e-publishing/#:~:text=Providing%20readers%20with%20a%20new,a%20more%20immediate%20reading%20experience> (дата звернення: 17.05.2024).
10. HBO SATC site. Pinterest. URL: <https://www.pinterest.com/pin/671247519453557686/> (дата звернення: 20.05.2024).
11. Ibrahim M., Al-Shara O. Impact of Interactive Learning on Knowledge Retention. SpringerLink. URL: <https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-540->

73354-6\_38 (дата звернення: 21.05.2024).

12. Asha Rajput. Game UI Design: A Detailed Guide For Game Artists. Muzli - Design Inspiration. URL: <https://medium.muz.li/game-ui-design-a-detailedguide-for-game-artists-39404232a978> (дата звернення: 20.05.2024).

13. Children's Books / V. Cesário et al. IDC '16: Interaction Design and Children, Manchester United Kingdom. New York, NY, USA, 2016.

14. Procreate – Art is for everyone. Procreate. URL: <https://procreate.com>

(дата звернення: 17.05.2024).

15. Printing Press - Invented, Gutenberg, Significance | HISTORY. HISTORY. URL: <https://www.history.com/topics/inventions/printing-press>

(дата звернення: 19.05.2024).

16. Bear J. H. The History and Invention of Desktop Publishing. Lifewire. URL: <https://www.lifewire.com/when-was-desktop-publishing-invented-1073863>

(дата звернення: 24.05.2024).

17. Book Review: "Ready Player One" (No Spoilers). URL: <https://hobbylark.com/fandoms/Book-Review-Ready-Player-One-No-Spoilers> (дата звернення: 25.05.2024).

18. Ready Player One by Ernest Cline, Paperback | PangoBooks. PangoBooks. URL: <https://pangobooks.com/books/93bf2b11-ae83-41e8-a17c-98f17182c9fdgdRQqNbOKDXIhnP6p4sW9nwX29F2> (дата звернення: 25.05.2024).

19. Bostan B. Game User Experience and Player-Centered Design. Springer International Publishing AG, 2021.

20. Stephenson N. Snow Crash. Goodreads. URL: <https://www.goodreads.com/book/show/40651883-snow-crash> (дата

звернення:

25.05.2024).

21. Snow Crash by Neal Stephenson, Paperback | Pangobooks. PangoBooks. URL: <https://pangobooks.com/books/ed3088e1-370a-4294-81f4-4a2ffa3929bbrDwVf2f7Uхсх3ljХу7е6bНасRs53> (дата звернення: 25.05.2024).
22. Stephenson N. Snow crash. New York : Bantam Books, 1993. 470 p.
23. Why is Sketching Important in Graphic Design? (Ultimate Guide). pivotedpixel.com. URL: <https://pivotedpixel.com/graphic-design/sketching-in-graphicdesign/> (дата звернення: 27.05.2024).
24. Kleon A. Steal Like an Artist: 10 Things Nobody Told You about Being Creative. Echo Point Books & Media, LLC., 2016.
25. Powers A. Front cover: Great book jacket and cover design. London : Mitchell Beazley, 2001. 144 p.