

Міністерство освіти і науки України
Комунальний заклад вищої освіти
«Хортицька національно навчально-реабілітаційна академія»
Запорізької обласної ради
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

БАКАЛАВРСЬКА РОБОТА
Комікс-фентезі
«Дзеркальна глушина»

Виконала: студентка ДЗ(м)4
спеціальності 022 Дизайн,
освітньої програми «Медіадизайн»
Попова Анна
Керівник бакалаврської роботи:
канд.пед.наук
В. Косяк

м. Запоріжжя
2023

РЕФЕРАТ

Робота складається з двох розділів, в яких розкривається історія створення коміксів та процес їх створення на прикладі даної бакалаврської роботи.

Розділ 1. Комікси та їх різновиди у медіа культурі – розглядає теоретичні засади обраної тематики. В п.1.1. Історія розвитку жанру візуальних новел – надано коротку історію розвитку коміксів у вигляді візуальних новел із застосуванням доповненої реальності. В п.1.2. Понятійний апарат – визначено загальні дефініції обраної тематики. В п.1.3. Вивчення тематики проекту – проаналізовано сучасні візуальні новели та принципи створення доповненої реальності для друкованих видань та мережових публікацій.

Розділ 2. Розробка коміксу “Дзеркальна глушина” – розглядає практичні засади створення візуальної новели. В п. 2.1. Розробка концепту Коміксу – описується процес створення візуальної новели для публікації в мережі Інтернет з нуля, тобто від ідеї, до визначення загальної концепції та вирішення виду доповненої реальності, що застосовуватиметься в проекті. Також прописані синопсис та сценарій майбутнього коміксу. В п. 2.2. Розробка проекту – описується процес створення коміксу: розробка ескізів персонажів, розробка експлікації сюжету, розбиття сюжету за фреймами та сторінками, визначення графіки, визначення місця знаходження посилань на елементи доповненої реальності. Розробка елементів доповненої реальності у вигляді коротких анімацій, послання а які в коміксі розміщені у вигляді QR-кодів.

У висновках було підбито підсумки усієї роботи, визначені вдалі та невдалі моменти. Мета і завдання даної роботи можна вважати виконаними, хоч в процесі було внесено кілька правок та зрізано частину першочергового сюжету. Пояснювальна записка нараховує 32 сторінки, 24 з яких загального тексту.

КЛЮЧОВІ СЛОВА: комікс, візуальна новела, доповнена реальність.

ВСТУП

Комікси, як форма візуального наративу, завоювали своє місце серед популярних медіаформатів, привертаючи увагу широкої аудиторії своїм унікальним поєднанням малюнків, тексту та сюжетних ліній. Вони виступають не лише розважальною формою, але й могутнім засобом комунікації, який здатний передати складні ідеї, емоції та соціальні проблеми.

У світі сучасної культури комікси перетинають межі жанрів і займають вагоме місце як у літературній, так і у візуальній сфері.

Метою бакалаврської роботи є створення власного коміксу

Основними завданнями для реалізації цієї мети є:

- ознайомлення з аналогічними проектами, виявлення цікавих і негативних моментів;
- визначення власної концепції проекту;
- проаналізувати цільову аудиторію подібних коміксів;
- створення власного проекту на основі вивченого матеріалу;
- визначити місце публікації створеного медіа-контенту;
- створення елементів доповненої реальності, вбудованих в публікацію;
- створення відео-презентаційних матеріалів заходу.

ВИСНОВКИ

Комікс-фентезі «Дзеркальна глушина» є спробою відобразити сюжет власної вигаданої історії, яка відкриває надзвичайні події, що відбуваються в реальному світі та перекликається із світом казок про надприродних істот, про яких в дитинстві кожному розповідали бабусі.

Концепція коміксу заключається у створенні сучасного видання, яке використовує стандартні підходи до створення паперових видань коміксів та додається простими елементами доповненої реальності, які можна переглянути за допомогою будь-якого гаджету, що може зчитати стандартні QR-коди з посиланнями на певну інформацію.

Сюжетна ідея коміксу полягає у надзвичайній сутичці групи науковців із світом надприродних істот, які не підлягають науковому аналізу чи опису. Для розробки сюжетної лінії було розроблено чотири персонажі-людини та одну надприродну істоту. Також були розроблені локації - лісові пейзажі та лабораторія. Окремо розроблялися діалоги для коміксу і місця розміщення слів на кадрах і сторінках.

Загалом, мета бакалаврської роботи була досягнута не повністю, бо планувалося створити комікс повністю кольоровим і без “обрізки” сюжету, але за браком часу було вирішено скоротити сюжет, залишивши лише ключові моменти, які б розкривали сюжет, та створити лише кілька кольорових сторінок. Сюжетна історія наданого коміксу має продовження у написаному вигляді, але для бакалаврської роботи було вирішено взяти в розробку першу частину історії, яку вийшло завершити в повному обсязі, але не в повноцінному кольоровому вирішенні.