

КОМУНАЛЬНИЙ ЗАКЛАД ВИЩОЇ ОСВІТИ  
«ХОРТИЦЬКА НАЦІОНАЛЬНА НАВЧАЛЬНО-РЕАБІЛІТАЦІЙНА АКАДЕМІЯ»  
ЗАПОРІЗЬКОЇ ОБЛАСНОЇ РАДИ  
Факультет мистецтва та дизайну

ДОПУЩЕНО ДО ЗАХИСТУ  
Протокол засідання кафедри дизайну  
від «29» травня 2024 року № 11  
Завідувач кафедри к.п.н., доцент

\_\_\_\_\_ Н.В. Дерев'янка

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА  
до бакалаврської роботи  
«Аудіовізуалізація казки Івана Белишева «Уперте кошеня»

Виконала: студентка 4 курсу,  
освітньо-професійної програми  
Медіадизайн  
зі спеціальності 022 Дизайн  
Новицька Юлія

Наук. керівник:  
канд.н.соц.ком., доцент  
Трегуб Ангеліна Михайлівна

м. Запоріжжя

2024

## РЕФЕРАТ

Пояснювальна записка: 38 с., 1 табл., 21 рис., 20 джерел, 4 додатки.

Об'єкт дослідження: аудіовізуальні казки, опубліковані на Інтернет-ресурсах для дітей дошкільного та молодшого шкільного віку.

Мета роботи: аудіовізуальне рішення казки Івана Белишева «Уперте кошеня» з доповненою реальністю та аудіовізуалізаційними ефектами.

Методи дослідження: теоретичний аналіз застосовано для вивчення наукової літератури; контент-аналіз – для визначення ключових елементів сюжету, персонажів, діалогів та інших аспектів, які можуть бути візуалізовані; сценарний аналіз – під час розробки сценарію для аудіовізуалізації казки, включаючи визначення сцен, діалогів та візуальних елементів; моделювання та ітераційний підхід – для створення початкових версій аудіовізуального контенту, їх тестування та вдосконалення; синтез – для вироблення наукової концепції; узагальнення – для формулювання висновків бакалаврської роботи.

У першому розділі бакалаврської роботи розглядається теоретичне підґрунтя проведеної роботи, а саме: історія та розвиток аудіовізуальних мистецтв, понятійний апарат галузі, аналіз аналогічних робіт щодо створення аудіовізуального контенту. У другому розділі обґрунтовано ідею та концепцію аудіовізуального контенту бакалаврської роботи, дається детальний опис всього процесу його творення та перелік технічних засобів.

Результати проведеної роботи можуть бути використані для публікації в соціальних мережах для розвитку та заохочення дітей до читання.

**КНИГА, АУДІОВІЗУАЛЬНА КАЗКА, МЕДІАПРОСТІР, ІЛЮСТРАЦІЯ**

## ВСТУП

Тема бакалаврської роботи розкриває ідею, що полягає в сучасній інтерпретації класичної казки через ілюстрації. У межах цього дослідження було обрано популярну казку та створено серію сучасних ілюстрацій до неї. Ідея зумовлена тим, що ілюстрації допомагають дітям краще уявити собі події, персонажів та місця, описані в казці, тобто сприяють кращому розумінню сюжету казки. Також, яскраві та привабливі ілюстрації можуть передати емоції, настрій, атмосферу казки та залучити увагу дітей до книги, підвищивши їхній інтерес до читання.

Актуальність теми полягає в тому, що у сучасному інформаційному просторі аудіовізуалізація казок має велике значення як для розвитку дитячої літератури, так і для мистецтва загалом. На сьогоднішній день дитячий контент стрімко розвивається, а ілюстрації до казок стають важливим елементом активізації дитячої уяви та формування емоційної сприйнятливості та творчих здібностей молодших читачів. Казки завжди були популярними серед дітей та дорослих, тому ілюстрації до них привертають увагу широкого кола читачів. Також, в сучасному світі ілюстрації стають все більш популярними в маркетингових цілях, для створення книг, анімаційних фільмів, іграшок та багато іншого.

Метою роботи є аудіовізуальне рішення казки Івана Белишева «Уперте кошеня» з аудіовізуальними ефектами.

Досягнення поставленої мети передбачає розв'язання таких **завдань**:

- окреслити етапи розвитку книжкових форматів, зокрема перехід від друкованої до мультимедійної форм;
- дослідити сучасний етап розвитку дитячої книги в Україні;
- розглянути приклади ілюстративно-шрифтового оформлення дитячих аудіовізуальних книг;
- провести ескізний пошук робіт;
- створити аудіовізуальний контент.

Об'єктом дослідження є аудіовізуальні казки, опубліковані на Інтернет-ресурсах для дітей дошкільного та молодшого шкільного віку.

Предметом дослідження є процес візуального оформлення аудіовізуальних казок в цифровому форматі.

Новизна роботи полягає в створенні сучасної авторської інтерпретації твору у вигляді цифрового аудіовізуального контенту.

Методи дослідження: теоретичний аналіз застосовано для вивчення наукової літератури; контент-аналіз – для визначення ключових елементів сюжету, персонажів, діалогів та інших аспектів, які можуть бути візуалізовані; сценарний аналіз – під час розробки сценарію для аудіовізуалізації казки, включаючи визначення сцен, діалогів та візуальних елементів; моделювання та ітераційний підхід – для створення початкових версій аудіовізуального контенту, їх тестування та вдосконалення; синтез – для вироблення наукової концепції; узагальнення – для формулювання висновків бакалаврської роботи.

Структура бакалаврської роботи складається зі вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел, додатків. Загальний обсяг науково-дослідної роботи з додатками 50 сторінок. Основний текст займає 38 сторінок, список джерел налічує 20 позицій, додатки розміщуються на 46-58 сторінках, робота налічує 21 рисуноків, 1 таблицю.

## ВИСНОВКИ

У ході реалізації бакалаврської роботи було окреслено основні етапи розвитку книжкових форматів, зокрема перехід від друкованих до мультимедійних форм. Розглянуто історичний розвиток книговидання, починаючи з друкованих книг і закінчуючи сучасними інтерактивними мультимедійними книгами, що поєднують текст, зображення, звук та анімацію. Також було досліджено сучасний стан та тенденції розвитку дитячої книги в Україні. Виявлено, що все більше видавництв орієнтуються на створення мультимедійних продуктів, які поєднують друковані видання з цифровими додатками, інтерактивними елементами та аудіовізуальними компонентами.

Одним із етапів розробки бакалаврської роботи був розгляд прикладів ілюстративно-шрифтового оформлення дитячих аудіовізуальних книг, що допомогло зрозуміти найкращі практики в дизайні з візуальними і аудіоелементами.

Проведено детальний аналіз сюжету, персонажів та основних тем казки. Це дало можливість визначити ключові моменти, які потребують особливої уваги при створенні аудіовізуального контенту. Розроблено сценарій та створено розкадровку, які допомогли візуалізувати ідеї та концепції майбутнього проєкту. Це також дозволило краще спланувати процес виробництва та уникнути можливих помилок на етапі реалізації. Також було обрано відповідні програмні засоби для створення аудіовізуального контенту, зокрема програми для монтажу електронної книги та обробки звуку. Проведено технічне налаштування, запис голосових озвучок.

Останнім етапом було створення вручну гуашшю ілюстрацій та додано анімацію та візуальні ефекти, які відповідають настрою та тематиці казки. Особлива увага приділена деталям, щоб забезпечити естетичну привабливість та цілісність аудіовізуального продукту.

Результатом роботи став повноцінний аудіовізуальний продукт, який ефективно поєднує звук та зображення для більш глибокого і емоційного

сприйняття казки «Уперте кошеня». Виконана робота підтвердила важливість ретельного планування та врахування всіх елементів мультимедійного контенту для досягнення високої якості кінцевого продукту. Проєкт може служити базою для подальших досліджень у сфері аудіовізуалізації літературних творів, а також бути використаний в освітніх цілях для ознайомлення дітей з казками через сучасні медіа.

.