

РАЗРАБОТКА ГРАФИЧЕСКОЙ КОНЦЕПЦИИ АНИМИРОВАННЫХ ИЛЛЮСТРАЦИЙ К СКАЗКЕ "ЗЕЛЁНОЕ ПОЛЕ. ТРОПА ФЕЙ"

ЦЕЛИ

ТЕОРЕТИЧЕСКОЙ И ПРАКТИЧЕСКОЙ ЧАСТЕЙ

В СООТВЕТСТВИИ С ИЗМЕНЕНИЯМИ В СРЕДЕ ЧТЕНИЯ НАЙТИ НОВУЮ ФОРМУ ВЫПУСКА ИЛЛЮСТРИРОВАННЫХ КНИГ, ЧТОБЫ БУМАЖНЫЕ КНИГИ СТАЛИ БОЛЕЕ ИНТЕРАКТИВНЫМИ.

СПРОЕКТИРОВАТЬ КНИГУ, СОЧЕТАЮЩУЮ ПЕЧАТНЫЕ И АНИМИРОВАННЫЕ ИЛЛЮСТРАЦИИ.

ПО МОТИВАМ КИТАЙСКОЙ СКАЗКИ “ЗЕЛЁНОЕ ПОЛЕ. ТРОПА ФЕЙ” (ИМЕЮЩЕЙ В ОСНОВЕ ТОТ ЖЕ СЮЖЕТ, ЧТО И СКАЗКИ «ВОЛШЕБНИК СТРАНЫ ОЗ» И «ВОЛШЕБНИК ИЗУМРУДНОГО ГОРОДА»)

АНАЛИЗ И СРАВНЕНИЕ СКАЗОК РАЗНЫХ СТРАН.

ЗАДАЧИ

ИЗУЧИТЬ ОБЛИК КНИЖНОЙ ГРАФИКИ В ПРОСТРАНСТВЕ КНИГИ, ОСНОВНЫЕ ИМЕНА ПРЕДСТАВИТЕЛЕЙ,

ПРОВЕСТИ АНАЛИЗ ИЗУЧЕННОГО МАТЕРИАЛА, СТРУКТУРИРОВАТЬ НА ЕГО БАЗЕ МАТЕРИАЛ ИМЕЮЩИИСЯ ДЛЯ РАБОТЫ В ГРАФИЧЕСКУЮ СИСТЕМУ И РАЗРАБОТАТЬ КОНЦЕПТ.

РАЗРАБОТАТЬ ПРОЕКТ

СПРОЕКТИРОВАТЬ ПРЕЗЕНТАЦИОННЫЕ И РЕКЛАМНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

АКТУАЛЬНОСТЬ

ФОРМАТЫ ЭЛЕКТРОННЫХ КНИГ ПРОДОЛЖАЮТ РАЗВИВАТЬСЯ И НАБИРАТЬ ПОПУЛЯРНОСТЬ. АНИМИРОВАННЫЕ ИЛЛЮСТРАЦИИ ДОБАВЛЯЮТ ПОЗИТИВ К ИНТЕРАКТИВНОМУ ОПЫТУ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ С ЭЛЕКТРОННЫМИ КНИГАМИ.

ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ

ДЕТИ, ПОДРОСТКИ, ЛЮДИ, КОТОРЫЕ ЛЮБЯТ РАССМАТРИВАТЬ ИЛЛЮСТРАЦИИ.

СОСТАВ ПРОЕКТА

РАБОТА СОСТОИТ ИЗ ДВУХ ЧАСТЕЙ: ТЕОРИИ И ДИЗАЙНА. ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ ПРЕДСТАВЛЯЕТ СОБОЙ ТЕКСТОВЫЙ ПРОЕКТ, ПОСВЯЩЕННЫЙ ОСНОВНЫМ ПРИНЦИПАМ ДИНАМИЧЕСКОЙ ИЛЛЮСТРАЦИИ И ВЕРСТКИ КНИЖКИ-КАРТИНКИ ПО МОТИВАМ СКАЗКИ. ДИЗАЙНЕРСКАЯ ЧАСТЬ - ЭТО АНИМАЦИЯ КНИГИ ПО МОТИВАМ СКАЗКИ «ВОЛШЕБНИК СТРАНЫ ОЗ», РАЗРАБОТКА ИЛЛЮСТРАЦИЙ И СОЗДАНИЕ АНИМАЦИОННОГО ВИДЕОПРОЕКТА ДЛЯ ПРЕЗЕНТАЦИИ ПУТЕМ СОВМЕЩЕНИЯ СЛОЕВ ИЛЛЮСТРАЦИЙ В 3D-ПРОГРАММЕ.

АНАЛИЗ И СРАВНЕНИЕ СКАЗОК РАЗНЫХ СТРАН

СРАВНИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ СПОСОБОВ ВИЗУАЛИЗАЦИИ СКАЗОК СО СХОЖИМ СЮЖЕТОМ

ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИЕ ИСТОРИИ С ДРУЗЬЯМИ

КИТАЙ: «ЗЕЛЁНОЕ ПОЛЕ. ТРОПА ФЕЙ»
 РОССИЯ: «ВОЛШЕБНИК ИЗУМРУДНОГО ГОРОДА»
 АМЕРИКА: «УДИВИТЕЛЬНЫЙ ВОЛШЕБНИК ИЗ СТРАНЫ ОЗ»

Анализ и сравнение типов сказок

Сказочные истории: сравнительный анализ

страна	тип	Книжная иллюстрация	Анимация/фильм	Картина
Китайские сказки				
Русские сказки				
Сказки из других стран				

В ЭТИХ СКАЗКАХ ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ОДИН И ТОТ ЖЕ СЮЖЕТ, ГДЕ **ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ ВСТРЕЧАЕТ НОВЫХ ДРУЗЕЙ** ПО ПУТИ К ЦЕЛИ, **ОНИ ВМЕСТЕ** ОТПРАВЛЯЮТСЯ В ПУТЕШЕСТВИЕ И **ДОСТИГАЮТ СВОИ ЦЕЛИ**

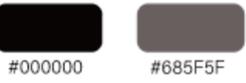
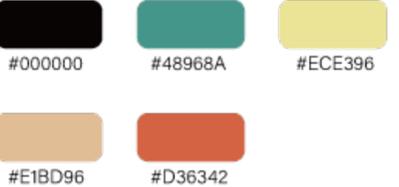
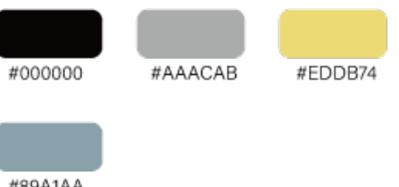
Название истории	ВОЛШЕБНИК СТРАНА ОЗ АМЕРИКА		ВОЛШЕБНИК ИЗУМРУДНОГО ГОРОДА РОССИЯ		ЗЕЛЁНОЕ ПОЛЕ ТРОПА ФЕЙ КИТАЙ	
	ПЕРСОНАЖ	СЮЖЕТ	ПЕРСОНАЖ	СЮЖЕТ	ПЕРСОНАЖ	СЮЖЕТ
Главная роль	Дороти Гейл	<p>Дороти живет на маленькой ферме.</p> <p>Ураган унес ее в страну Оз</p> <p>Она последовала совету ведьмы и отправилась в Изумрудный город.</p> <p>Пройдя с новыми друзьями много дорог и, достигнув цели путешествия, она, наконец, возвращается домой.</p>	Элли Смит	<p>Элли Смит живет в фургоне без колес.</p> <p>Ураган, который унес Элли в волшебную страну, был вызван злой ведьмой Гингемой.</p> <p>Она хотела уничтожить мир, поэтому Элли отправилась в приключение со своими друзьями, чтобы его спасти.</p>	Юй Бин	<p>Девушку зовут Юй Бин.</p> <p>Она выросла в храме на горе.</p> <p>Однажды чрезвычайно мощный торнадо унес его в странное место.</p> <p>Во время его долгого путешествия её сопровождали новые друзья, с которыми они вместе шли к цели.</p> <p>В конце пути исполнились все желания.</p> <p>Юй Бин вернулась в свой родной город.</p>

Название истории	ВОЛШЕБНИК СТРАНА ОЗ АМЕРИКА		ВОЛШЕБНИК ИЗУМРУДНОГО ГОРОДА РОССИЯ		ЗЕЛЁНОЕ ПОЛЕ ТРОПА ФЕЙ КИТАЙ	
	ПЕРСОНАЖ	СЮЖЕТ	ПЕРСОНАЖ	СЮЖЕТ	ПЕРСОНАЖ	СЮЖЕТ
Партнер 1	Щенок Тото	Щенок Дороти	Пёсик Тотошка	Маленький чёрный пёсик, Тотошка начинает говорить сразу, как только попадает в Волшебную страну	Хаос	Он похож на собаку с четырьмя лапами, глазами, но невидимыми, неудобными для ходьбы.
Партнер 2	Страшила	Страшила хотел получить мозг, чтобы научиться мыслить.	Страшила	Живое соломенное пугало , мечтавшее получить мозги и ставшее, впоследствии, правителем Изумрудного города .	Крылатая птица	(Крылатая птица - это две птицы, которые являются голубыми и красными соответственно. У нее только один глаз и одно крыло. Только голубые и красные птицы могут летать в небе вместе.) Голубая птица хочет найти пропавшую красную птицу.
Партнер 3	Железный дровосек	Лесоруб, который хотел настоящее сердце.	Железный дровосек	Желание заполучить настоящее живое сердце было давним заветным желанием дровосека.	Генерал Железный дровосек	Это доспехи генерала, которые давным-давно погиб на поле боя. После смерти генерала его душа поселилась в доспехах и стала железным дровосеком.

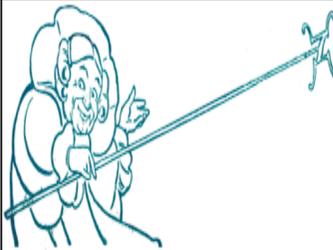
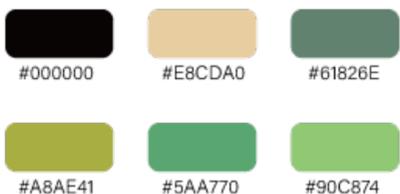
Название истории	ВОЛШЕБНИК СТРАНА ОЗ АМЕРИКА		ВОЛШЕБНИК ИЗУМРУДНОГО ГОРОДА РОССИЯ		ЗЕЛЁНОЕ ПОЛЕ ТРОПА ФЕЙ КИТАЙ	
	ПЕРСОНАЖ	СЮЖЕТ	ПЕРСОНАЖ	СЮЖЕТ	ПЕРСОНАЖ	СЮЖЕТ
Партнер 4	Трусливый Лев	Робкий лев, который хочет набраться храбрости	Трусливый Лев	Робкий лев, который хочет набраться храбрости, он постепенно становится храбрым в приключениях со своими друзьями	Вуду	Вуду выглядит как собака и может извергать пламя из своей пасти. Он никогда не встречал друзей с тех пор, как был ребенком, поэтому он не очень смелый.
Партнер 5	Ведьма с Севера	Правительница Северного королевства, добрая ведьма, ее магическая сила не так хороша, как у ведьмы Восточного королевства. Она подарила Дороти поцелуй и попросила её отправиться в Изумрудное королевство, чтобы найти правителя страны Оз.	Добрая волшебница Виллина	Добрая волшебница Виллина направила фургон так, что он приземлился прямо на голову Гингема и раздавил её. Виллина сообщает Элли, что вернуть её в Канзас может великий волшебник Гудвин, который живёт в Изумрудном Городе и правит им.	Тайшан Лаоцзюнь.	Фея, показавшая Юй Бин путь, была даосской феей из древней китайской легенды. У нее была алхимическая печь для магии.
Партнер 6	Ведьма Восточного королевства	Правившая Восточным королевством, она была злой ведьмой, а её волшебным оружием была "серебряная тфелька", которая стала потом волшебным оружием Дороти.	Злая ведьма Гингема	Гингема была раздавлена домиком Элли.	Жабья эссенция	Злая фея, которая была забита камнями до смерти в алхимической печи Юй Бин и превращена в сосуд с лекарственными пилюлями, которые стали волшебным оружием Юй Бин.

Название истории	ВОЛШЕБНИК СТРАНА ОЗ АМЕРИКА		ВОЛШЕБНИК ИЗУМРУДНОГО ГОРОДА РОССИЯ		ЗЕЛЁНОЕ ПОЛЕ ТРОПА ФЕЙ КИТАЙ	
	ПЕРСОНАЖ	СЮЖЕТ	ПЕРСОНАЖ	СЮЖЕТ	ПЕРСОНАЖ	СЮЖЕТ
Партнер 7	Ведьма с Запада	Правившая Западной страной, она была злой ведьмой, и ее волшебным оружием была "золотая шляпа", которая стала, впоследствии, оружием Дороти.	Злая волшебница Бастинды	Волшебница Бастинда – злая колдунья, правительница Фиолетовой страны . Сестра другой злой волшебницы – Гингемы .	Ведьма превратилась в духа-паука	Растаяла и исчезла в воде.
Партнер 8	Ведьма с Юга	Правящая южным королевством, она добрая ведьма, ее зовут Глинда, и у нее могущественная мана. Она раскрывает Дороти секрет волшебного оружия и отправляет Дороти обратно в Канзас.	Добрая волшебница Стелла	Элли добирается до Розовой страны, и добрая волшебница Стелла открывает ей тайну серебряных башмачков: они могут переносить своего владельца на любое расстояние	Фея Чанъэ	Фея Чанъэ, обладающая могущественной маной, рассказала Юй Бин секрет волшебного оружия и отправила её домой
Партнер 9	Волшебник страны Оз	Волшебник страны Оз - это не что иное, как житель Омахи, который давным-давно прилетел сюда на воздушном шаре.	Гудвин, Великий и Ужасный	Гудвин на самом деле не волшебник, а всего лишь обычный человек, когда-то занесённый в Волшебную страну на воздушном шаре.	Верховный маг Изумрудного города	На самом деле он всего лишь плотник, который может делать марионеток и манипулировать ими.

Дизайн персонажей и справочные элементы

ВОЛШЕБНИК СТРАНА ОЗ		ВОЛШЕБНИК ИЗУМРУДНОГО ГОРОДА		ЗЕЛЁНОЕ ПОЛЕ. ТРОПА ФЕЙ		ЦВЕТОВАЯ ГАММА	ИЛЛЮСТРАЦИИ
АМЕРИКА	АНАЛОГИ	РОССИЯ	АНАЛОГИ	КИТАЙ	АНАЛОГИ		
Девушка Дороти Гейл		Девочка Элли		РАЦИИ			
Щенок Тото		Пёсик Тотошка		Хаос			
Страшила		Страшила		Крылатая птица			
Железный дровосек		Железный дровосек		Генерал Железный дровосек			
Трусливый Лев		Трусливый Лев		Горе			

Дизайн персонажей и справочные элементы

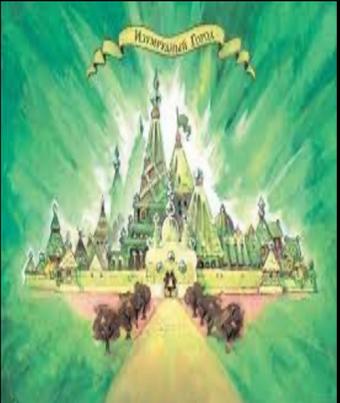
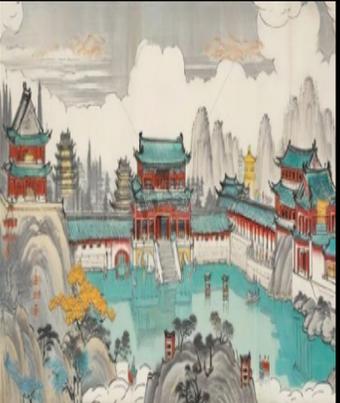
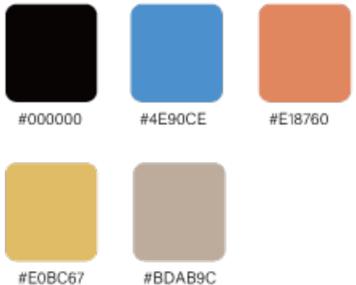
ВОЛШЕБНИК СТРАНА ОЗ		ВОЛШЕБНИК ИЗУМРУДНОГО ГОРОДА		ЗЕЛЁНОЕ ПОЛЕ ТРОПА ФЕЙ		ЦВЕТОВАЯ ГАММА	ИЛЛЮСТРАЦИИ
АМЕРИКА	АНАЛОГИ	РОССИЯ	АНАЛОГИ	КИТАЙ	АНАЛОГИ		
Ведьма с Севера		Добрая волшебница Виллина		Тайшан Лаоцзюнь.			
Ведьма из Восточного королевства		Злая ведьма Гингема		Жабья эссенция			
Ведьма с Запада		Злой волшебницы Бастинды		Ведьма превратилась в духа-паука			
Ведьма с Юга		добрая волшебница Стелла		Фея Чаньэ			
Волшебник страны Оз		волшебнику Гудвину, Великому и Ужасному		Верховным магом Изумрудного города			

Контраст ландшафтов

ВОЛШЕБНИК СТРАНА ОЗ		ВОЛШЕБНИК ИЗУМРУДНОГО ГОРОДА		ЗЕЛЁНОЕ ПОЛЕ ТРОПА ФЕЙ		ЦВЕТОВАЯ ГАММА	ИЛЛЮСТРАЦИИ
АМЕРИКА	АНАЛОГИ	РОССИЯ	АНАЛОГИ	КИТАЙ	АНАЛОГИ		
ферма		Пустыни и горы		Храм в горах		#000000 #CAA77D #A8C8D8 #876E57	
дом		Дом в багажнике грузовика		Алхимическая печь		#000000 #D9C9BE #4C9DC3 #987349 #EFE060 #624D39	
Страну Жевунов, в стране Оз		Волшебная страна		Волшебная страна		#000000 #819786 #ECE396 #587381 #7F8A9E	
жёлтым кирпичом дороге в Изумрудный город		жёлтым кирпичом дороге в Изумрудный город		Ручей, ведущий в Изумрудный город		#000000 #E4D656 #F2E48E #829A50 #637C7F	

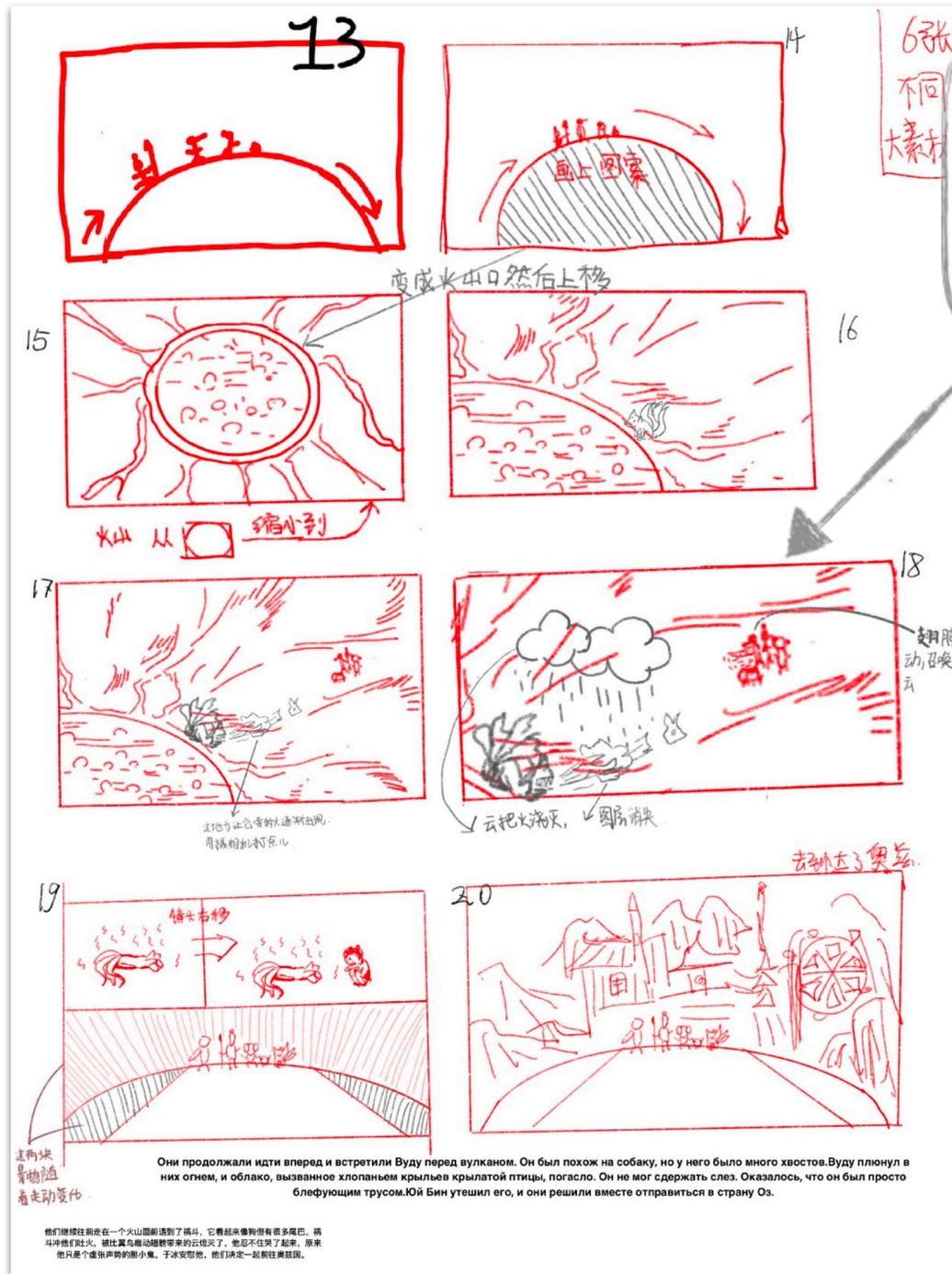
Студентка магистратуры: Цуй Вэньюй

Контраст ландшафтов

ВОЛШЕБНИК СТРАНА ОЗ		ВОЛШЕБНИК ИЗУМРУДНОГО ГОРОДА		ЗЕЛЁНОЕ ПОЛЕ ТРОПА ФЕЙ		ЦВЕТОВАЯ ГАММА	ИЛЛЮСТРАЦИИ
АМЕРИКА	АНАЛОГИ	РОССИЯ	АНАЛОГИ	КИТАЙ	АНАЛОГИ		
изумрудный город		изумрудный город		изумрудный город			
замок ведьмы на востоке		замок ведьмы на востоке		пещеру банши на востоке			
Мэрия Изумрудного города готовится к приему воздушных шаров		Мэрия Изумрудного города готовится к приему воздушных шаров		Зал Изумрудного города			

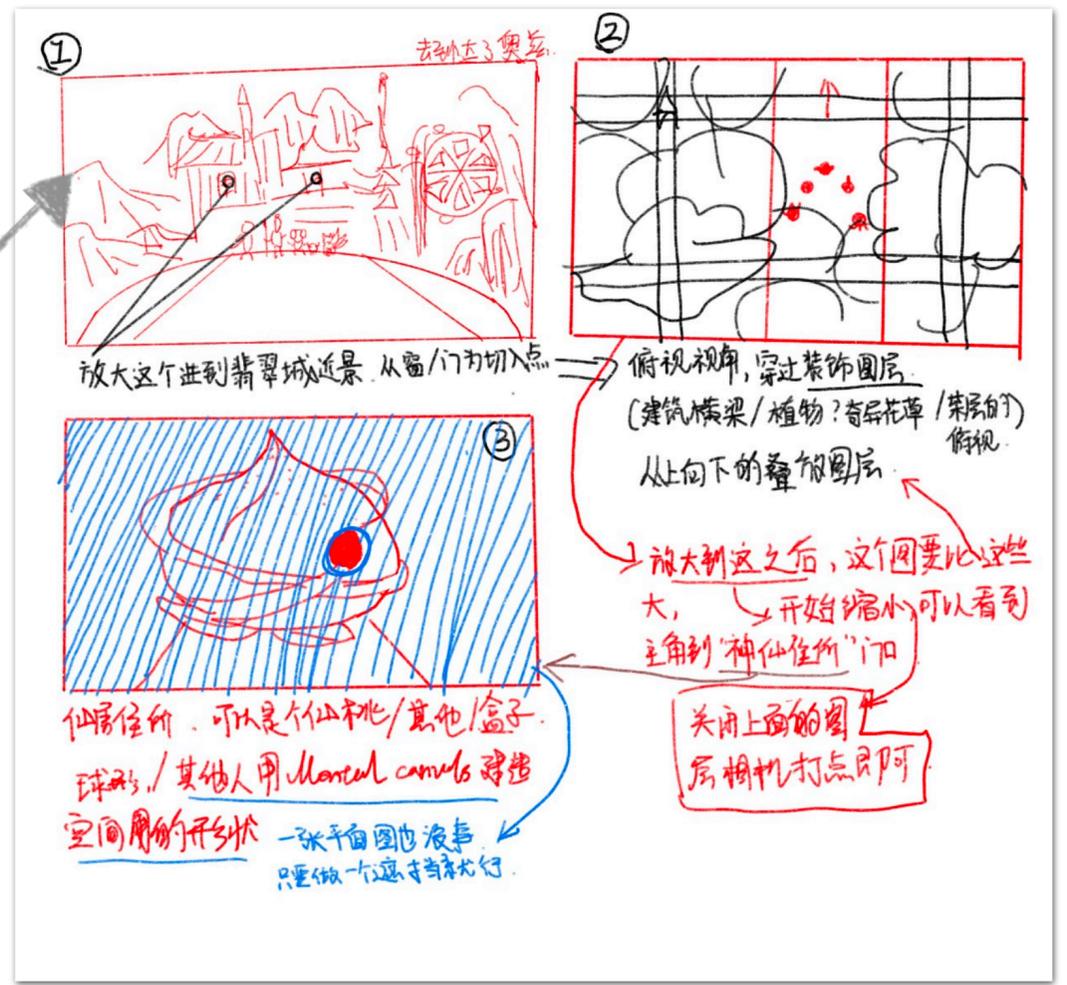
РАЗРАБОТКА СЮЖЕТНЫХ ИЛЛЮСТРАЦИЙ И АНИМАТИКА

РАЗРАБОТКА КЛЮЧЕВЫХ СЮЖЕТНЫХ СЦЕН

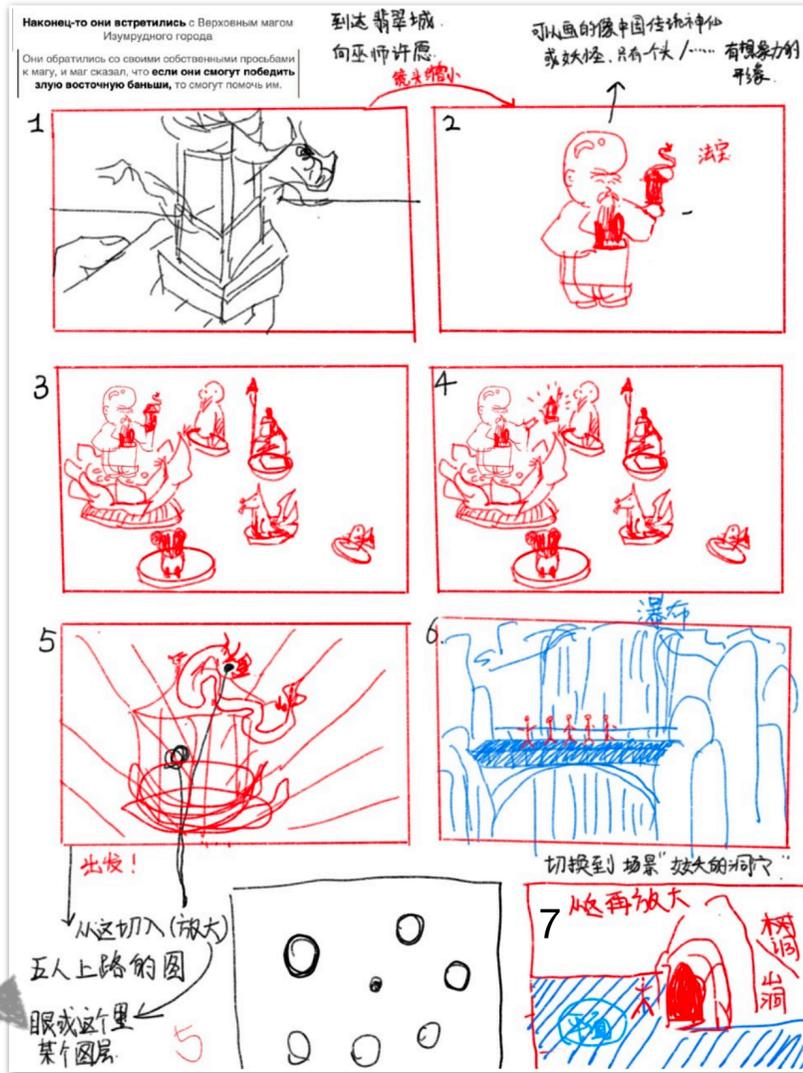


13-14 изображают их анимацию в дороге. 14-15 Сферическая форма приобретает вид кратера, медленно уменьшающегося и движущегося вверх. 15-16 увеличьте масштаб. 16-17-18 Покажите сюжет. 19 Главный герой появился рядом с испуганным Вуду, наведя камеру на спины пяти персонажей. 19-20 Окружающий пейзаж меняется, и мы попадаем в Изумрудный город.

1-2 Увеличьте масштаб слоя до 2.2 – это перспектива сверху вниз, позволяющая увидеть персонажей через слои, используемые для оформления. Объектив 2-3 скользит над плоскостью, чтобы увидеть резиденцию феи.



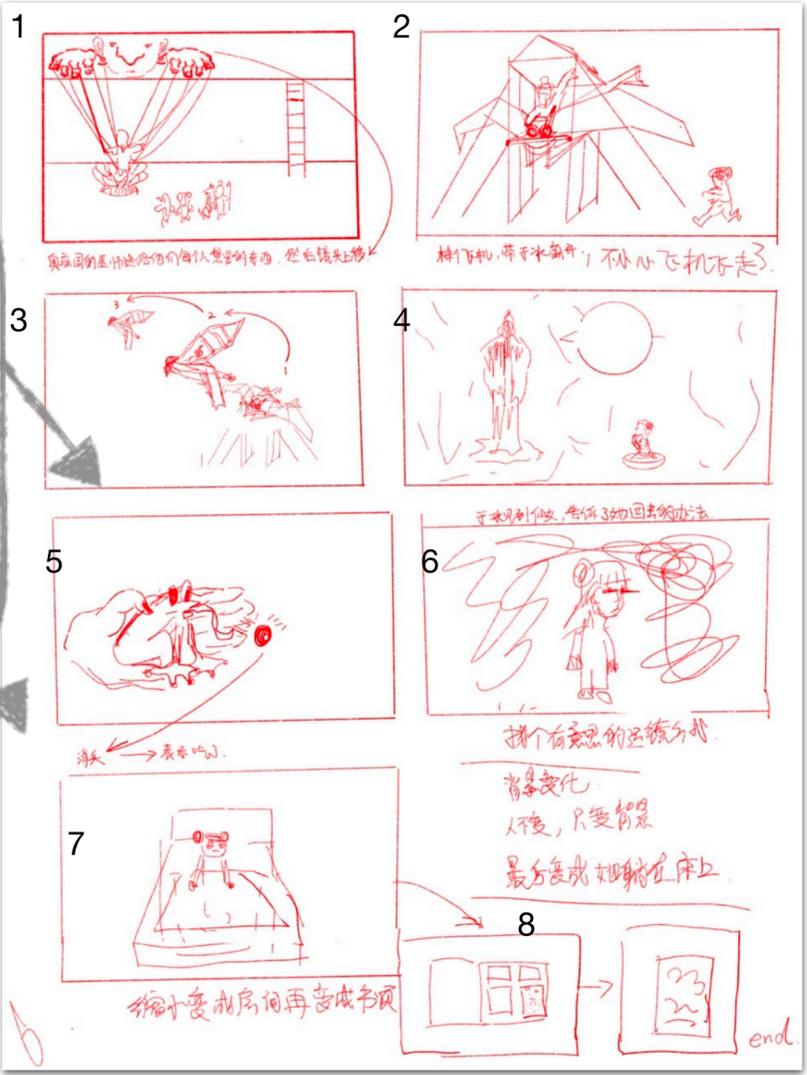
Изготовление анимационной доски



Переключитесь с 1 на вид сверху и пройдите через синий слой ко 2.2-3 раза пропустите через пласт.4-3 Объектив перемещается влево.4-5 переместите объектив.5-6 Пройдите через слои, чтобы победить плохих парней.6-7 Объектив перемещается вправо, чтобы забрать сокровище.

1 Фея вознаградила каждого из них. Когда камера переместилась вверх, они увидели кукловода сверху и поняли, что на самом деле фея была куклой, которой он управлял.

1-2-3 С помощью веревки кукловод собирался отвести Ю Бина домой, но веревка порвалась, и кукловод улетел.3-4 Объектив перемещается вверх, и появляется фея.4-5-6 увеличьте масштаб.8 В конце - анимация закрытия книги.



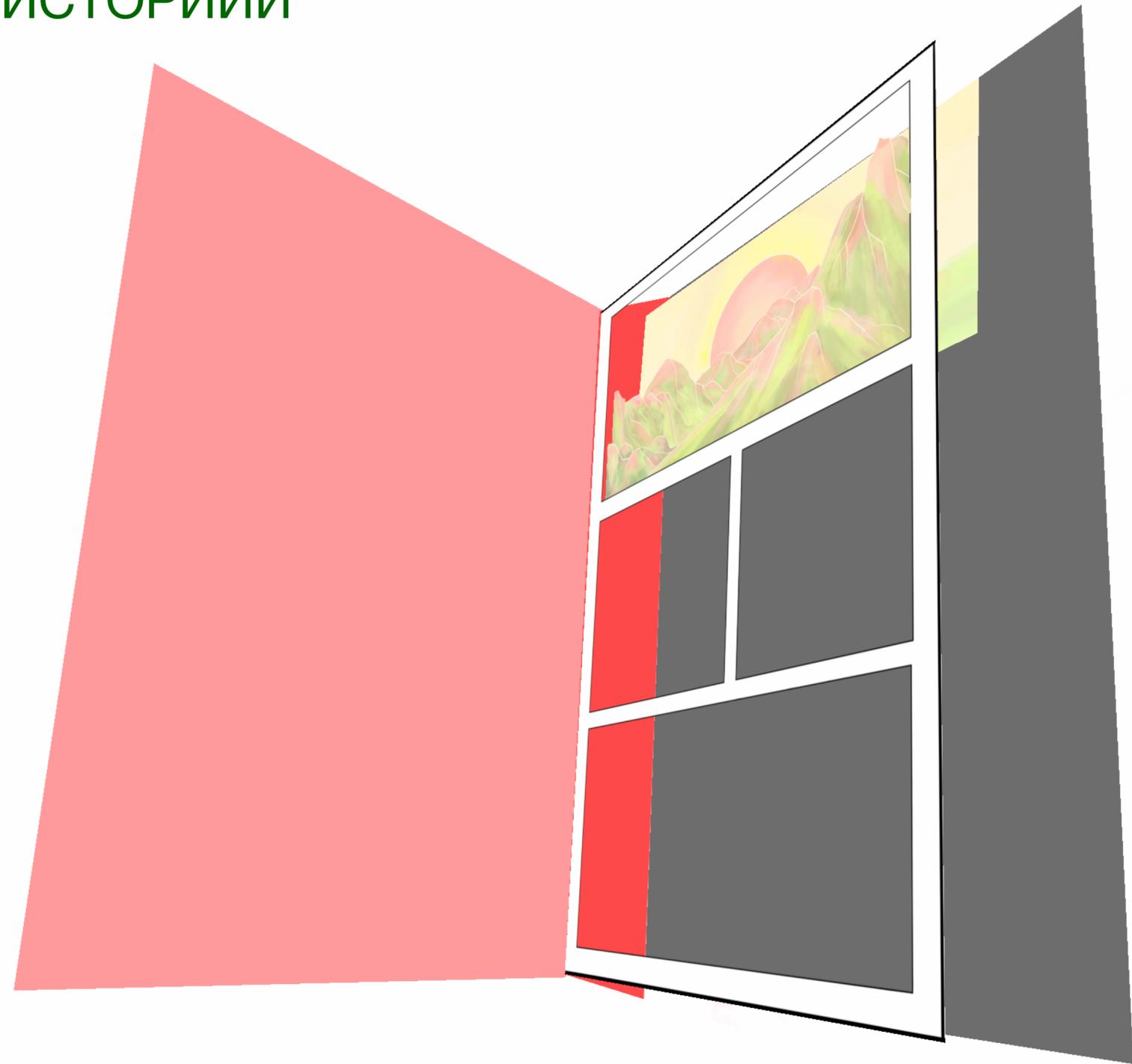
Увеличьте масштаб от двери домика феи до 1.1-2 Уменьшите масштаб на 1, чтобы увидеть бессмертного.2-3-4 сузились до диалогов с тремя персонажами.С 5-6-7 по 5, с 6 слоев по 7.

РАЗРАБОТКА АНИМАЦИИ ИЛЛЮСТРАЦИЙ

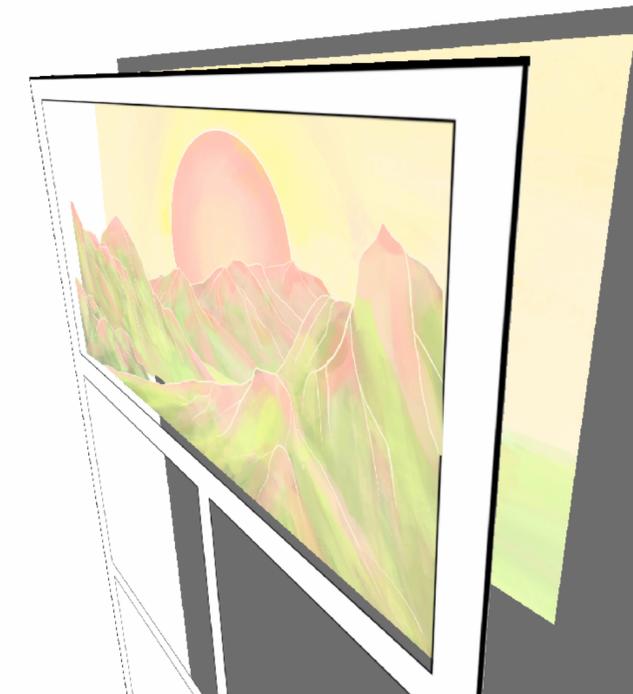
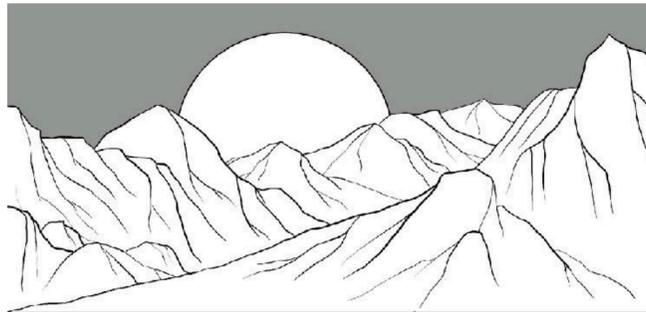
ПРОЦЕСС ПРОЕКТИРОВАНИЯ ИЛЛЮСТРАЦИЙ И ИХ ОТОБРАЖЕНИЕ В 3D ПРОГРАММАХ

ПРИНЦИП ИЛЛЮСТРИРОВАНИЯ ИСТОРИИ

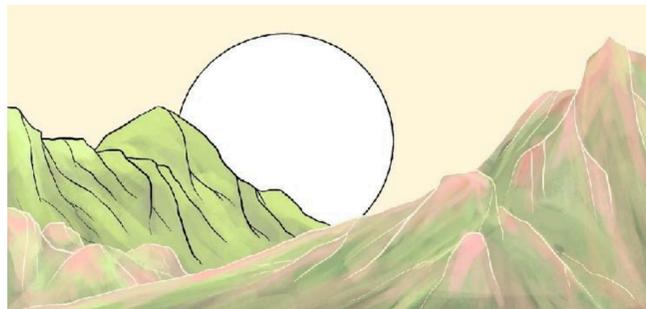
- Иллюстрации нарисованы в соответствии с сюжетной линией с помощью программы procreate.
- Размещение слоев иллюстраций с помощью программ Mental canvas и AE. Создайте анимационный ролик с ощущением пространства.
- Получите анимацию иллюстрации с пространственными изменениями.
- Расскажите историю с помощью пространственных изменений, создаваемых движением камеры.



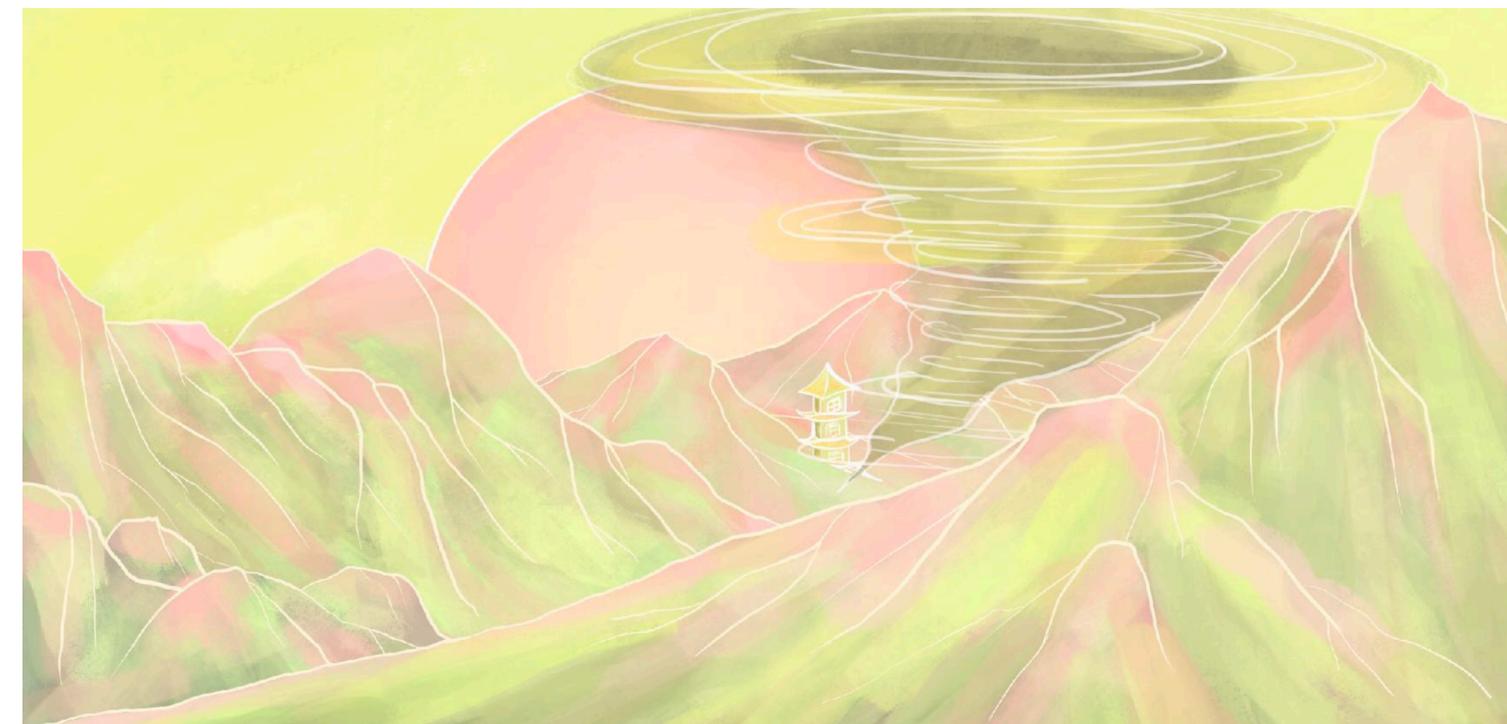
РАЗРАБОТКА АНИМАЦИИ ИЛЛЮСТРАЦИЙ



Отображение эффекта



Процесс покраски



Первая картинка на первой странице: Однажды, когда стояла ясная погода, в горах внезапно подул порыв ветра.

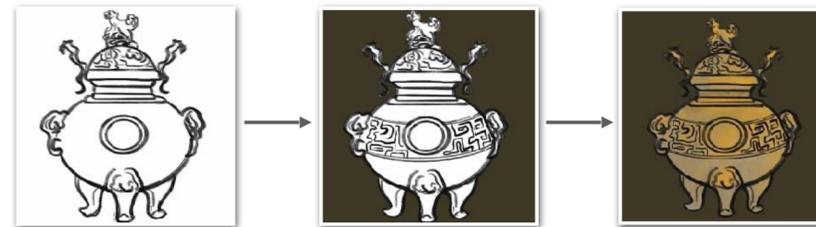
#FEF2CB	
#F7C2B8	
#E6EB98	
#C7CA8F	

РАЗРАБОТКА АНИМАЦИИ ИЛЛЮСТРАЦИЙ



Отображение эффекта

Процесс покраски



Это печь, которую использовали древние китайские даосские бессмертные для приготовления эликсира.

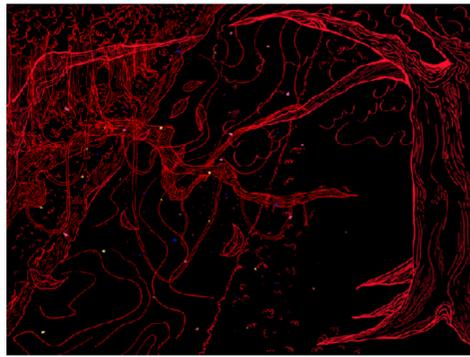


Процесс покраски

	#EBB4B4		#E59E5E
	#D6604A		#F6E5D5
	#A0353B		#EBB44D

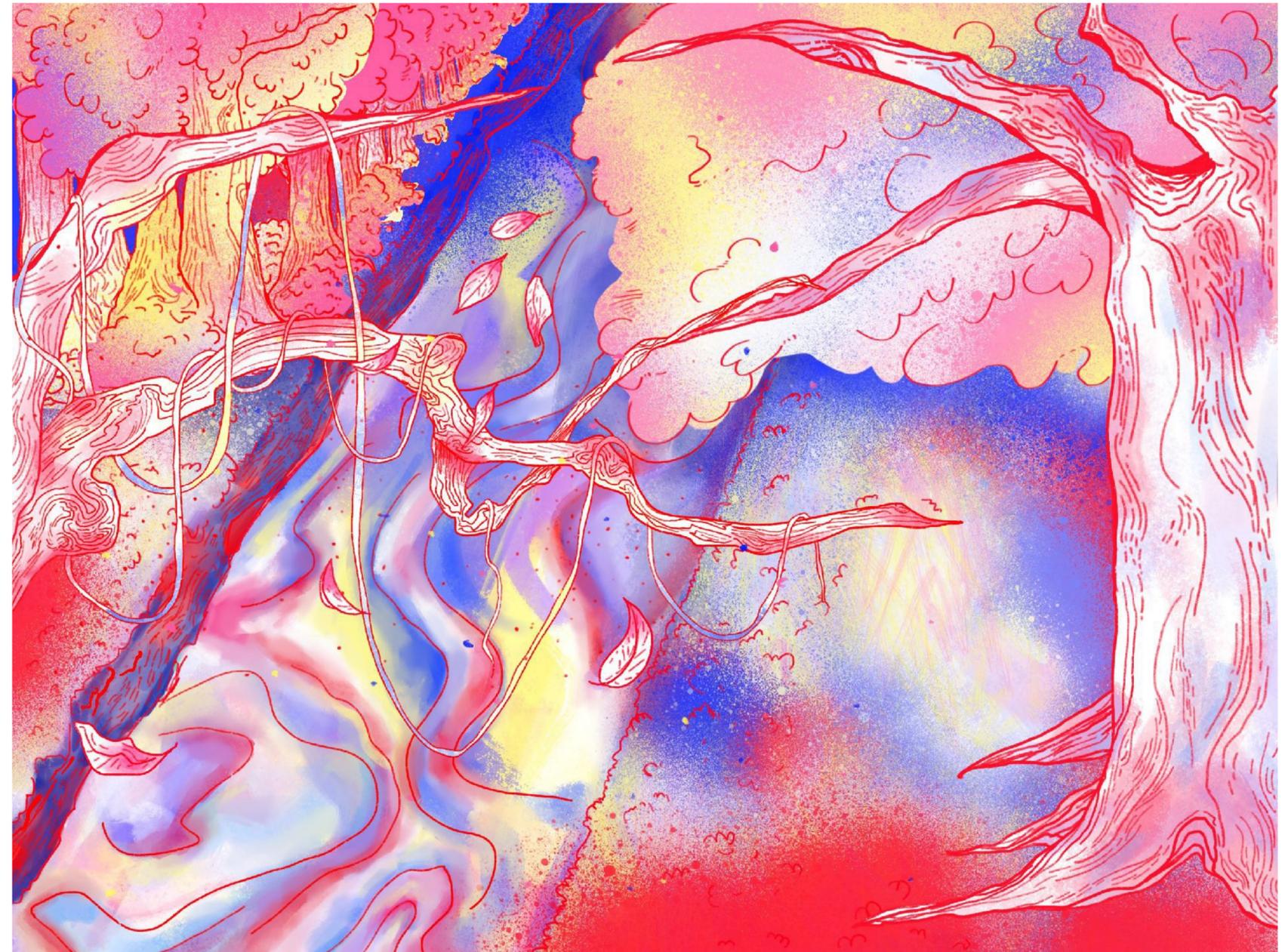
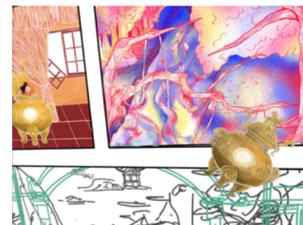
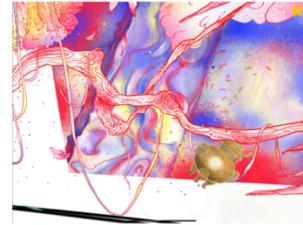
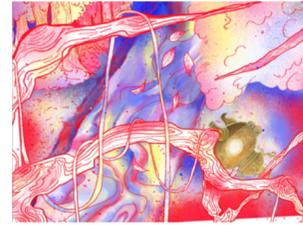
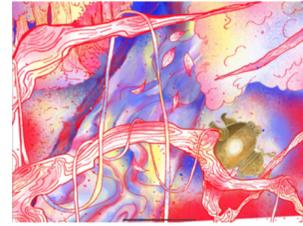
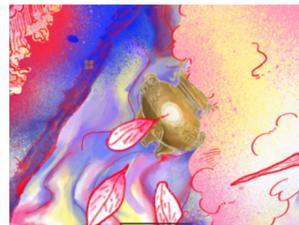
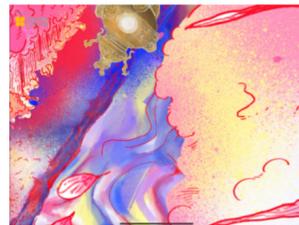
Вторая картинка на первой странице: Главный герой забрался в алхимическую печь в храме, чтобы избежать бури.
Иллюстрация того, как камера заглядывает в третий акт из окна

РАЗРАБОТКА АНИМАЦИИ ИЛЛЮСТРАЦИЙ



Процесс покраски

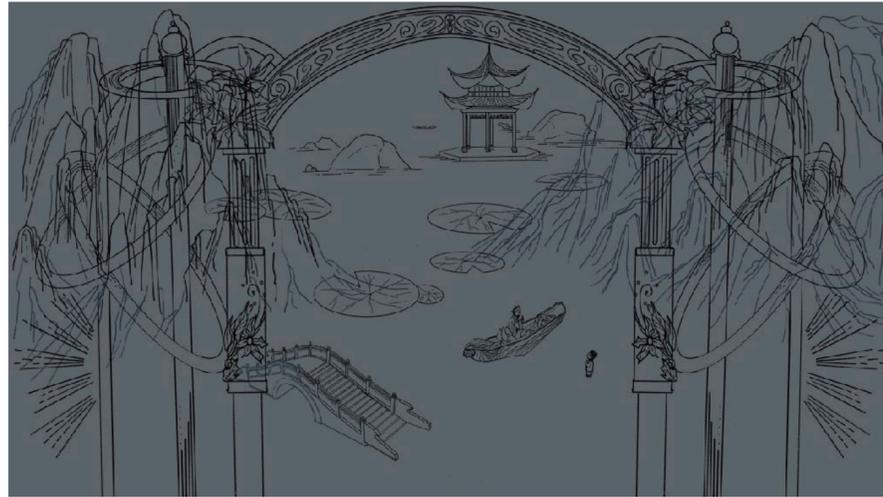
Чтобы показать, что буря унесла персонажа в волшебный мир, здесь были использованы яркие цвета.



Отображение эффекта

Алхимическую печь унесло ветром далеко в сторону.

РАЗРАБОТКА АНИМАЦИИ ИЛЛЮСТРАЦИЙ



Процесс покраски



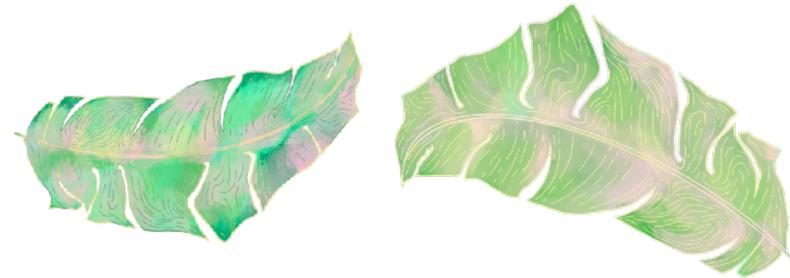
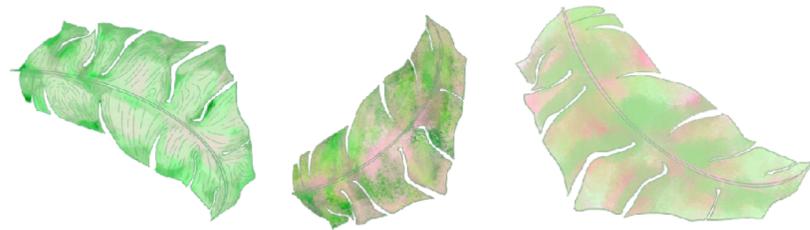
Отображение эффекта



Алхимическая печь проплыла по небу и приземлилась в странном месте, убив злую фею. Ю Бинь огляделась, и вдруг появилась фея и сказала ей, что она может найти мага Изумрудного города, пройдя вдоль реки, и маг может помочь ей вернуться домой.



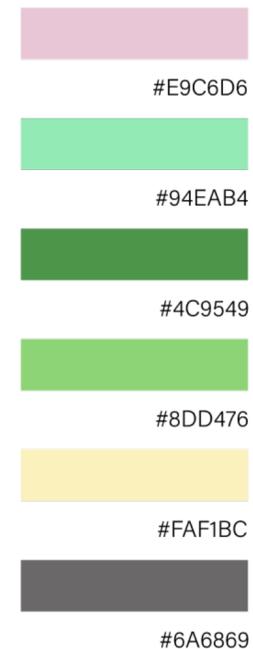
РАЗРАБОТКА АНИМАЦИИ ИЛЛЮСТРАЦИЙ



Процесс покраски

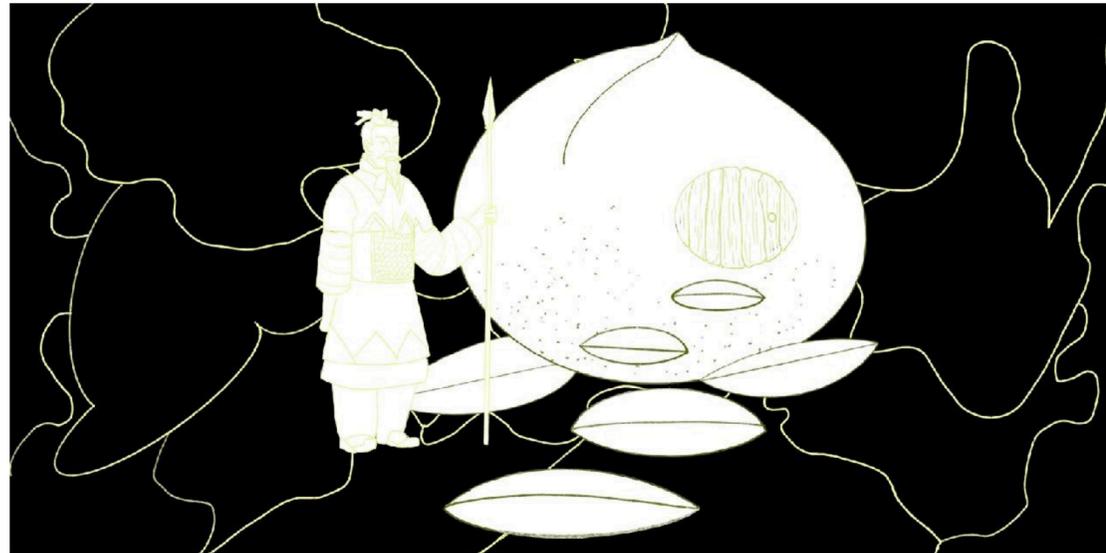
Юй Бин дошел до развилки дорог и столкнулся с Хаосом, и они продолжили идти вместе.

Юй Бин пошла вперед вместе с Хаосом и встретил крылатую птицу, которая была связана. Юй Бин спас его, и мы вместе двинулись дальше.

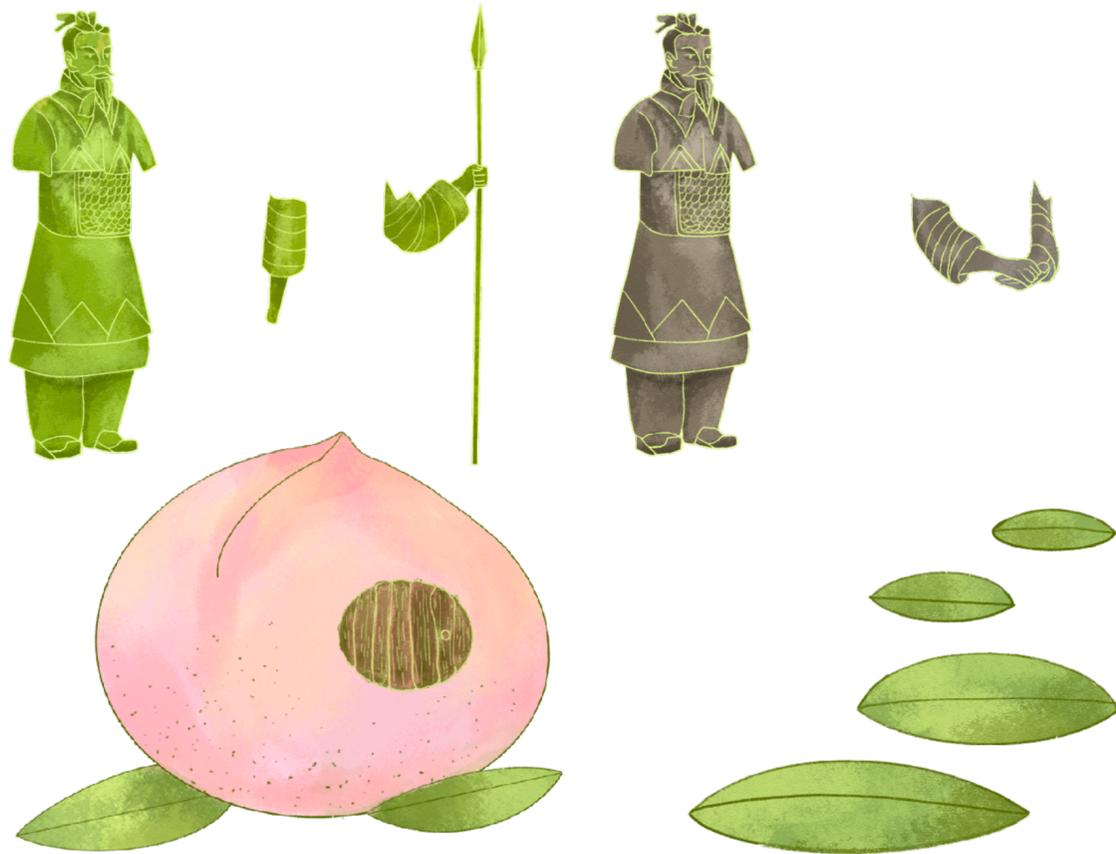


Отображение эффекта

РАЗРАБОТКА АНИМАЦИИ ИЛЛЮСТРАЦИЙ



Процесс покраски



Отображение эффекта

Генерал Железный дровосек, их партнер. Благодаря дождю он вернулся в свое обычное состояние, а камень, в который он превратился, стал твердым.



РАЗРАБОТКА АНИМАЦИИ ИЛЛЮСТРАЦИЙ



Процесс покраски



Отображение эффекта

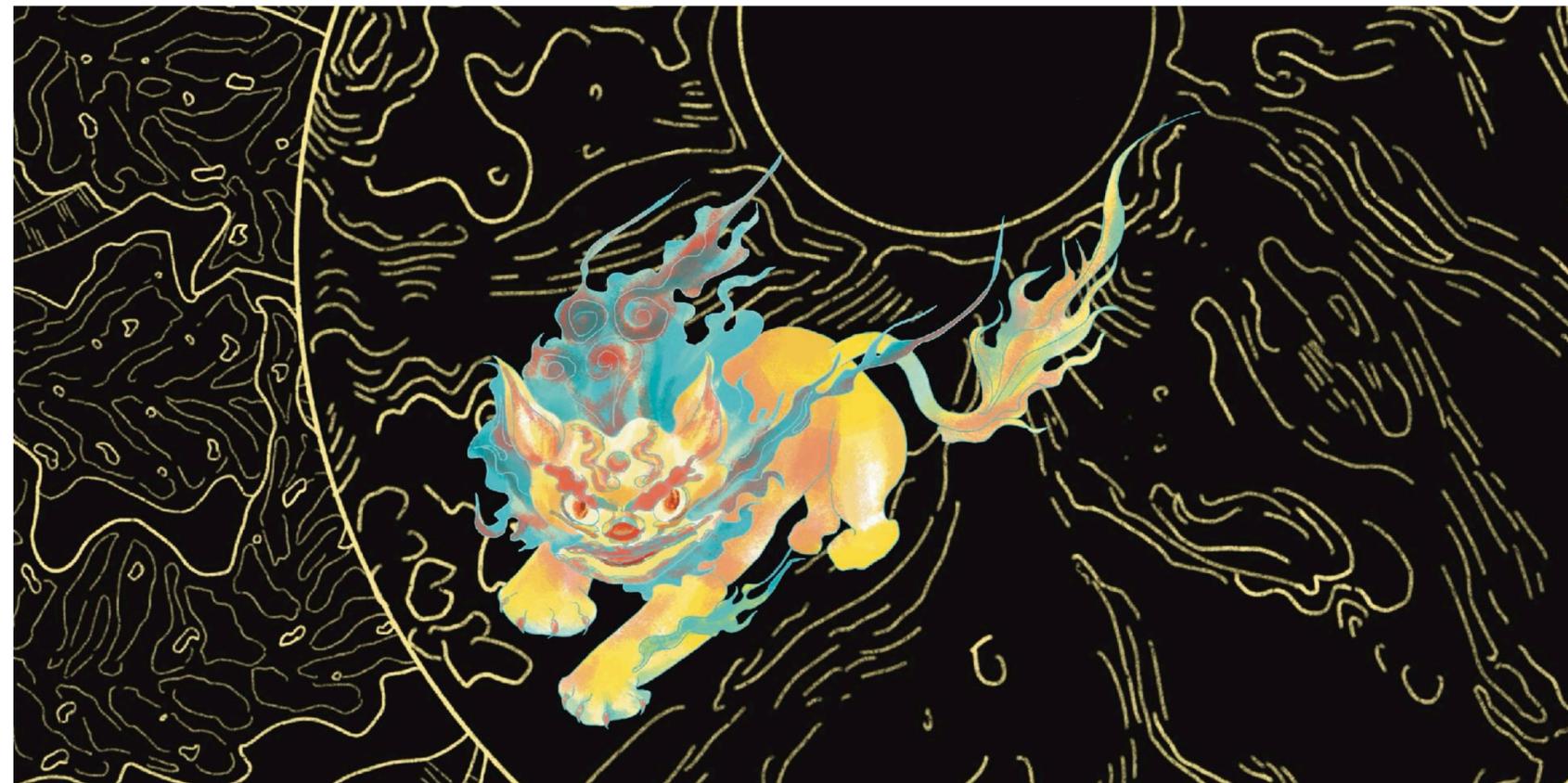
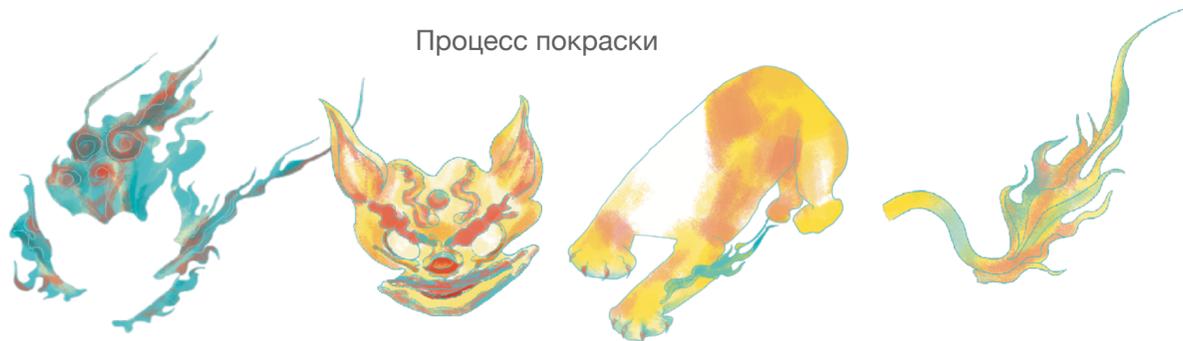
Юй Бин встретил крылатую птицу. Эта иллюстрация разделена на слои переднего плана и сюжетные изображения.



РАЗРАБОТКА АНИМАЦИИ ИЛЛЮСТРАЦИЙ



Процесс покраски



Отображение эффекта

Его звали Бук Ду, и он был демоном в образе собаки. Слой сферы под его ногами будет вращаться.

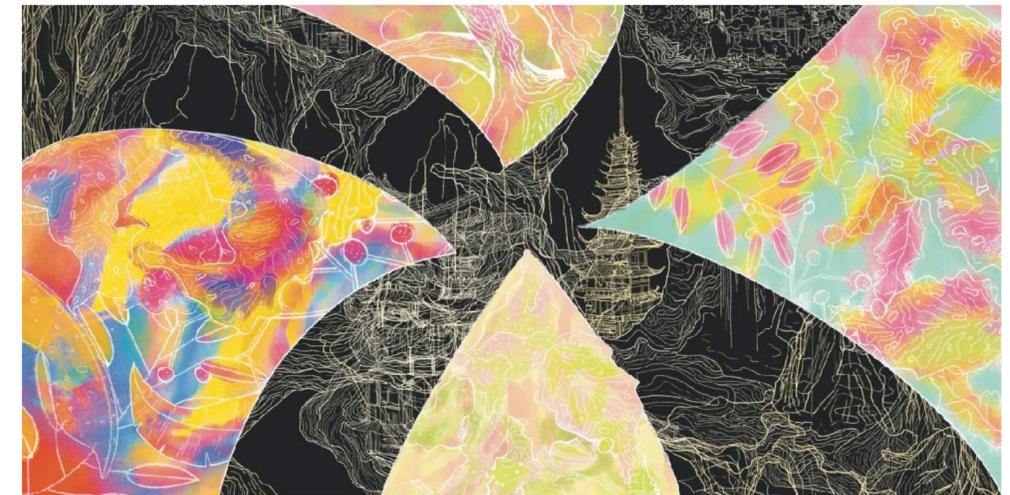
РАЗРАБОТКА АНИМАЦИИ ИЛЛЮСТРАЦИЙ



#86A23C #F2BCBC #F0EBA0 #F3D96A #B0D3A6

#6B9CC9 #DD487F #F3DA5E #DDE99F #BBDFCE

Пятеро друзей встречаются и решают вместе отправиться в Изумрудный город.



РАЗРАБОТКА АНИМАЦИИ ИЛЛЮСТРАЦИЙ

Юй Бин и его партнеры вместе направлялись в Изумрудный город.

Она будет прогуливаться по периферии сферы со своим партнером и постепенно увидит “Изумрудный город” по мере того, как сфера будет вращаться и приближаться.

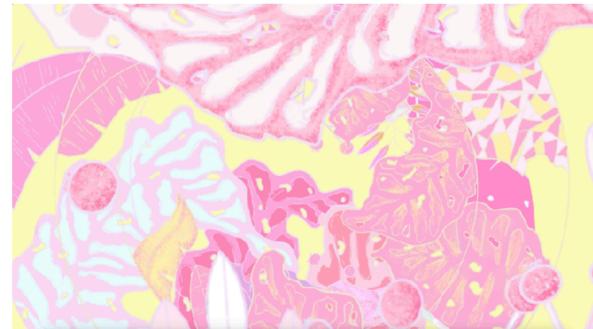
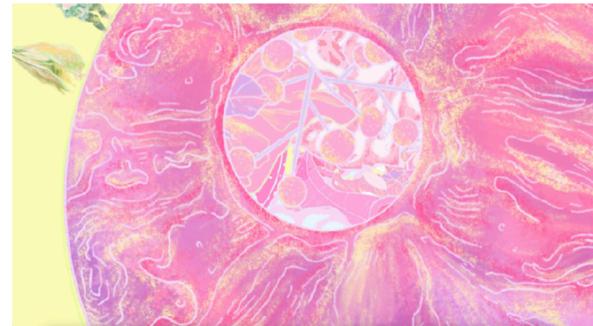
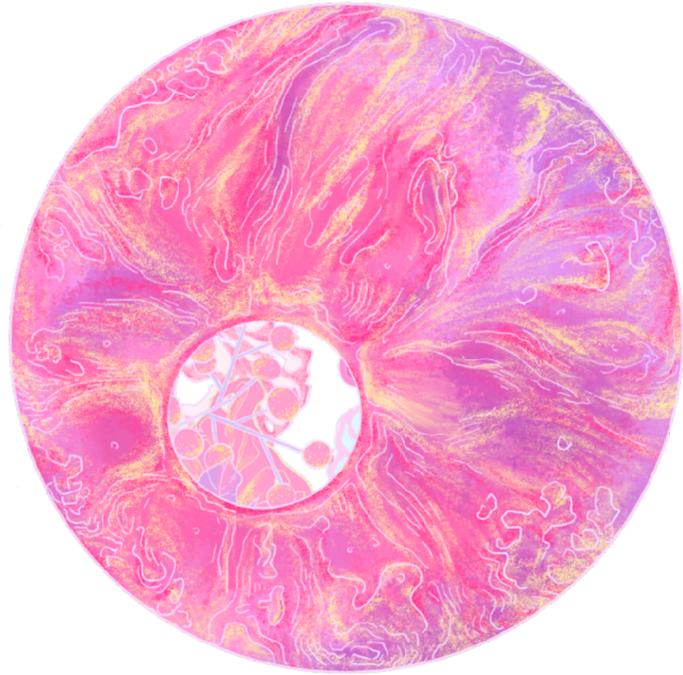
#E083B3

#B578AA

#FAD79A

#F2ADCC

#F092B0



Процесс покраски

Отображение эффекта

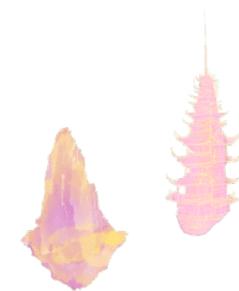
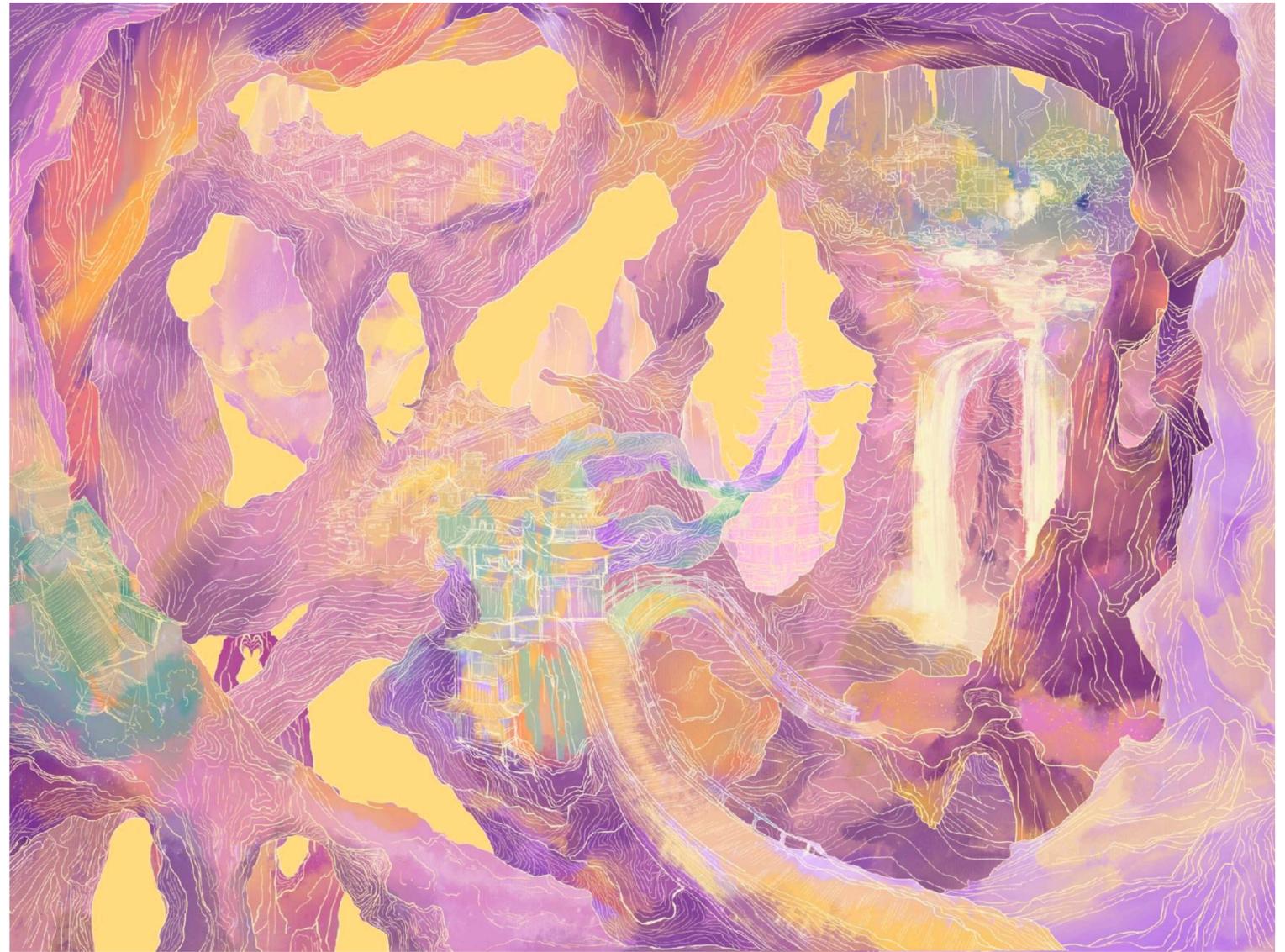
РАЗРАБОТКА АНИМАЦИИ ИЛЛЮСТРАЦИЙ



Иллюстрация к "Изумрудному городу".

Последняя сцена анимации.

Иллюстрация к "Изумрудному городу". Последняя сцена анимации. Выполненные многослойные слои делают его трехмерным.



Отображение эффекта



#884984

#D095B6

#876196



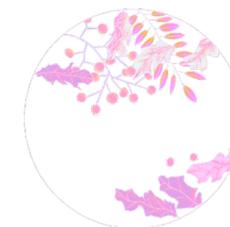
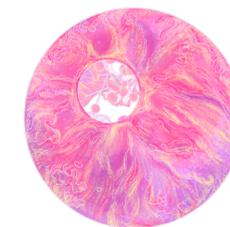
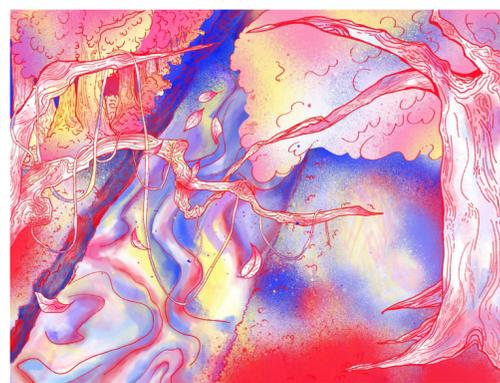
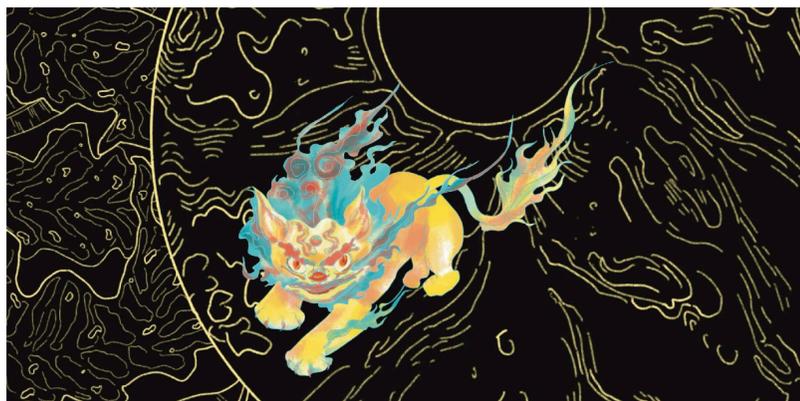
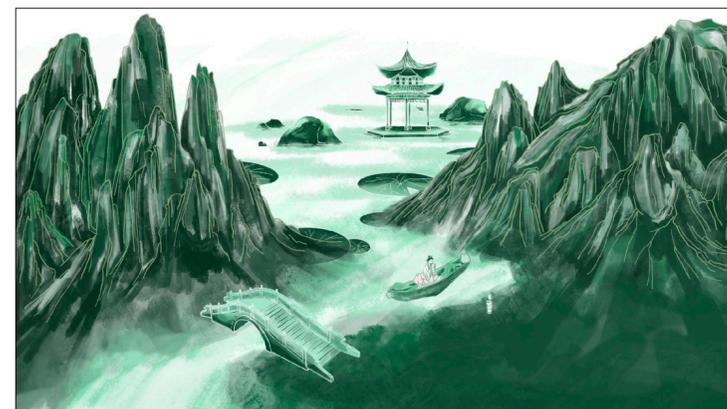
#D6DCBA

#7E9BA6

#E08882

Процесс покраски

ИТОГ ПРОЕКТА



ВЫВОДЫ

Основываясь на иллюстрациях и анимации, созданных для «Волшебника страны Оз», проект использовал цифровое творчество и интерактивный дизайн для создания динамичных иллюстраций, сильными сторонами которых являются повышенная интерактивность, визуальное воздействие, творческое самовыражение и оптимизированный пользовательский опыт. Цели проекта были успешно достигнуты: найти и определить более привлекательную форму издания книжек-картинок, которая адаптировалась бы к меняющейся читательской среде и сделала бы бумажные книги более интерактивными.

На протяжении всего проекта использование цифровых технологий и интерактивных инструментов дизайна придавало новую силу и очарование оригинальным иллюстрациям, которые больше не являются статичными изображениями, а визуальными произведениями, которые читатели могут перемещать и взаимодействовать с ними, принося современный элемент и удовольствие в бумажные книги. Эта интерактивная форма иллюстраций также улучшает впечатления от чтения бумажных книг.