

ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА БАКАЛАВРА

на тему **РОЗРОБКА ХУДОЖНЬОГО ОБРАЗУ КОЛЕКЦІЙНОЇ
ЛЯЛЬКИ ТА ДИЗАЙНУ ЇЇ ПАКУВАННЯ**

Виконав: студент 4 курсу, групи 4д1
спеціальності 022 "Дизайн"
(шифр і назва спеціальності)

Петренко Софія Андріївна
(прізвище та ініціали)

Керівник _
ст. викладач Жуков І.О.
(прізвище та ініціали)

Рецензент Борисевич К.А.
(прізвище та ініціали)

Хмельницький - 2026 року

ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

(повне найменування вищого навчального закладу)

Факультет інформаційних технологій та дизайну

Кафедра дизайну

Освітній рівень бакалавр

Спеціальність 022 Дизайн

(шифр і назва)

Освітньо-професійна програма графічний дизайн

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри к.т.н., доцент

Ганна ПОЛІТАЄВА

“___” _____ 20__ року

З А В Д А Н Н Я **НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТУ**

Петренко Софії Андріївни

(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи Розробка художнього образу колекційної ляльки та дизайну її упакування.

Керівник роботи ст.викл. Жуков Ігор Олександрович

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

затверджені наказом закладу вищої освіти від “23”січня 2026 року №105-с

2. Строк подання студентом роботи 14.06.2026

3. Вихідні дані до роботи Графічні та художні матеріали за темою анімаційного фільму «Жах перед Різдвом» (персонаж — Саллі); розгортка упаковки іграшкової продукції та додатки до неї, рукопис художнього образу, візуалізація прототипу ляльки.

4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити) Розділ 1: Аналіз предмету та об'єкту проєктування. Розділ 2: Аналіз аналогового середовища. Розділ 3: Проєктна пропозиція. Розділ 4: Охорона праці.

5. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень) планшети розміром 50 х 100. 4 шт.

6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
Основний розділ	Старший викладач Жуков І.О.	22.02.26	14.06.26
Охорона праці	Доц. Кузнецов Сергій Іванович	07.05.26	01.06.26
Нормоконтроль	Старший викладач Чорностан Г.В.	06.06.26	14.06.26

7. Дата видачі завдання 22.02.26.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів дипломної роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1	Вибір теми кваліфікаційної роботи та погодження її з керівником.	01.02.26	Виконано
2	Формування мети, завдань, об'єкта та предмета дослідження.	24.02.26	Виконано
3	Збір та аналіз науково-теоретичних джерел за темою дослідження.	09.03.26	Виконано
4	Дослідження дизайну упакування лялькової продукції	18.03.26	Виконано
5	Дослідження дизайну ляльок	04.04.26	Виконано
6	Аналіз аналогового середовища	08.04.26	Виконано
7	Розробка основного концепту	16.04.26	Виконано
8	Ескізування, пошук проєктних рішень	07.05.26	Виконано
9	Візуалізація проєкту, підготовка матеріалів до презентації.	01.06.26	Виконано
10	Оформлення пояснювальної записки, підготовка до захисту дипломної роботи.	14.06.26	Виконано

Студент Петренко. С. А.
(підпис) (прізвище та ініціали)

Керівник роботи Жуков І. О.
(підпис) (прізвище та ініціал)

АНОТАЦІЯ

Петренко С.А. Розробка художнього образу колекційної ляльки та дизайну її пакування. Робота на здобуття освітнього ступеня бакалавра за спеціальністю 022 Дизайн.

Херсонський національний технічний університет. Хмельницький, 2026.

Кваліфікаційна робота присвячена розробці художнього образу колекційної ляльки та дизайну її упаковки на основі персонажа кіноіндустрії. У процесі проєктування враховано характерні особливості персонажа, стилістику твору, його візуал та характерні елементи.

Актуальність теми зумовлена зростанням популярності колекційних ляльок, створених за мотивами відомих персонажів масової культури. Сучасний ринок сувенірної та колекційної продукції потребує оригінальних дизайнерських рішень, які не лише відтворюють зовнішність персонажа, а й передають його характер, атмосферу твору та емоційне сприйняття образу.

Метою проєктування є дослідження та демонстрація процесу створення художнього образу ляльки та її упаковки а також відтворення прототипу — від формування концепції та виконання ескізів до розробки фінального дизайнерського рішення з урахуванням жанрових особливостей, і технічних вимог.

У межах проєкту створено серію ескізів, розроблено концептуальні рішення та виконано візуалізацію фінального образу ляльки і дизайну упаковки з урахуванням поліграфічних вимог.

Автор пропонує актуальні дизайнерські рішення, що поєднують художню виразність, особливі риси персонажа, сучасні тенденції дизайну колекційної продукції, функціональність упаковки та цілісність візуального образу.

Ключові слова: лялька, химерність, композиція, пакування, образ, колір, персонаж, кіноіндустрія, колекційний, розробка, мультфільм, дизайн.

ANOTATION

Petrenko S.A. Development of the Artistic Image of a Collectible Doll and the Design of Its Packaging. Bachelor's Qualification Thesis in Specialty 022 Design.

Kherson National Technical University. Khmelnytskyi, 2026.

The qualification project is devoted to the development of the artistic image of a collectible doll and the design of its packaging based on a film industry character. During the design process, the distinctive features of the character, the stylistic characteristics of the work, its visual appearance, and its characteristic elements were taken into account.

The relevance of the topic is determined by the growing popularity of collectible dolls based on well-known characters from popular culture. The modern market of souvenir and collectible products requires original design solutions that not only reproduce the character's appearance but also convey their personality, the atmosphere of the work, and the emotional perception of the image.

The aim of the project is to explore and demonstrate the process of creating the artistic image of a doll and its packaging, from concept development and sketching to the creation of the final design solution, taking into account genre-specific features and technical requirements.

Within the framework of the project, a series of sketches was created, conceptual solutions were developed, and a visualization of the final doll image and packaging design was completed in accordance with printing requirements.

The author proposes contemporary design solutions that combine artistic expressiveness, the distinctive features of the character, modern trends in collectible product design, packaging functionality, and the integrity of the overall visual image.

Keywords: Doll, whimsicality, composition, packaging, image, color, character, film industry, collectible, development, animated film, design.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	7
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ ПРЕДМЕТУ ТА ОБ'ЄКТУ ПРОЄКТУВАННЯ.....	10
1.1. Особливості дизайну упаковки колекційних ляльок.....	10
1.2. Використання образів персонажів масової культури у дизайні іграшок.....	13
1.3. Особливості дизайну ляльки.....	14
1.4. Характеристика персонажа як основа формування візуальної концепції упакування.	15
Висновки до розділу.....	16
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ АНАЛОГОВОГО СЕРЕДОВИЩА.....	18
2.1. Аналіз прикладів упакування лялькової продукції	19
2.2. Аналіз прикладів художніх образів.....	23
Висновки до розділу.....	25
РОЗДІЛ 3. ПРОЄКТНА ПРОПОЗИЦІЯ	27
3.1. Опис обраної концепції.....	27
3.2. Опис пошукової та ескізної роботи.....	30
3.3. Опис виконання фінальної роботи.....	32
Висновки до розділу.....	35
РОЗДІЛ 4. ОХОРОНА ПРАЦІ ТА ЖИТТЄДІЯЛЬНОСТІ.....	36
4.1. Безпека на робочому місці та розрахунок штучного освітлення.....	37
Висновки до розділу.....	47
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ.....	48
ДОДАТКИ.....	49
Додаток А.....	50
Додаток Б.....	52
Додаток В.....	54
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	56

ВСТУП

Актуальність проектної проблематики - У сучасній індустрії колекційних виробів лялька перестала бути просто об'єктом ігрової діяльності, перетворившись на складний арт-об'єкт, що потребує комплексного дизайнерського підходу. Актуальність теми дослідження та проектування зумовлена трансформацією вимог сучасного споживача, який шукає не лише фізичний товар, а й глибокий емоційний досвід, закладений у художній образ персонажа. Успіх колекційної ляльки, створеної на основі образу з кіноіндустрії, сьогодні базується на поєднанні двох ключових компонентів: безпосередньо дизайну ляльки як авторської інтерпретації відомого прототипу та його візуального контексту. Художній образ, запозичений з кінематографа, вимагає ретельного аналізу характеру, стилістики та візуальних кодів оригіналу, щоб забезпечити впізнаваність і художню цінність виробу, тоді як упакування трансформувалося з засобу захисту на невід'ємну частину цілісної композиції, що доповнює персонажа, задає тон його сприйняття та слугує елементом експозиції. Окрім того, у насиченому середовищі ринку іграшок саме така продумана художня концепція стає визначальним чинником конкурентоспроможності, дозволяючи через візуальну мову — композицію, типографіку та матеріали — донести до покупця історію персонажа, його атмосферу та належність до певної культури чи кіновсесвіту. Таким чином, актуальність даного проєкту полягає у необхідності комплексного підходу до розробки колекційної ляльки: від авторської творчої інтерпретації кіноперсонажа до створення естетично пакування, що дозволяє об'єднати художню виразність із практичними вимогами виробництва та успішно реалізувати продукт високої доданої вартості на сучасному ринку.

Цілі - адаптувати отримані знання та навички зі спеціалізованих дисциплін («Проектування», «Спецкурс: етикетка та пакування», «Шрифт та типографіка») до процесу розробки художнього образу колекційної ляльки та дизайну упакування; набутті практичних навичок створення оригінал-макету з

урахуванням технологічних вимог виробництва та поліграфічного відтворення.

Завдання проєкту – розробити художній образ колекційної ляльки та дизайну її пакування, на основі персонажа кіноіндустрії за індивідуальним варіантом та підготувати проектну пропозицію відповідно до технологічних вимог виготовлення.

Предмет проектування – графічний дизайн упакування іграшкової продукції та художній образ – рукопис.

Об’єкт проектування – художній образ ляльки та її упакування.

Вимоги до проектного рішення передбачають образну виразність та високий рівень графічної культури, відповідність концепції обраному персонажу та цільовій аудиторії, урахування рекламної функції, забезпечення візуального комфорту сприйняття, ергономічності та технологічності виготовлення.

Які методи використовуються при виконанні курсової роботи: А) аналітичний – аналіз об’єкту та предмету проектування, аналіз творчих джерел, аналіз аналогового середовища, аналіз пошукової та ескізної роботи; Б) описовий – формування результатів аналізу та висновків, опис виконання етапів роботи та аргументація прийнятих рішень; В) графічний аналіз – представлення основних композиційних особливостей графічно, схематично. Окрім того – виконання пошукової ескізної роботи, розробка зображень та підготовка проектно-графічної частини роботи, включно з виконанням натурного взірця.

Практичне значення – Проєкт упакування для ляльки Саллі, персонажа анімаційного фільму «Кошмар перед Різдвом» режисера Тім Бертон, має не лише практичне значення для створення привабливого та функціонального дизайну, але й відіграє важливу роль у формуванні цілісної візуальної ідентичності продукту. Упакування виступає носієм стилістики та настрою оригінального твору, допомагає вирізнити ляльку серед аналогічної продукції та створює перше емоційне враження споживача.

Візуальне рішення дозволяє передати характер персонажа, підкреслити її

особливу готично-казкову атмосферу фантазійного світу. Продумана композиція, колірна гама та графічні елементи сприяють ефективній комунікації з покупцем, підсилюють асоціативний зв'язок із кінематографічним образом і підкреслюють якість виробу.

Такий дизайн сприяє реалізації маркетингових цілей, підвищує впізнаваність бренду, стимулює зацікавленість колекціонерів і поціновувачів тематичної продукції та поєднує художню виразність із функціональністю, забезпечуючи конкурентоспроможність виробу на ринку колекційних ляльок.

Структура роботи – пояснювальна записка, проектно-графічна частина, слайд-презентація. Планшети 4 шт.

Що надано у розділах пояснювальної записки - Перший розділ містить інформацію про особливості дизайну упаковки, використання образів персонажів кіноіндустрії та особливості дизайну ляльок. Другий розділ представляє собою критичний аналіз аналогового середовища. У третьому пояснення до образу обраної концепції рішення, та пошукова, ескізна робота, опис готової роботи. Пояснювальна записка містить 58 сторінок, 21 зображень та 25 джерел.

РОЗДІЛ 1

АНАЛІЗ ПРЕДМЕТУ ТА ОБ'ЄКТУ ПРОЄКТУВАННЯ

У цьому розділі детально розглядаються особливості дизайну упаковки колекційних ляльок, які допомагають виділити товар на ринку та зробити його частиною майбутньої колекції. Також важливе місце займає вивчення використання образів персонажів масової культури у дизайні іграшок, адже правильне перенесення відомого героя у іграшкову форму є основою успіху такого продукту.

Окремо аналізуються особливості образів, деталізація, оскільки вони мають ідеально поєднуватися з майбутньою коробкою. Головним етапом дослідження є характеристика персонажа як основа формування візуальної концепції упакування, адже саме історія та настрій персонажа диктують вибір кольорової гами, шрифтів і стилю оформлення. Аналіз предмета та об'єкта проєктування дозволяє врахувати як загальні художні принципи, так і специфічні вимоги до колекційних виробів: якість матеріалів, зручність конструкції та емоційний зв'язок із покупцем. Розуміння цих аспектів допомагає створити сучасний, красивий та функціональний дизайн, де лялька та пакування виглядають як один продуманий та завершений твір.

1.1. Особливості дизайну упаковки колекційних ляльок

Дизайн упаковки колекційних ляльок є складною багатofункціональною системою візуальної та конструктивної організації продукту, що поєднує естетичну виразність, захисні властивості та маркетингову ефективність. На відміну від стандартної упаковки іграшок, упаковка колекційних ляльок орієнтована не лише на короткочасне використання, а й на довготривале зберігання, експонування та формування цінності об'єкта як предмета колекціонування. Вона виступає не просто контейнером, а важливим елементом образу бренду, який формує перше враження про продукт, підкреслює його

унікальність і створює емоційний зв'язок із покупцем. [1] Функціональність упаковки колекційних ляльок включає захисну, презентаційну, інформаційну та зберігальну складові. Захисна функція передбачає забезпечення цілісності виробу під час транспортування, складування та експонування. Оскільки колекційні ляльки часто містять дрібні декоративні елементи, текстильні деталі, складні зачіски та аксесуари, упаковка повинна мати внутрішні фіксатори, формовані пластикові вкладки або картонні конструкції, які запобігають зміщенню та пошкодженню елементів. Важливою є також стійкість до механічних навантажень, пилу, вологи та ультрафіолетового випромінювання, що особливо актуально для тривалого зберігання у колекціях. Презентаційна функція полягає у можливості демонстрації ляльки без відкривання коробки. Прозорі вікна з ПЕТ-пластику дозволяють роздивитися деталі костюма, макіяж та аксесуари, що підсилює емоційне сприйняття продукту. Інформаційна функція реалізується через розміщення текстових та графічних елементів: назви серії, імені персонажа, серійного номера, опису концепції та логотипів виробника. Для колекціонерів важливими є дані про обмежений тираж, рік випуску та сертифікацію автентичності. Зберігальна функція передбачає можливість повторного відкривання та закривання упаковки без втрати її цілісності. Однією з ключових характеристик упаковки колекційних ляльок є відчуття преміальності, яке формується через поєднання матеріалів, графіки, конструкції та тактильних властивостей поверхні. Така упаковка відрізняється щільним багат шаровим картоном, використанням матових елементів, тисненням фольгою, вибірковою лакуванням. Такі оздоблювальні технології створюють складну гру світла та фактури, що підсилює візуальну глибину та якість продукту. Колірна палітра зазвичай є стриманою або концептуально обґрунтованою: використовуються глибокі темні тони, металізовані акценти, пастельні відтінки або монохромні рішення, що асоціюються з елегантністю та колекційною цінністю. Преміальність також проявляється у продуманості деталей: магнітні клапани, стрічкові петлі для відкривання, внутрішні декоративні фони та окремі відсіки для аксесуарів створюють ефект розкішного

презентаційного видання. Маркетингова роль упаковки колекційних ляльок є визначальною у формуванні попиту та впізнаваності бренду. [2] Упаковка виступає важливим комунікаційним носієм, який передає концепцію персонажа, атмосферу серії та цінності бренду. Візуальний стиль упаковки повинен відповідати історії персонажа або тематичному світу, до якого належить лялька, створюючи цілісну наративну систему. Завдяки цьому упаковка стає частиною storytelling-маркетингу: покупець отримує не лише предмет, а й емоційний досвід взаємодії з історією. Обмежені серії та спеціальні випуски підкреслюються маркуванням limited edition, нумерацією та сертифікатами, що стимулює колекційну цінність і формує відчуття ексклюзивності. Упаковка повинна вигідно виглядати на полиці магазину або в онлайн-каталозі, привертати увагу завдяки контрасту кольорів, композиції та блискучим елементам. Матеріали упаковки колекційних ляльок підбираються з урахуванням міцності, естетики та екологічності. Найпоширенішим матеріалом є щільний крейдований картон або дизайнерський картон високої щільності, який забезпечує жорсткість конструкції та високу якість друку. Конструктивні рішення упаковки колекційних ляльок варіюються від класичних прямокутних коробок із прозорим фронтальним вікном до складних багаторівневих конструкцій, що розкриваються подібно до подарункових пакувань. Часто застосовуються коробки-книжки з магнітним клапаном, висувні шухляди, внутрішні платформи та модульні конструкції, які дозволяють організувати аксесуари окремо від ляльки. Конструкція повинна забезпечувати легкість відкривання без пошкодження упаковки, можливість повторного закривання та стабільність під час вертикального експонування. Ергономіка конструкції також враховує зручність транспортування та зберігання, а також оптимізацію об'ємів для логістики. [3] Таким чином, дизайн упаковки колекційних ляльок є інтегрованою системою, де функціональні, естетичні та маркетингові аспекти працюють у взаємозв'язку.

1.2. Використання образів персонажів масової культури у дизайні іграшок

Використання образів персонажів масової культури у дизайні іграшок є важливим аспектом сучасної візуальної культури та комерційного дизайну, який поєднує мистецькі, маркетингові та психологічні аспекти впливу на споживача. Масова культура формує символи, що легко ідентифікуються різними віковими групами, тому інтеграція популярних персонажів у дизайн іграшок значно підсилює їхню привабливість та комерційний потенціал. Іграшка в такому випадку перестає бути лише предметом гри — вона стає матеріальним втіленням улюбленого героя, елементом фан-культури та засобом емоційної ідентифікації з вигаданим світом.

Образи персонажів масової культури можуть походити з анімаційних серіалів, кінофраншиз, коміксів, відеоігор, музичної індустрії та соціальних медіа. Впізнаваність таких образів базується на характерних рисах: силуеті, кольоровій гамі, костюмі, зачісці, аксесуарах та виразній міміці. Дизайнери іграшок повинні адаптувати ці риси до тривимірної форми, зберігаючи характер персонажа навіть при спрощенні деталей або стилізації. Особливого значення набуває баланс між художньою інтерпретацією та точністю відтворення, тоді як надто буквальне копіювання інколи ускладнює виробництво або зменшує ігрову функціональність.

Використання персонажів масової культури виконує потужну маркетингову функцію. Популярні герої мають сформовану фан-базу, що забезпечує стабільний попит на пов'язану продукцію. Завдяки ліцензуванню бренди отримують право використовувати образи відомих персонажів, що підвищує довіру споживачів та сприяє швидкому впізнаванню товару на полиці магазину. Іграшки, створені за мотивами відомих франшиз, часто стають частиною масштабних маркетингових кампаній, синхронізованих із прем'єрами фільмів, сезонними релізами серіалів або виходом нових ігор. Психологічний аспект використання популярних персонажів пов'язаний із механізмами

ідентифікації та емоційної прив'язаності. Діти часто прагнуть наслідувати героїв, яких вони вважають сміливими, добрими або харизматичними, тоді як дорослі колекціонери можуть відчувати ностальгійний зв'язок із персонажами свого дитинства. Іграшка стає засобом відтворення сюжетів, розвитку уяви та формування особистісних моделей поведінки [4].

У дизайні іграшок важливу роль відіграє стилістична адаптація персонажів відповідно до вікової аудиторії та функціонального призначення виробу. Для дітей молодшого віку форми спрощуються, пропорції стають більш округлими та безпечними, а кольори — насиченими та контрастними. Для підлітків і дорослих колекціонерів дизайн може бути складним, із точним відтворенням костюмів, текстур і аксесуарів. Колекційні фігури часто мають артикуляцію, змінні елементи та демонстраційні підставки, що підсилює їхню експозиційну цінність.

1.3 Особливості дизайну ляльки

Колекційні ляльки, створені на основі персонажа, є особливим напрямом дизайну, де поєднуються мистецтво, індивідуальність і глибока концептуальність образу. На відміну від масових іграшок, такі ляльки не лише відтворюють зовнішність вигаданого чи реального героя, а й передають його характер, настрій і навіть внутрішній світ. Основою дизайну виступає детальне опрацювання персонажа: його історії, стилю поведінки, емоційного стану та візуальних особливостей. Це дозволяє створити не просто об'єкт, а цілісний художній образ, який має власну ідентичність.

Особливу увагу приділяють пропорціям і стилізації. Дизайнер може або максимально наближати ляльку до реалістичного вигляду персонажа, або ж інтерпретувати його через авторський стиль, змінюючи форми, перебільшуючи окремі риси чи додаючи символічні елементи. Саме завдяки цьому колекційні ляльки часто виглядають більш виразно та емоційно, ніж звичайні іграшки.

У процесі відтворення дизайну широко використовують «character

turnaround sheet» — спеціальний аркуш із зображенням персонажа з різних ракурсів: спереду, збоку та ззаду. Такий підхід дозволяє точно передати форму, пропорції образу та забезпечити узгодженість усіх елементів ляльки.

Таким чином, колекційна лялька на основі персонажа є результатом роботи, де кожен елемент — від форми до дрібних деталей — підпорядкований єдиній ідеї.

1.4 Характеристика персонажа як основа формування візуальної концепції упакування

У межах виконання проєкту було обрано образ Саллі з анімаційного фільму «The Nightmare Before Christmas» — героїні, що стала одним із головних символів готичної попкультури. Вибір цього персонажа зумовлений емоційною глибиною образу та унікальною пластикою, яка вирізняє її серед інших героїв масової культури. Саллі має культовий статус, стабільно зберігає популярність серед шанувальників авторської анімації та користується значним попитом у середовищі колекціонерів, що підсилює її комерційну привабливість і актуальність у контексті дизайну упаковки колекційної іграшки. Художній світ фільму Тім Бертон — режисера, чиї фільми перетворюють звичайну реальність на химерний світ тіней і мрій, де готичні замки сусідять з незвичними героями. Його стрічки, зокрема «Edward Scissorhands» та «Alice in Wonderland», занурюють глядача у світ, де темрява стає союзницею фантазії, а диваки постають справжніми героями. Ці роботи функціонують не лише як розважальний продукт, а як метафоричне дзеркало людських страхів і бажань, поєднане з чорним гумором і візуальною магією. Фільмографія режисера охоплює понад чотири десятиліття — від дебютної стрічки «Pee-wee's Big Adventure» до пізніших масштабних проєктів, серед яких Dumbo. Кожна його робота поєднує елементи жахів, фентезі та комедії, створюючи всесвіти, у яких естетика переважає логіку, а емоційна глибина приховується за масками монстрів і гротескних персонажів. Для художньої мови Бертона характерне

поєднання готичної естетики з казковою метафоричністю, декоративністю. [5] Візуальна система базується на контрасті темного й ліричного, використанні видовжених пропорцій, ламаних силуетів, театралізованої виразності та поєднанні тривожної атмосфери з поетичною ніжністю. Така стилістика створює особливий емоційний простір, у якому моторошність трансформується у художню привабливість і набуває казкової образності. Саллі — одна з центральних героїнь мультфільму The «Nightmare Before Christmas». Вона мешкає у «Halloween Town» — моторошному, але водночас чарівному місті, де кожен персонаж уособлює естетику Гелловіну. Саллі — це ганчіркова лялька, створена божевільним ученим доктором Фінкелштейном. Її тіло складається з клаптиків тканини, зшитих грубими швами, які вона може розпорювати й знову зшивати, якщо потрібно втекти або врятуватися. Її зовнішність поєднує моторошність і ніжність: блідо-блакитна шкіра, довге руде волосся, великі виразні очі та сукня, зшита з різнокольорових клаптиків. Попри своє штучне походження, вона має глибоку чутливість, співчуття й внутрішню силу. Вона розумна, спостережлива та здатна передбачати небезпеку — їй притаманні пророчі бачення, які допомагають розуміти наслідки подій. На відміну від більшості мешканців міста, вона мислить самостійно і не боїться діяти всупереч наказам. Образ поєднує готичну естетику з темами свободи, самовизначення та здатності відчувати. Вона символізує індивідуальність і силу доброти навіть у похмурому світі страхів і темряви. [6] Виразний силует і готично-казкова стилістика сприяють створенню насиченого образу упаковки, який підкреслює колекційну цінність виробу та забезпечує його естетичну привабливість у культурному й комерційному контекстах.

Висновки

Проведений аналіз показав, що розробка художнього образу колекційної ляльки та дизайну її пакування є єдиним і взаємопов'язаним процесом. Особливості дизайну упаковки колекційних ляльок відіграють ключову роль у

формуванні привабливого продукту, здатного зацікавити колекціонерів і шанувальників. При цьому використання образів відомих героїв масової культури у дизайні іграшок дозволяє не лише підкреслити тематику виробу, а й створити миттєву асоціацію, що підсилює його цінність. Особливості дизайну ляльки, її деталізація та форма закладають основу майбутнього арт-об'єкта, де характеристика персонажа, його зовнішній вигляд та емоційна палітра стають головною основою для формування візуальної концепції упаковки. Знання специфіки героїв кіноіндустрії дозволяє створювати цілісний, тематично узгоджений та естетично привабливий продукт, у якому характер ляльки та стиль коробки ідеально доповнюють один одного і повністю задовольняють очікування цільової аудиторії.

РОЗДІЛ 2

АНАЛІЗ АНАЛОГОВОГО СЕРЕДОВИЩА

Критичний аналіз упаковки ляльок та інших колекційних іграшок передбачає оцінку того, як конструктивні, візуальні та стилістичні елементи взаємодіють для формування цілісного сприйняття продукту споживачем. Важливо звертати увагу на форму коробки, матеріали, кольорові рішення, типографіку та розташування графічних елементів, оскільки саме ці чинники визначають перше враження про товар. Конструкційна організація упаковки, включно з прозорими віконцями, внутрішніми вставками та додатковими елементами презентації, має бути продуманою: надмірна насиченість деталей може ускладнити сприйняття, тоді як мінімалістичний дизайн потребує точності та концептуальної послідовності. Стилiстичні рішення повинні відповідати характеру продукту та очікуванням цільової аудиторії — від вибору кольорових палітр до графічних ілюстрацій та декоративних елементів. Візуальні та образотворчі елементи, такі як символи, текстури або тематичні метафори, мають не лише прикрашати упаковку, а й посилювати емоційний зв'язок між споживачем і продуктом.

Аналіз аналогів також передбачає дослідження художніх образів самих ляльок, оскільки вони є важливою складовою загальної концепції колекційного продукту. Під час аналізу художніх образів враховуються стилістика персонажів, їхні пропорції, пластика, костюми, кольорова гама та декоративні деталі. Значну роль відіграє відповідність образу загальній тематиці, адже гармонійне поєднання всіх елементів формує цілісне візуальне сприйняття продукту. Образ має бути виразним, впізнаваним і концептуально продуманим, оскільки саме він визначає емоційний характер виробу та його естетичну цінність для споживача.

2.1. Аналіз прикладів упакування лялькової продукції

1. Оформлення колекційного видання Bratz World! Collector's Edition: Tokyo Japan (Kumi) вирізняється продуманою тематичною архітектурною стилізацією, що робить упаковку ляльки не просто контейнером, а частиною декоративної композиції. Bratz — це культовий бренд модних ляльок від компанії MGA Entertainment, заснований у 2001 році, який відомий своїм сміливим, трендовим та інклюзивним підходом до дизайну, яскравими макіяжами персонажів і деталізованими тематичними образами.[8] Коробка поєднує традиційні японські елементи з сучасною естетикою: її червона рама повторює форму класичної брами, створюючи ефект вітрини та одразу налаштовує на японську тематику. Лицьова сторона коробки має чітку архітектурну структуру, яка підкреслює унікальність колекційного видання, а фон і декоративні елементи виконані в насиченому червоному кольорі з золотими акцентами, бірюзово-рожевими деталями вбрання ляльки та елементами японської культури, такими як мініатюрна парасолька та інструмент «Shamisen».

Всередині коробки увагу привертають додаткові деталі, що підсилюють автентичність концепту: традиційні перегородки «Shoji», гілки сакури, а також аксесуари, які роблять композицію більш живою та атмосферою. Інформаційна структура оформлення логічна: назва колекції та ім'я персонажа «Kumi», оформлені разом із японськими ієрогліфами на акцентному віалі, розташовані так, щоб відразу привертати увагу, тоді як технічні дані розміщені дрібним шрифтом у нижній частині коробки. Пакування має високу емоційну привабливість, вдало використовує культурні символи Японії та створює відчуття колекційної цінності, перетворюючи звичайну коробку на своєрідний декоративний об'єкт, що може стати частиною інтер'єру. (додаток А., рис.А.1.)

2. Візуальна концепція видання «Barbie Collector Pink Label» — «Bewitched» побудована на відтворенні ретро-стилістики та використанні мультиплікаційної графіки 1960-х років. «Barbie» — це провідний бренд

компанії «Mattel», що веде свою історію з 1959 року; у преміальній лінійці «Collector» він фокусується на дорослій аудиторії, втілюючи в ляльках культові образи кінематографа та телебачення.[10] Дизайн пакування майстерно поєднує класичну телеестетику минулого століття з яскравою тематичною ілюстрацією. На лицьовій частині використано структуру прозорого вітринного боксу, що демонструє ляльку в образі Саманти Стівенс на фоні нічного міського пейзажу. Колірна гама пакування строго витримана: глибокий блакитний колір нічного неба контрастує з білими графічними хмарами та стилізованими зірками, що миттєво підкреслює магічну тематику продукту. Додатковим графічним акцентом, що підсилює автентичність концепту, є відомий силует відьми на мітлі, запозичений з оригінальної анімованої заставки серіалу. Інформаційна структура розроблена з урахуванням впізнаваності: назва «Bewitched» нанесена характерним рукописним шрифтом у центрі композиції, а маркування «Barbie Collector -Pink Label» розміщене на чорній плашці в нижній частині для чіткої класифікації виробу. Серед переваг — сильний ностальгичний ефект, вдала комбінація реалістичної фігурки з пласкою графікою та висока колекційна цінність завдяки цілісності художнього образу. (додаток А, рис.А.2.)

3. Ексклюзивна дизайнерська концепція пакування набору «McFarlane Toys» — «Tim Burton's - Corpse Bride» вибудована як цілісний арт-об'єкт, що виходить за межі звичайної товарної оболонки та працює за принципом театральної декорації. «McFarlane Toys» — бренд, що спеціалізується на створенні гіперреалістичних фігурок для поціновувачів кінематографа, позиціонуючи цей реліз як пам'ятне видання до виходу мультфільму на DVD. [12] Композиційне рішення упаковки використовує складну конструкцію «книжки» з магнітним клапаном, де зовнішня обкладинка слугує завісою перед головною сценою. Колірна палітра пакування базується на глибокому чорному кольорі, який на бічних панелях доповнюється деталізованими графічними портретами персонажів у техніці монохромного олівцевого малюнка, що підкреслює готичну естетику першоджерела. Графічне наповнення фронтальної частини вражає своєю фактурністю: вікно, через яке видно фігурки, має нерівні,

рвані краї, що імітують вихід із потойбічного світу або пошматовану весільну сукню, створюючи ефект органічного втручання в геометрію коробки. Особливу увагу приділено внутрішній частині: ліва панель перетворена на інформаційний архів із використанням вишуканої типографіки та цитат від авторитетних видань, як-от «Rolling Stone» та «ABC TV», що розміщені на фоні тонкої, ледь помітної ілюстрації павутиння. Внутрішня діорама, де закріплені фігурки, використовує ефект контражуру — величезне біле коло місяця за спинами Віктора та Емілі створює потужний візуальний акцент, висвітлюючи дрібні деталі їхніх силуетів та напівпрозору фату нареченої. Інформаційна частина дизайну майстерно вписується у композицію : логотип фільму з характерним стилем, дрібні технічні написи та логотипи виробника винесені на нижні грані, щоб не руйнувати художню цілісність. (додаток А, рис.А.3.)

4. Стилiстика упаковки для ляльки Pullip — «Classical Alice Series» сформована на основі поєднання вікторіанської декоративної розкоші та казкового сюрреалізму, що точно передає атмосферу твору « Alice's Adventures in Wonderland». Бренд «Pullip» — це корейська лінія колекційних арт-ляльок компанії «Cheonsang Cheonha (Groove)», заснована у 2003 році. Вона орієнтована насамперед на дорослу аудиторію колекціонерів та поціновувачів естетики і вирізняється характерною будовою фігурок, зокрема механізмом рухомих очей та виразною стилізацією обличчя. [14]

Конструкція пакування вирішена як складна багат шарова композиція. Центральне фігурне вікно обрамлене масивною золотою рамою з бароковими орнаментами та декоративним бантом, що створює асоціацію з антикварним дзеркалом і підсилює відчуття театральності. Колірна гама коробки базується на глибокому королівському синьому відтінку з імітацією жакардового текстилю, який контрастує з яскравими помаранчево-червоними ромбами. Усередині ромбів використано символіку гральних карт і силуети кроликів, що одразу відсилає до образної системи казкового сюжету.

Графічне наповнення вирізняється високим рівнем деталізації. У верхній частині розміщено золоте декоративне написання назви серії, тоді як нижню

частину прикрашає рельєфний логотип «Pullip», виконаний у класичному шрифтовому стилі. Важливу роль у сприйнятті відіграє внутрішній простір коробки теплого золотистого відтінку: він підсвічує багат шарове вбрання ляльки, підсилює глибину композиції та створює ефект музейної експозиції.

Назва серії розміщена на витонченій табличці у верхній частині, а бічні панелі підтримують головну концепцію та підкреслюють колекційний статус виробу. Перевага такого дизайнерського рішення полягає у виваженому балансі між історичними декоративними мотивами та насиченою символікою, завдяки чому упаковка сприймається не лише як захисна оболонка, а як самостійний художній об'єкт, що підсилює колекційну цінність ляльки. (додаток А, рис.А.4.)

5. Дизайн упаковки колекційного видання «Ever After High — Cerise Wolf» побудований на використанні підходу, де коробка виконує функцію об'єкта-книги (book-box) і прямо відсилає до літературного походження персонажа. «Ever After High» — це медіа-франшиза компанії Mattel, заснована у 2013 році, яка переосмислює класичні казкові сюжети через призму підліткової моди, самовираження та пошуку особистої ідентичності. Зовнішня конструкція боксу імітує старовинний фоліант із червоною палітуркою «під шкіру», прикрашеною золотим тисненням і вікторіанським орнаментом. Центральним елементом передньої панелі є круглий медальйон із реалістичним зображенням вовка, який символізує приховану природу персонажа та підсилює емоційне сприйняття. Після відкриття «обкладинки» видно сторінку з текстом щоденника, стилізовану під рукопис із декоративними буквами та графічними елементами у вигляді відбитків лап. Права частина коробки перетворена на об'ємну сцену, де лялька розміщена в декораціях «Темного лісу» з використанням картонних силуетів дерев, що створює відчуття глибини та багатоплановості. Колірна палітра упаковки витримана у багряних, коричневих і золотих тонах, що підкреслює драматичний характер образу. Аббревіатура SDCC пов'язана з подією San Diego Comic-Con — одним із найбільших у світі фестивалів попкультури, де щороку презентують

ексклюзивні колекційні релізи та лімітовані видання для поціновувачів.[16]

Текстова інформація органічно вписана в загальний дизайн: ім'я персонажа Cerise Wolf та підзаголовок Daughter of The Big Bad Wolf виконані класичним шрифтом із засічками, а логотип бренду розміщений на декоративній підвісці у вигляді замка. Перевага такого рішення полягає в тому, що коробка стає не лише захисною упаковкою, а й елементом історії персонажа. Вона розширює сприйняття образу та підсилює колекційну цінність виробу завдяки продуманим деталям і візуальним асоціаціям зі старовинною книгою. (додаток А, рис.А.5.)

2.2. Аналіз прикладів художніх образів

6. Оформлення художнього образу Венздей Аддамс (Wednesday Addams) на концепт-арті вирізняється продуманою графічною стилізацією, що трансформує класичну готичну естетику у сучасний формат, роблячи силует персонажа чітким та візуально виразним. Презентація персонажа поєднує традиційні канонічні риси з модерновим підходом: замість класичних двох кісок дівчина має асиметричну зачіску з об'ємним чорним волоссям, перехопленим в одну косу набік, а її бліде обличчя з великими темними очима та нейтральним виразом одразу налаштовує на фірмову атмосферу. Колірна гама та декоративні елементи виконані в лаконічній монохромній палітрі з переважанням глибокого чорного кольору сукні, темних колготок і гостроногого взуття, які вдало контрастують із приглушеним синьо-сірим відтінком жакета, створюючи стильний і впізнаваний образ сучасної підліткової готики. (додаток А, рис.А.6.)

7. Оформлення художнього образу персонажа, вирізняється гротескною стилізацією та мінімалістичним образом. Персонаж виконаний у витягнутих, деформованих пропорціях: надмірно подовжені кінцівки, вузьке видовжене тіло та непропорційно велика кисть руки, що підкреслює експресивність силуету та створює відчуття легкого дисбалансу. Обличчя має загострені риси — тонкий

ніс, видовжені очі та спрощену міміку, що формує образ стриманого, дещо меланхолійного персонажа з інтелігентною, але відстороненою емоційністю.

Костюм персонажа побудований на класичній основі ділового стилю — темний піджак, краватка та формальний силует — однак інтерпретований через ілюстративний дизайн з акцентом на спрощені форми та різкі контрасти. Чорний портфель із чіткою геометрією додає образу наративності, підкреслюючи тему подорожі, професійної діяльності або внутрішньої «місії» персонажа. Колористичне рішення стримане: домінують холодні та приглушені тони (чорний, сірий, синюваті відтінки), що посилюють атмосферу загадковості та психологічної глибини. Додаткові ескізи праворуч демонструють процес розробки персонажа — від спрощених анатомічних пошуків до фінального образу, що підкреслює дизайнерський підхід «character development» і системність побудови форми. (додаток А, рис.А.7.)

8. Оформлення художнього образу Делен (Delen — The porcelain Doll) на концепт-арті за мотивами всесвіту «The Amazing Digital Circus» показано продуманою вінтажною стилізацією, що робить зовнішність персонажа не просто ігровою фігуркою, а трагічним утіленням класичної порцелянової ляльки. Лист персонажа поєднує традиційні елементи вікторіанської іграшкової естетики з тривожною цифровою атмосферою: біле шарнірне тіло героїні вкрите дрібними тріщинами, Візуальна презентація концепту (що містить палітру кольорів, опис її доброї душі, талантів до шиття і малювання, а також великий портрет) має чітку архітектурну структуру, яка підкреслює унікальність цього оригінального персонажа (ОС). Загальна колористика виконана в насичених коралово-рожевих і персикових відтінках її пишної класичної сукні та капелюшка з рюшами, які виразно контрастують із яскраворудим волоссям, блідою шкірою та глибоким червоним фоном театральної завіси, додаючи образу витонченого візуального драматизму.

(додаток А, рис.А.8.)

9. Оформлення художнього образу Лілі (Lily) на концепт-арті за мотивами всесвіту «Adventure Time» вирізняється продуманою рослинною

стилізацією, що робить зовнішність персонажа не просто набором одягу, а цілісним утіленням природного прототипу — квітки лілії. «Adventure Time» — це культовий анімаційний мультфільм від «Cartoon Network», який відомий своїм яскравим, сюрреалістичним підходом до створення світів, де персонажі мають спрощені, пластичні форми, характерні круглі очі-цятки. Малюнок поєднує класичну мінімалістичну анатомію всесвіту з ніжною флористичною естетикою: її пишна рожева зачіска, що переходить у довгу об'ємну косу, увінчана бутонем лілії з тичинками, створюючи ефект органічного головного убору та одразу налаштовуючи на квіткову тематику. Візуальна презентація персонажа має чітку та легку структуру, а загальна колористика виконана в насиченому рожевому та пастельно-рожевому кольорах із ніжними білими акцентами сукні-пелюстки, трав'янисто-зеленими деталями пояса-стрічки та елементами рослинного референсу, що додає образу витонченості й гармонійно вписує дівчину в казковий світ мультсеріалу. (додаток А, рис.А.9.)

10. Оформлення художнього образу Іріс Ерідані (Iris Eridani) за мотивами всесвіту «The Owl House» вирізняється продуманою фентезійною стилізацією, що гармонійно втілює магічну естетику серіалу. Малюнок поєднує класичний візуальний стиль усесвіту з витонченим дизайном відьми: її довге пастельно-лілове волосся та виразні золотаві очі чудово передають містичну природу дівчини. Загальна колористика костюма виконана в глибоких зелених та стриманих темних тонах із білими акцентами й золотим обрамленням, а поєднання стильної накидки та високих чобіт чітко вказує на її приналежність до рослинної групи. Образ завершує магічний посох із милим білим кроликом на ім'я Комет (Comet), що додає концепту композиційної цілісності та вписує персонажа в оригінальний мультсеріал. (додаток А, рис.А.10.)

Висновки

Під час створення дизайну пакування та художнього образу ляльки / персонажа важливо забезпечити цілісність візуальної концепції, щоб усі

елементи — коробка, графічне оформлення, типографіка, зовнішній вигляд персонажа та декоративні деталі — працювали на спільну ідею образу. Дизайн має бути виразним і привабливим для сприйняття, але водночас зрозумілим і функціональним: назва колекції, інформація про серію та основні характеристики повинні легко читатися. Стилiстичні рішення мають відповідати тематиці й характеру персонажа, поєднуючи естетичність із практичністю та комерційною привабливістю.

Важливо уникати перевантаження композиції, дотримуватися візуального балансу, враховувати конструкцію упаковки, прозорі вікна, розміщення декоративних елементів, а також гармонійність пропорцій, кольорової гами, костюма й аксесуарів самої ляльки. Художній образ персонажа повинен бути емоційно виразним, оскільки саме він формує основне естетичне враження та створює зв'язок зі споживачем. Гармонійне поєднання підсилює емоційне враження від продукту, підкреслює його цінність і формує завершене сприйняття виробу як єдиного дизайнерського рішення.

РОЗДІЛ 3

КОНЦЕПТУАЛЬНЕ РІШЕННЯ ТА ВИКОНАННЯ ПОШУКОВИХ ТА ЕСКІЗНИХ ВАРІАНТІВ

Унікальність розробки художнього образу ляльки та її упакування полягає в створенні цілісної історії, де коробка є гармонійним продовженням самої іграшки. Кожен елемент дизайну повинен не лише виглядати естетично, а й підкреслювати характер персонажа, стиль ляльки та її емоційний настрій. Завдяки цьому комплексне рішення стає важливою частиною візуального образу, що привертає увагу покупця та сприяє формуванню інтересу до продукту.

3.1. Опис обраної концепції

У цій роботі було розроблено як дизайн пакування, так і художній образ самої ляльки, що дозволило створити цілісний та завершений проєкт. Концепція художнього образу колекційної ляльки персонажа Саллі з анімаційного фільму «Жах перед Різдвом» ґрунтується на детальному дослідженні характеру героїні, її зовнішності та загальної стилістики твору. Візуальне рішення ляльки побудоване на характерних рисах персонажа та атмосфері похмурої казкової естетики, притаманної роботам Тіма Бертон.

Традиційний образ Саллі було переосмислено зі збереженням основних відомих елементів. Її клаптикова сукня стала основою для створення нового дизайну одягу. До класичних кольорових клаптиків було додано чорну спідницю-оборку з візерунком павутиння, що підсилює готичний характер та асоціюється з атмосферою Геловінського містечка. Нижній шар костюма доповнений напівпрозорою рваною тканиною, яка нагадує спадаюче павутиння. Такий прийом додає образу легкості, динаміки та характерної для Саллі недосконалості, що підкреслює її походження як створіння, зібраного з окремих клаптиків тканини.

Особливу увагу було приділено аксесуарам. На голові ляльки розміщено невелику корону, яка символізує важливу подію в розвитку персонажа. Наприкінці мультфільму Саллі стає супутницею Джека Скеллінгтона, який є лідером Геловінського містечка. У фінальній сцені вони разом стоять на Спіральному пагорбі як головна пара міста, тому корона виступає символічним елементом, що підкреслює її особливий статус та завершення особистої історії героїні.

Для доповнення образу було розроблено два варіанти сумочок. Перша має форму традиційного гарбуза, який є одним із ключових символів Геловіну та неодноразово зустрічається у візуальному оформленні мультфільму. Друга сумочка виконана у вигляді великого чорного гудзика з чотирма отворами. Цей елемент підтримує тему шиття та ручного створення персонажа, адже Саллі складається з різних клаптиків тканини, поєднаних нитками та швами. Таким чином аксесуари не лише урізноманітнюють образ, а й підсилюють його змістове наповнення.

Для тіла ляльки було обрано світло-бірюзовий відтінок, наближений до кольорового рішення персонажа в анімаційному фільмі. Шви та клаптики на руках і ногах виконано темнішим кольором для кращого візуального акцентування конструктивних особливостей образу. Волосся має насичений червоний колір, що відповідає зовнішності героїні та забезпечує контраст із холодними відтінками шкіри. Верхню частину одягу виконано в жовтих, блакитних та рожевих кольорах. Їх було зроблено більш яскравими порівняно з оригінальним фільмом для підвищення декоративності виробу та привернення уваги до колекційної ляльки.

Взуття виконано у вигляді видовжених чорних туфель на підборах із синьою підошвою. Дизайн носків прикрашено горизонтальними полосами, які перегукуються з графічними мотивами мультфільму та підтримують стилізацію персонажа. Таке рішення дозволяє зберегти впізнаваність образу та водночас надати йому більш колекційного характеру.

Концепція пакування розроблена як продовження художнього образу

ляльки та спрямована на передачу атмосфери мультфільму. Для реалізації було обрано прямокутну коробку з прозорим пластиковим віконцем на фронтальній частині. Таке конструктивне рішення дозволяє демонструвати ляльку без відкривання упаковки, що є важливим для колекційних виробів, а також спрощує виробництво конструкції.

Основним кольором пакування обрано чорний, який асоціюється з нічною атмосферою, містичністю та готичною естетикою твору. Як акцентний колір використано градієнт синіх відтінків — від світлого до насиченого темно-синього. Таке поєднання створює контрастність, привертає увагу та водночас підтримує кольорову гаму персонажа.

На передній частині упаковки навколо прозорого віконця розміщено декоративну рамку, утворену стилізованими стібками. Цей елемент безпосередньо відсилає до походження Саллі та її образу зшитої ляльки. Нижче розташовано ім'я персонажа та надпис « The Rag Doll» , що забезпечує швидку ідентифікацію виробу.

Бокові сторони коробки оздоблено композиціями з павутиння, виконаними у синьому градієнті. Павутиння є одним із найхарактерніших декоративних мотивів мультфільму та підтримує елементи на сукні ляльки. На одній із бічних граней вертикально розміщено назву бренду, що покращує ідентифікацію продукції.

Задня частина пакування містить логотип мультфільму, назву персонажа та короткий віршований опис українською й англійською мовами. Таке рішення дозволяє не лише інформувати покупця, а й розкривати характер героїні через художній текст. Центральним декоративним елементом задньої частини виступають силуети викривлених дерев, що нагадують характерні форми рослинності та пейзажів Геловінського містечка. Вони формують композиційне обрамлення тексту та підсилюють стилістку мультфільму.

Верхня частина упаковки містить логотип бренду MOVIEDOLLS та короткий інформаційний текст про колекцію. Нижня частина містить технічну інформацію, штрихкод, вікові позначення та маркування відповідно до вимог

пакування іграшкової продукції. Таке рішення забезпечує поєднання естетичної привабливості та функціональності виробу.

Щоб ще більше підсилити емоційність та казковість концепції, було розроблено додаток до упакування «Щоденник Саллі», обкладинка якого повністю повторює клаптиковий візерунок її сукні. У тексті щоденника було детально описано переживання героїні та ознайомлення з її історією.

3.2. Опис пошукової та ескізної роботи

На початковому етапі ескізування було вирішено розпочати опрацювання художнього образу, персонажа Саллі з мультфільму «Жах перед Різдом». Маючи попередній аналіз аналогів та стилістики цього мультфільму, було прийнято рішення зображати персонажа у карикатурній манері: з подовженими кінцівками, збільшеними очима, непропорційними формами та гострими кутами, із використанням готичних елементів і деталей, характерних для образу Саллі. Під час створення одягу було вирішено зробити пишну спідницю, з якої недбалими шарами спадатимуть клаптики павутиння, підкреслюючи характер Саллі та її особливості. Принт на верхній частині вирішено виконати методом клаптиків, імітуючи зшитий із різних шматків одяг. Окремі клаптики мають свої візерунки та перетинаються між собою помітним швом. У процесі роботи створено ескіз фігури у повний зріст із різними варіантами головних уборів, що дозволило дослідити можливі рішення майбутньої ляльки. (додаток Б, рис.Б.1)

Наступним кроком було додано дві фігури — вигляд збоку та вигляд ззаду, що дозволило детальніше опрацювати силует і конструктивні особливості образу. Цей етап виконано за принципом «character turn round sheet», який передбачає показ персонажа з різних ракурсів для повнішого розуміння його форми та деталей. Додатково були введені нові елементи, такі як павутиння на рукавах та сумка: перша виконана у вигляді гудзика, а друга — у формі хелловінського гарбуза. (додаток Б, рис.Б.2)

Далі почалось опрацювання в кольорі. Для тіла ляльки обрано

наближений до мультфільму колір — світло-бірюзовий, з відображенням швів та клаптиків на кінцівках іншим відтінком, що підкреслює особливість персонажа. Волосся зроблено в яскраво-рудому кольорі. Верхня частина одягу має жовтий, блакитний та рожевий кольори. Їх було вирішено зробити яскравішими, ніж в оригінальному фільмі, щоб зробити колекційну ляльку більш привабливою та акцентною. Також поверх спідниці додано сітку з павутиння для підтримання композиції з клаптиками, що спадають униз. Цей варіант став останнім перед виконанням фінального варіанту художнього образу. (додаток Б, рис.Б.3)

Після ескізування образу ляльки наступним етапом стала розробка пакування — коробки. Початкова ідея полягала у створенні багат шарової коробки, яка складається з дверцят-стулок, основи (лотка) та внутрішнього фону.

Розробка почалася з основи. Базовим кольором став класичний чорний, а для створення відповідного настрою з боків було додано графіку — химерні, переплетені гілки дерев у фірмовій стилістиці мультфільму. Цей сірий силуетний ліс обрамлює центральну частину лотка, де розташована головна типографіка: назва стрічки та ім'я Саллі. Особливою деталлю дизайну став двомовний вірш, який розповідає історію героїні. Для гармонії з образом самої ляльки деякі слова у вірші виділені приглушеним м'ятно-блакитним кольором. (додаток Б, рис.Б.4)

У ході роботи було визначено, що сірий колір дерев майже не виділяється на фоні чорної коробки та недостатньо підтримує концепцію художнього образу ляльки. Тому було прийнято рішення замінити його на градієнт із різних відтінків синього кольору, що краще відповідає загальній кольоровій гамі та атмосфері персонажа.

Також було розроблено два варіанти оформлення фону упаковки. Перший виконано в синій кольоровій гамі з використанням радіальної спіралі. Другий варіант має чорний фон із круглим місяцем у центральній частині композиції та характерним химерним пагорбом, який є одним із ключових символів

мультфільму та сценою подій. (додаток Б, рис.Б.5)

Наступним етапом була розробка кришок-створок упаковки. Для них також було обрано чорний колір, що забезпечує цілісність композиції. Як декоративний елемент було використано графіку у вигляді швів, що є характерною деталлю зовнішності персонажа Саллі. Лінії швів плавно переходять із однієї площини розгортки на іншу, об'єднуючи всі елементи упаковки в єдину композицію.

На одній із бічних граней розміщено назву бренду MOVIEDOLLS, а також логотип мультфільму, що підкреслює належність ляльки до обраного проєкту. На протилежному боці розташовано ілюстрацію персонажа Саллі. Нижня частина розгортки містить обов'язкову службову інформацію, штрихкод та маркування, необхідні для оформлення готового виробу. (додаток Б, рис.Б.6)

Після ескізування кришок та аналізу отриманих варіантів стало зрозуміло, що така конструкція упаковки буде надто складною у виготовленні та друкуванні, а також не забезпечує цілісної композиції з основною частиною коробки. Крім того, наявність створок частково приховує ляльку та зменшує її візуальну привабливість для потенційного покупця. Тому було прийнято рішення розробити інший варіант упаковки — коробку з пластиковим віконцем без додаткових створок, що дозволяє краще демонструвати ляльку та водночас спрощує конструкцію виробу.

3.3. Опис виконання фінальної роботи

Фінальна розробка художнього образу ляльки та її пакування виконувалася з використанням програм «Procreate» та «Adobe Illustrator», що дозволило поєднати етапи ілюстрації та макетування в єдину цілісну систему.

У Procreate створювався основний художній образ ляльки. Робота виконувалася на полотні розміром 4000 × 4000 px з роздільною здатністю 300 dpi та кольорним профілем Coated FOGRA39. Основним інструментом став пензель «白川柏川-勾线笔» із товщиною лінії 12 %. Під час роботи

використовувалися функції заливки кольором, симетрії, «Liquify», дублювання шарів та інші допоміжні інструменти. Загальна кількість шарів у фінальній ілюстрації становить 29. (додаток В, рис.В.1)

Розробка пакування здійснювалася в Adobe Illustrator в документі формату A1. На початковому етапі були побудовані основні площини коробки: передня та задня сторони розміром 20×30 см і бічні частини 8×30 см, після чого додано конструктивні клапани для складання. Уся побудова виконувалася з використанням інструмента «Pen Tool», а точне вирівнювання елементів забезпечувалося за допомогою «Guides» та панелі «Align», що дозволило досягти композиційної точності та підготувати макет до друку.

Графічне оформлення упаковки включає систему типографіки, маркування та декоративних елементів. Усі написи юридичної та технічної інформації виконані шрифтом «Calibri2 (8,8 pt), тоді як акцентні назви «SALLY» та «The Rag Doll» набрані шрифтом «Javanese Text Regular» (51 pt). Віршований текст на звороті виконано шрифтом «Constantia» (12 pt), а текст щоденника — шрифтом «Segoe Script» у варіантах «Regular» і «Bold» (11 pt). Усі текстові елементи виконані у білому кольорі з окремими блакитними акцентами. Логотип «Tim Burton's The Nightmare Before Christmas» створено шрифтом «Jack Skellington» і переведено у криві (Shift + Ctrl + O), як і всі інші текстові елементи для коректного друку.

Конструкція упаковки передбачає прямокутне оглядове віконце, створене за допомогою «Pathfinder», що дозволяє демонструвати ляльку без відкривання коробки. Навколо нього розміщено декоративну рамку зі стилізованих швів і ниток у блакитних відтінках, яка відсилає до образу Саллі та підсилює зв'язок із її характерною «зшитою» естетикою. Фон упаковки побудований на основі прямокутної форми з використанням «Gradient», що створює плавні переходи між синіми та чорними відтінками, доповнені місяцем (інструмент Ellipse) і векторними силуетами химерних будинків та дерев, стилізованих під атмосферу Геловінського містечка.

Бічні сторони оформлені декоративним векторним павутинням у синіх

градієнтах, що підкреслює містичну стилістику мультфільму. На них також розміщено логотип фільму та вертикальний бренд «MOVEDOLLS». Додатково на правій стороні інтегровано QR-код для доступу до цифрової інформації про персонажа, а на лівій — вікове маркування «6+».

Зворотна сторона містить композицію силуетів викривлених дерев і рослинності, логотип фільму, ім'я персонажа та віршований текст українською й англійською мовами, що розкриває образ Саллі. Верхній клапан містить логотип «MOVEDOLLS» і короткий інформаційний блок про колекцію. Також передбачено систему маркування продукції: знаки PAP, PET, Triman, CE, UA, екологічні позначки, знак відповідності технічним регламентам України (трилисник), артикул моделі MD-001 та штрихкод EAN-13 із префіксом 482, а також напис «ВИГОТОВЛЕНО В УКРАЇНІ / MADE IN UKRAINE». (додаток В, рис.В.2)

Окремим елементом проєкту розроблено тематичний щоденник розміром сторінок 8 × 10 см, що доповнює образ ляльки. Його обкладинка стилізована під клаптики тканини, а текстова частина виконана у рукописному стилі, створюючи ефект особистих записів персонажа та поглиблюючи емоційне сприйняття образу. (додаток В, рис.В.3)

Фінальним етапом роботи стало створення прототипу ляльки за розробленим художнім образом. Для цього з платформи «AliExpress» було замовлено шарнірне пластикове тіло, підібране за кольором. Воно складалося лише з тулуба та голови, без волосся, обличчя та інших деталей.

Спочатку голову було знято з тіла за допомогою окропу. Після цього поверхню голови пофарбували в червоний колір для подальшої прошивки штучного волосся. Для цього використовували два інструменти: шило для створення отворів та рутер — інструмент, що складається з тримача і голки з відкушеним вушком, який застосовувався для підчіплювання та закріплення пасм волосся.

Наступним етапом став розпис обличчя. Для цього використовували акрилові фарби, тонкі пензлі та акриловий матовий лак. Після завершення

роботи над обличчям було також розписано тіло ляльки з урахуванням раніше розробленого художнього образу.

Фінальним етапом стало виготовлення одягу, зокрема сукні та шкарпеток, а також створення аксесуарів — корони та намиста. Вони були виконані з використанням УФ-геля. Взуття було надруковане на 3D-принтері, після чого всі деталі були пофарбовані акриловими фарбами. Робота над лялькою розділилася на два цікавих рішення. Перший варіант — максимально наближений до художнього образу. Другий — переосмислення прототипу. Створюючи його у фізичній формі, було вирішено відмовитися від кольорових елементів зі спідниці, щоб зробити образ більш гармонійним та чистим.

Завершальним елементом стала сумочка, одним із варіантів якої була сумка у вигляді гудзика. Вона була виготовлена з великого чорного гудзика, атласної стрічки та клею. Таким чином, усі елементи — від ілюстрації до пакування та додаткових матеріалів — об'єднані єдиною стилістичною концепцією, що відсилає до візуальної естетики персонажа та світу мультфільму. (додаток В, рис.В.4)

Висновки

У результаті було створено художньо цілісний образ колекційної ляльки та відповідне пакування, які відображають характерні особливості персонажа Саллі, підтримують атмосферу мультфільму «Жах перед Різдвом» та відповідають сучасним вимогам до дизайну колекційної продукції.

РОЗДІЛ 4

ОХОРОНА ПРАЦІ

Створення здорових і безпечних умов праці на робочому місці графічного дизайнера є основою для його продуктивної роботи та збереження здоров'я. Оскільки діяльність дизайнера пов'язана з тривалим перебуванням перед монітором, високою концентрацією уваги та постійним зоровим навантаженням, правильна організація робочої зони безпосередньо впливає на його самопочуття. Комфортні та безпечні умови праці допомагають уникнути передчасної втоми, головного болю та проблем із зором. Це дозволяє дизайнеру працювати ефективніше, краще зосереджуватися на деталях та колірних нюансах, що значно підвищує якість фінального графічного продукту і зменшує ризик появи браку чи помилок у макетах. Головними шляхами вирішення проблем безпеки у цій сфері є правильний підбір ергономічних меблів, дотримання режиму відпочинку та створення якісного штучного освітлення, яке відіграє ключову роль у роботі з візуальним контентом. Штучне освітлення має бути рівномірним, не створювати відблисків на екрані монітора та не викликати засліплення, оскільки це швидко виснажує зір і призводить до неуважності. Крім того, якісне світло з правильною передачею кольору та відсутністю помітного чи прихованого миготіння захищає очі дизайнера від перенапруження і дозволяє точно оцінювати відтінки під час роботи. Комплексний підхід до покращення умов праці та грамотне налаштування освітлення є важливими кроками для збереження професійного здоров'я дизайнера та успішного виконання його творчих завдань.

4.1. Безпека на робочому місці та розрахунок штучного освітлення

У кімнаті-студії, використовується сучасне комп'ютерне та освітлювальне обладнання, необхідне для створення цифрових макетів, обробки зображень та виконання дизайнерських проєктів. Основним

обладнанням робочого місця є персональний комп'ютер із монітором, графічний планшет та освітлювальні прилади. Персональний комп'ютер призначений для обробки та збереження інформації, роботи у графічних редакторах та виконання професійних завдань. Принцип його дії полягає у перетворенні, передачі та відображенні цифрової інформації за допомогою електронних компонентів. Монітор використовується для візуального відображення графічних матеріалів, а графічний планшет — для точного введення зображень та створення цифрових ілюстрацій. Освітлювальне обладнання забезпечує необхідний рівень освітленості робочої поверхні та комфортні умови праці.

Під час експлуатації обладнання можуть виникати характерні небезпеки. До них належать ураження електричним струмом у разі пошкодження ізоляції проводів або несправності техніки, перегрівання обладнання, коротке замикання та ризик виникнення пожежі. Освітлювальні прилади можуть створювати засліплення або різкі тіні у разі неправильного розміщення.

Потенційно небезпечними операціями є підключення обладнання до електромережі, заміна кабелів, очищення техніки, підключення периферійних пристроїв, заміна ламп освітлення та тривала безперервна робота без перерв. Небезпеку також становить використання несправного обладнання або перевантаження електромережі великою кількістю пристроїв.

Для забезпечення безпечних умов праці передбачено використання справної електромережі із заземленням, автоматичних вимикачів та мережевих фільтрів. Усі кабелі повинні мати надійну ізоляцію та бути розташованими таким чином, щоб уникнути механічного пошкодження або спотикання працівника. Робоче місце обладнується ергономічними меблями, що забезпечують правильне положення тіла під час роботи. Монітор встановлюється на безпечній відстані від очей користувача для зменшення навантаження на зір. Освітлювальні прилади розміщуються так, щоб уникати відблисків на екрані та забезпечувати рівномірне освітлення приміщення. Для зниження втоми працівника передбачаються регламентовані перерви під час

роботи за комп'ютером, а також дотримання правил пожежної та електробезпеки.

Однією з головних умов безпечної та високопродуктивної праці у спроектованій студії є забезпечення сприятливих санітарно-гігієнічних умов. Від показників мікроклімату, освітленості, рівня шуму та загальної чистоти повітря безпосередньо залежить самопочуття дизайнера, його працездатність, швидкість прийняття рішень та тривалість концентрації уваги. Для запобігання швидкій втомі, розвитку міопії чи зниженню якості робіт, у дипломному проєкті мною передбачено комплекс санітарно-технічних рішень:

Відповідно до санітарних норм, температура повітря в студії становитиме 22–24 °С, відносна вологість — 40–60 %, а швидкість руху повітря не перевищуватиме 0,1 м/с. Зазначені показники забезпечуються за рахунок комбінації центрального опалення, витяжної вентиляції та сучасної системи кондиціонування.

Природне освітлення. Для максимального використання денного світла й позитивного психоемоційного впливу на працівника, у кімнаті-студії передбачено великі віконні прорізи. Робочий стіл із монітором розташовано лівим боком до вікна, що гарантує рівномірне падіння світла й виключає утворення відблисків на екрані. Розрахунок коефіцієнта природної освітленості виконано згідно з ДБН В.2.5-28:2018.[22] Для захисту від надмірного сонячного випромінювання в літні дні на вікнах передбачено встановлення регульованих жалюзі, а для підтримки нормативної світлопроникності закладено обов'язкове очищення віконного скла не менше двох разів на рік.

Чистота повітряного середовища. З метою мінімізації впливу дрібного пилу та паперових часток, які здатні викликати алергічні реакції та подразнення слизової оболонки ока, у приміщенні організовано постійний нормативний повітрообмін за допомогою припливно-витяжної вентиляції. Додатково передбачено проведення щоденного вологого прибирання та регулярне технічне обслуговування (очищення фільтрів) систем кондиціонування й системних блоків комп'ютерів.

Захист від шуму. Основними джерелами шумового навантаження у студії є кулери комп'ютерів, різноманітні пристрої та елементи вентиляції. Для зниження нервової втоми й дотримання нормативних рівнях звукового тиску застосовується раціональне розміщення обладнання (винесення системних блоків під робочу поверхню столу, використання безшумних систем рідинного охолодження), а також акустичне оздоблення стін звукопоглинальними матеріалами.

Електромагнітні поля та статична електрика. Для захисту від електромагнітного випромінювання (ЕМВ) від моніторів та бездротового обладнання у проєкті закладено використання лише сертифікованої техніки, що відповідає міжнародним стандартам безпеки, із дотриманням нормативних відстаней від задніх панелей пристроїв до сусідніх робочих зон. Нейтралізація статичної електрики на пластикових корпусах забезпечується заземленням усіх розеток, використанням антистатичного покриття підлоги та підтриманням заданої вологості повітря зволожувачами.

Таким чином, комплексне дотримання вимог виробничої санітарії дозволяє створити комфортні умов праці, мінімізувати вплив шкідливих факторів середовища та повністю зберегти здоров'я працівників під час тривалої професійної діяльності.

Світлодіодний світильник загального освітлення та настільний світильник місцевого освітлення. Для забезпечення належної життєдіяльності, підтримки високої працездатності, мінімізації помилок під час роботи з графікою й кольором, а також для запобігання виробничому травматизму й зоровому перевтомленню в приміщенні кімнати-студії розраховано та запроєктовано комплексну систему штучного освітлення.

Основними технічними засобами реалізації запроєктованої системи штучного освітлення обрано два типи пристроїв на базі сучасних напівпровідникових світлодіодів (LED), які мають суттєві переваги завдяки мінімальному коефіцієнту пульсації, відсутності шкідливих парів ртуті та низькій температурі нагрівання корпусу:

Світлодіодний світильник загального освітлення, робота якого базується на перетворенні електричної енергії на світлове випромінювання напівпровідниковими кристалами, конструктивно складається з матриці джерел світла, міцного захисного корпусу, блока живлення (електронного драйвера) та спеціального матового розсіювача. Цей пристрій призначений для створення збалансованого світлового фону й рівномірного розподілу світлового потоку по всій робочій зоні студії відповідно до встановлених нормативів.[22] Проте його експлуатація супроводжується ризиками ураження електричним струмом у разі пошкодження ізоляції дротів чи внутрішніх несправностей, виникнення короткого замикання або перегрівання елементів драйвера з пожежонебезпечними наслідками. Крім того, помилки в світлотехнічному розрахунку чи некоректне розташування таких світильників на стелі можуть призвести до появи прямої або відбитої блискості (засліплення працівника), що вкрай негативно позначається на зорі, концентрації уваги та сприйнятті кольору дизайнером. До потенційно небезпечних операцій під час роботи з цим обладнанням належать його висотний монтаж, підключення до силової електромережі, заміна пошкоджених елементів, планове технічне обслуговування та регулярне очищення від пилу, під час яких існує безпосередній ризик контакту з частинами під напругою. Для запобігання цим загрозам мною передбачено обов'язкове захисне заземлення металевих корпусів, використання автоматичних вимикачів та пристроїв захисного вимкнення (ПЗВ) у щитку, оснащення конструкції захисними плафонами й матовими розсіювачами для зниження сліпучого ефекту, а також суворе організаційне правило проведення будь-яких монтажних чи очищувальних робіт виключно після повного знеструмлення обладнання.

Настільний світильник місцевого освітлення використовується як додатковий елемент комбінованої системи для фокусування та спрямування світлового потоку безпосередньо на потрібну ділянку робочого столу під час аналізу роздрукованих палітр, роботи з ескізами на папері чи дрібними текстурами, що значно покращує видимість деталей та знижує навантаження на

зір. [23] Небезпека при його застосуванні може проявитися у вигляді ураження струмом через пошкоджений гнучкий кабель живлення, виникнення короткого замикання в розетці чи вимикачі, а також у вигляді термічного перегрівання корпусу при тривалій роботі або шкідливої пульсації лампи, яка викликає дискомфорт та швидку стомлюваність очей. Найбільш небезпечними операціями в процесі його експлуатації є безпосереднє підключення до розетки, самостійна заміна ламп, переміщення ввімкненого пристрою з місця на місце. Безпечна робота з цим джерелом світла забезпечується завдяки впровадженню якісного ізольованого корпусу, справного кабелю з подвійною ізоляцією, надійного вимикача, захисного екрана-козирка та стійкого встановлення на поверхні столу.

Підсумовуючи, штучне освітлення кімнати-студії повністю адаптовано до вимог ергономіки, промислової санітарії та техніки безпеки. Суворе дотримання визначених мною вимог безпеки, правил експлуатації та захисних заходів під час роботи з усім освітлювальним обладнанням дозволяє повністю знизити ризик виробничого травматизму, запобігти виникненню пожежних та аварійних ситуацій і забезпечити максимально комфортні, продуктивні умови для творчої діяльності дизайнера.

Розрахунок штучного освітлення.

Вихідні дані :

Довжина приміщення $A = 20$ м

Ширина приміщення $B = 10$ м

Площа приміщення $S = 200$ м²

Висота підвішування світильників $h = 3,5$ м

Розряд зорової роботи - III

Підрозряд - б

Контраст об'єкта з фоном - М (малий)

Характеристика фону - темний

Згідно з ДБН В.2.5-28:2018 для зорової роботи розряду IIIб при малому контрасті об'єкта з темним фоном нормована освітленість при загальному

штучному освітленні системи становить 300 лк [22]. Параметри природного освітлення розраховуються окремо.

Розрахунок індексу приміщення.

Для точного визначення коефіцієнта використання світлового потоку спочатку розраховують загальний індекс приміщення за формулою:

$$i = (A \times B) / [h \times (A + B)]$$

де:

i — індекс приміщення;

A — довжина приміщення, м;

B — ширина приміщення, м;

h — розрахункова висота підвісу світильника над робочою поверхнею, м.

Підставимо вихідні дані :

$$A = 20 \text{ м};$$

$$B = 10 \text{ м};$$

$$h = 3,5 \text{ м}.$$

Отримаємо:

$$i = (20 \times 10) / [3,5 \times (20 + 10)]$$

$$i = 200 / [3,5 \times 30]$$

$$i = 200 / 105$$

$$i = 1,9$$

Отже, індекс приміщення становить:

$$i = 1,9$$

Визначення коефіцієнта використання світлового потоку.

Коефіцієнт використання світлового потоку η визначають за спеціальними довідковими таблицями для конкретного типу світильника залежно від:

- індексу приміщення (i);
- коефіцієнтів відбиття стелі, стін і підлоги;
- конструктивних особливостей світильника.

Для приміщення студії дизайну з урахуванням темного фону робочої зони

приймаємо такі коефіцієнти відбиття будівельних поверхонь: стеля — 50 %; стіни — 30 %; підлога — 10 %.

Для сучасних світлодіодних світильників прямого світлорозподілу при розрахованому індексі приміщення $i = 1,9$ за таблицями коефіцієнт використання світлового потоку знаходиться в межах 0,45–0,60.

Для розрахунку приймаємо середнє значення:

$$\eta = 0,5$$

Визначення необхідного світлового потоку.

Для розрахунку загального рівномірного штучного освітлення кімнати-студії використовується метод коефіцієнта використання світлового потоку :

$$\Phi = (E \times S \times K_3) / \eta$$

де:

Φ - загальний світловий потік ламп, лм;

E - нормована освітленість, лк;

S - площа приміщення, м²;

K_3 – коефіцієнт запасу системи;

η – коефіцієнт використання світлового потоку.

Для виробничих та адміністративних приміщень при використанні світлодіодних джерел світла приймаємо :

$$E = 300 \text{ лк};$$

$$K_3 = 1,5;$$

$$\eta = 0,5.$$

Тоді підставляємо значення:

$$\Phi = (300 \times 200 \times 1,5) / 0,5$$

$$\Phi = 90000 / 0,5$$

$$\Phi = 180000 \text{ лм}$$

Отже, загальний необхідний сумарний світловий потік усіх джерел світла для студії становить:

$$\Phi = 180\,000 \text{ лм}$$

Вибір джерел світла та світильників.

Для забезпечення освітлення приймемо до використання сучасні світлодіодні (LED) світильники загального освітлення, які обираються відповідно до критеріїв ДСТУ EN 60598-1:2017 [23] та загальних рекомендацій. Техніко-економічні показники джерел наведені в каталогах виробників. Оберемо світильники зі світловим потоком одного приладу:

$$\Phi_1 = 4500 \text{ лм.}$$

Крім величини світлового потоку, критично важливим параметром для забезпечення якісного світлового середовища у студії графічного дизайну є колірна температура джерел світла, яка вимірюється у градусах Кельвіна (K). Для професійної роботи з колірними профілями, точного цифрового малювання, проектом передбачено використання світлодіодних світильників із колірною температурою: $T_k = 4500 \text{ K}$. Зазначений параметр відповідає нейтральному білому (природному денному) спектру світла. Нейтральне штучне освітлення в межах 4000–4500 K є найбільш оптимальним для тривалої роботи, оскільки воно підтримує високу концентрацію уваги дизайнера та мінімізує втому порівняно з іншими спектрами.

Необхідна кількість світильників визначається за формулою:

$$N = \Phi / \Phi_1$$

Підставимо отримані значення потоків:

$$N = 180000 / 4500$$

$$N = 40 \text{ світильників}$$

Приймаємо до встановлення:

$$N = 40 \text{ LED-світильників по } 4500 \text{ лм кожний.}$$

Для даного приміщення площею 200 м² доцільно використовувати сучасні світлодіодні (LED) світильники через їхні суттєві переваги :

- Висока світлова віддача (100–150 лм/Вт і більше), що забезпечує значну економію електроенергії.
- Великий термін служби — до 50 000 годин безперервної роботи.
- Рівномірний розподіл світлового потоку по всій площі робочої зони.

- Повна відсутність шкідливого мерехтіння (пульсації), що знижує втому очей дизайнера під час тривалої роботи з дрібною графікою.
- Мінімальні витрати на обслуговування.
- Відповідність вимогам екологічності та енергоефективності.

Схема розміщення світильників.

Для приміщення з геометрією 20×10 м з метою забезпечення максимальної рівномірності світлового середовища доцільно розмістити світильники симетричною сіткою:

- 4 ряди світильників уздовж короткої сторони приміщення (ширини В);
- 10 світильників у кожному ряду уздовж довгої сторони (довжини А).

Загальна кількість встановлених приладів:

$$4 \times 10 = 40 \text{ світильників.}$$

Таке розташування повністю запобігає появі зон затінення та гарантує рівномірний розподіл світла по всій площі студії.

Для кімнати-студії площею 200 м^2 при виконанні точних робіт розряду ШБ необхідно забезпечити мінімальну освітленість 300 лк. Для реалізації цієї мети розраховано та прийнято рішення встановити 40 світлодіодних світильників зі світловим потоком 4500 лм кожний, що сумарно забезпечить потік близько 180 000 лм. Отримане значення штучної освітленості повністю задовольняє вимоги ДБН В.2.5-28:2018. Дана система штучного освітлення розроблена спеціально для студії графічного дизайну, де працівники тривалий час виконують точну роботу з цифровими матеріалами, векторами та документацією на темному тлі, що вимагає високої гостроти зору та стабільного світлового фону.

Пожежна безпека — критично важлива частина охорони праці. Навіть невелике займання загрожує життю людей і може повністю знищити дороге комп'ютерне обладнання, сервери та результати місяців роботи. Обраний об'єкт — це сучасна студія графічного дизайну площею 200 м^2 , де виконуються точні зорові роботи (розряд ШБ)[22]. Робочі місця дизайнерів оснащені потужними комп'ютерами, якісними моніторами, графічними планшетами та

джерелами безперебійного живлення (ДБЖ). Нормативне освітлення у 300 лк забезпечують 40 сучасних світлодіодних (LED) світильників. Враховуючи таку кількість техніки, вкрай важливо заздалегідь усунути будь-які пожежні ризики.

Головна пожежна небезпека у студії — це розгалужена електромережа та велика кількість постійно увімкненої апаратури. Причиною пожежі може стати коротке замикання, перевантаження мережі, пошкодження кабелів, перегрів блоків живлення або порушення правил безпеки. Ситуацію ускладнює наявність матеріалів, які легко спалахують: паперу, поліграфії, пластикових корпусів техніки, дерев'яних меблів (ДСП, МДФ) та тканинної оббивки крісел. Якщо вогонь з'явиться, ці матеріали сприятимуть його швидкому поширенню та виділенню токсичного диму.

Згідно з нормами технологічного проектування (НАПБ Б.07.005-86), проєктована студія належить до категорії В (пожежонебезпечна). Тут немає вибухонебезпечних газів, пилу чи легкозаймистих рідин (що виключає категорії А та Б), але є достатньо твердих горючих матеріалів (папір, пластик, дерево), які можуть загорітися від іскри чи сильного перегріву.

Щоб не допустити пожежі, передбачено комплекс профілактичних заходів. З організаційних — це суворе дотримання правил безпеки, регулярні інструктажі для команди, призначення відповідального та абсолютна заборона на використання дешевих побутових подовжувачів чи обігрівачів. З технічних — монтаж якісної мідної проводки, яка не підтримує горіння, встановлення надійних автоматичних вимикачів та пристроїв захисного відключення (ПЗВ) у щитку, а також обов'язкове заземлення всієї техніки. Особлива увага приділяється 40 LED-світильникам: хоча вони майже не нагріваються, їхнє підключення має бути виконано ідеально, щоб уникнути іскріння в контактах.

Для раннього виявлення диму на стелі студії встановлюється автоматична пожежна сигналізація. Її датчики розміщуються симетрично до світильників, щоб уникнути перешкод. Оскільки в приміщенні багато електроніки, гасити її водою чи піною категорично заборонено через ризик смертельного удару струмом. Порошкові вогнегасники також не підходять — дрібний порошок

назавжди зіпсує чутливі плати та оптику. Тому єдиний правильний вибір для нашої студії — вуглекислотні вогнегасники (типу ВВК-3.5 або ВВК-5). Вони миттєво збивають полум'я сильним холодом, витісняють кисень і повністю випаровуються, не залишаючи жодних слідів на техніці.

Вогнегасники розміщуються на видних та доступних місцях. Крім того, у студії встановлюються стандартизовані знаки безпеки, світлові покажчики виходу та зрозумілий план евакуації. Проходи між робочими столами та шляхи до дверей повинні завжди залишатися вільними. Такий підхід гарантує безпеку всієї команди та надійний захист робочого простору.

Висновки

У даному розділі повністю розглянуто основні та найбільш актуальні аспекти охорони праці для кімнати-студії графічного дизайнера. Було детально проаналізовано ключові небезпечні та шкідливі виробничі фактори (електричний струм, зорове навантаження, параметри мікроклімату, ЕМВ та шум від техніки), які безпосередньо впливають на безпеку та здоров'я працівника в процесі виконання професійних обов'язків. Визначено комплекс організаційних та заходів, спрямованих на створення абсолютно безпечних і максимально сприятливих умов праці. На основі вихідних даних проведено повний розрахунок системи загального штучного освітлення методом коефіцієнта використання світлового потоку, визначено оптимальний тип джерел світла, їхню кількість та запропоновано раціональну схему їх розташування.. Окреслено базові вимоги до мікроклімату, санітарії та пожежної профілактики з урахуванням специфіки пожежонебезпечної категорії приміщення, що дозволяє мінімізувати ризики аварійних ситуацій та забезпечити довготривале збереження працездатності і здоров'я персоналу.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

Комплексна розробка художнього образу колекційної ляльки та дизайну її пакування, з обраним персонажем кіноіндустрії (Саллі з мультфільму «Жах перед Різдвом») була виконана відповідно до ключових етапів сучасного проєктування колекційної продукції та поєднала аналітичний, творчий і технологічний підходи.

На початковому етапі було проведено аналіз предмета проєктування — специфіки графічного дизайну упаковки колекційних ляльок, та особливостей використання образів масової культури. Паралельно здійснено глибокий аналіз об'єкта проєктування — особливостей дизайну самої ляльки та формування її художнього образу на основі характеру, візуальної естетики та стилістики оригінального твору режисера Тіма Бертон. Це дозволило сформулювати концепцію, що поєднує готично-казкову атмосферу персонажа з технічними, функціональними вимогами до колекційної іграшки.

Подальша робота включала критичний аналіз аналогового середовища — існуючих зразків пакування колекційних ляльок відомих брендів та концепт-артів художніх образів героїв, що допомогло визначити ефективні композиційні, колірні та конструктивні рішення. На основі аналізу було здійснено ескізування та пошук стилістичних варіантів. Подальша робота передбачала поетапну деталізацію та оптимізацію пакування — перехід від складної коробки з дверцятами-стулками до більш функціонального варіанта з пластиковим віконцем, що забезпечує кращу демонстрацію персонажа та спрощує виготовлення, рукопис художнього образу та відтворення цього образу у вигляді фізичного прототипу.

Таким чином, комплексне створення художнього образу ляльки та її пакування не лише відтворює відомий кінематограф, а й забезпечує візуальну цілісність, комерційну привабливість та емоційну цінність готового колекційного проєкта.

ДОДАТКИ

Додаток А

Аналогові середовище



Рис. А.1. Перший зразок.



Рис. А.2. Другий зразок.



Рис. А.3. Третій зразок.



Рис. А.4. Четвертий зразок.



Рис. А.5. П'ятий зразок.

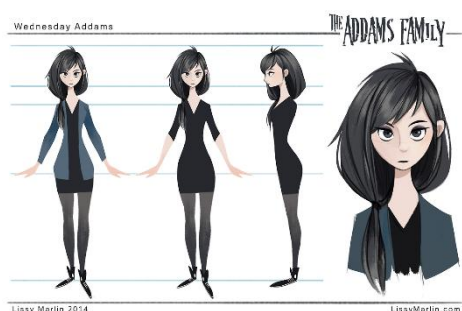


Рис. А.6. Шостий зразок.



Рис. А.7. Сьомий зразок.



Рис. А.8. Восьмий зразок



Рис. А.9. Дев'ятий зразок.



Рис. А.10. Десятий зразок.

Додаток Б

Ескізування



Рис. Б.1. Перший ескіз.



Рис. Б.2. Другий ескіз.



Рис. Б.3. Третій ескіз.



Рис. Б.4. Четвертий ескіз.

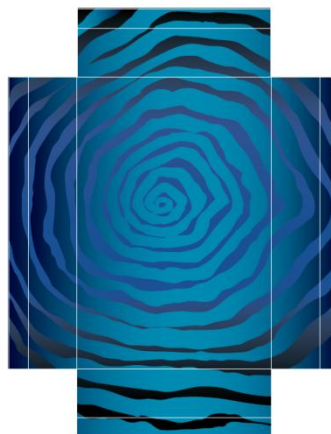


Рис. Б.5. П'ятий ескіз.

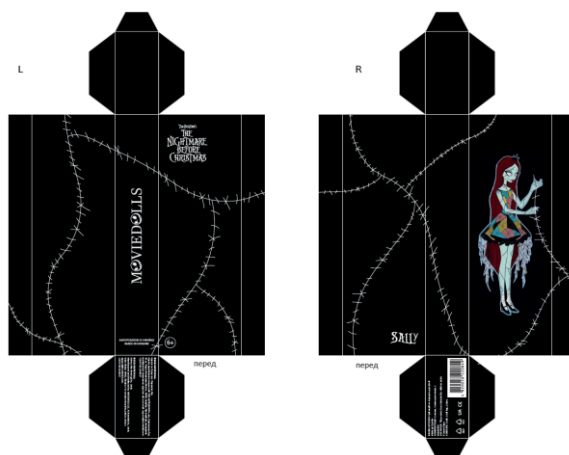


Рис. Б.6. Шостий ескіз.

Додаток В

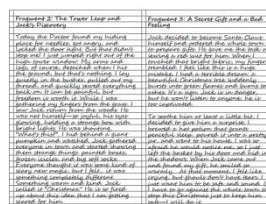
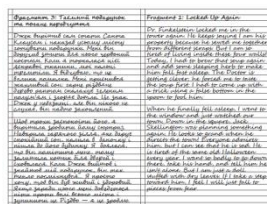
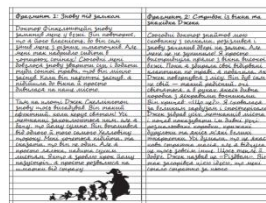
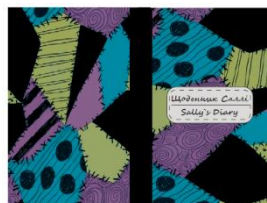
Фінальна робота



(додаток В, рис.В.1)



(додаток В, рис.В.2)



(додаток В, рис.В.3)



(додаток В, рис.В.4)

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Упаковка в маркетингу. Наскільки важлива упаковка продукту?
[Електронний ресурс] URL: [https://azbyka.com.ua/uk/naskolko-vazhna-upakovka-v-marketinge-produkta/?srsltid=AfmBOoooxfL_5EDiL40eRi9_siuiqN8pcBsjQy6Yf2uCc5EFyAPXoNaS#iLightbox\[gallery26371\]/0](https://azbyka.com.ua/uk/naskolko-vazhna-upakovka-v-marketinge-produkta/?srsltid=AfmBOoooxfL_5EDiL40eRi9_siuiqN8pcBsjQy6Yf2uCc5EFyAPXoNaS#iLightbox[gallery26371]/0)
2. Toy Packaging Design: Trends, Materials, and Best Practices.
[Електронний ресурс] URL: https://www.weijuntoy.com/the-three-main-elements-of-toy-packaging-design/?utm_source=chatgpt.com
3. Doll Based Design Tool in Corporate Contexts: A Qualitative Comparison with Storyboard in a New Product Development Project. [Електронний ресурс]
URL: <https://www.cambridge.org/core/journals/proceedings-of-the-international-conference-on-engineering-design/article/doll-based-design-tool-in-corporate-contexts-a-qualitative-comparison-with-storyboard-in-a-new-product-development-project/B98099D86BD0F81EDBC33FF8EE90101C>
4. Психологія споживача: як вона впливає на рекламні стратегії.
[Електронний ресурс] URL: https://cases.media/en/article/psikhologiya-spozhivacha-yak-vona-vplivaye-na-reklamni-strategiyi?srsltid=AfmBOop5tO0nrAtlshTmA5RgXx7uaXXZwz98Rd_5Hid0ZzPxxZLVZsge
5. Фільми Тіма Бертона: Магія готичного кіно та безмежної фантазії.
[Електронний ресурс] URL: <https://engage.org.ua/filmy-tima-bertona-magiya-gotychnogo-kino-ta-bezmezhnoyi-fantaziyi/>
6. Sally. [Електронний ресурс] URL: <https://the-nightmare-before-christmas.fandom.com/wiki/Sally>
7. Перший зразок. [Електронний ресурс] URL: <https://www.etsy.com/listing/1857696180/bratz-vintanyj-mir-kollekcionnoe-izdanie>
8. MGA Entertainment. [Електронний ресурс] URL:

https://uk.wikipedia.org/wiki/MGA_Entertainment

9. Другий зразок. [Електронний ресурс] URL: https://www.amazon.com/dp/B0042ESF9I/?coliid=I1Y1NVK571NOM2&colid=2JY4R3YJLOCM2&psc=0&ref=lv_ov_lig_dp_it

10. Еволюція стилю: 60 років культовій ляльці Барбі. [Електронний ресурс] URL: <https://vogue.ua/article/fashion/persona/istoriya-kukly-barbi-33631.html>

11. Третій зразок. [Електронний ресурс] URL: <https://www.pinterest.com/pin/2814818508309457/>

12. McFarlane Toys. [Електронний ресурс] URL: https://en.wikipedia.org/wiki/McFarlane_Toys

13. Четвертий зразок. [Електронний ресурс] URL: <https://www.dealsan.com/search/pullip+doll>

14. Pullip Family. [Електронний ресурс] URL: <https://dollect.net/database/pullip-family/>

15. П'ятий зразок. [Електронний ресурс] URL: <https://www.pinterest.com/pin/30258628724126945/>

16. San Diego Comic-Con. [Електронний ресурс] URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/San_Diego_Comic-Con

17. Шостий зразок. [Електронний ресурс] URL: <https://i.pining.com/originals/3e/2b/4d/3e2b4df16e929225e432bb6cf5b3ff92.jpg>

18. Сьомий зразок. [Електронний ресурс] URL: <https://cy-lindric.tumblr.com/post/110842951608/i-slapped-some-colours-on-some-of-my-graveyard>

19. Восьмий зразок. [Електронний ресурс] URL: <https://www.pinterest.com/pin/411023903514463496/>

20. Дев'ятий зразок. [Електронний ресурс] URL: <https://www.pinterest.com/pin/991566042970367021/>

21. Десятий зразок. [Електронний ресурс] URL: <https://www.pinterest.com/pin/362047257565976408/>

22. ДБН В.2.5-28:2018. Природне і штучне освітлення. На заміну ДБН В.2.5-28-2006 ; чинний від 2019-02-28. Вид. офіц. Київ : Мінрегіон України, 2018. 133 с.

23. ДСТУ 8546:2015. Світильники зі світлодіодними джерелами світла. Загальні технічні умови. Чинний від 2017-01-01. Київ : ДП «УкрНДНЦ», 2015. 24 с.