

**Чжао Цинь**

Научный руководитель:

**Т. Ю. Быстрова**

*Уральский федеральный университет  
имени первого Президента России Б. Н. Ельцина  
Екатеринбург*

## **«ОДИН ПОЯС — ОДИН ПУТЬ». ДИЗАЙН СУВЕНИРНОЙ ИНТЕРАКТИВНОЙ ДЕТСКОЙ КНИГИ**

**Аннотация:** статья посвящена интерактивным книгам как продукту графического дизайна. Рассматривается история их развития. Анализируется дизайн современных интерактивных детских книг. Приводится проект сувенирной интерактивной книги для детей «Один пояс — один путь», посвященный ознакомлению россиян с китайской культурой.

**Ключевые слова:** дизайн, «Один пояс — один путь», сувенир, трехмерная книга.

**Chzhao Zin**

Scientific supervisor:

**T. Yu. Bystrova**

*Ural Federal University  
named after the First President of Russia B. N. Yeltsin  
Ekaterinburg*

## **“THE BELT AND ROAD” DESIGN OF A SOUVENIR INTERACTIVE CHILDREN’S BOOK**

**Abstract:** the article is devoted to interactive books as a product of graphic design. The history of their development is considered. The design of modern interactive children’s books is analyzed. The project of an interactive souvenir book for children “The Belt and Road”, dedicated to familiarizing Russians with Chinese culture, is presented.

**Keywords:** design, “The Belt and Road”, souvenir, 3D book.

## **I. История развития интерактивных книг**

Прежде чем говорить о дизайне интерактивной детской книги, необходимо определить понятие дизайна, установить его временные рамки и обозначить факторы, повлиявшие на его развитие. При этом необходимо исследовать дизайн не только как феномен культуры, сформировавшийся под ее влиянием, но и как фактор, влияющий на ее развитие. В вопросах исторических корней дизайна важным элементом является изучение предпосылок к его возникновению, а также социальных и экономических факторов, оказавших влияние на этот процесс. Искусство во многом зависит от экономики и политики. Дизайн развивается в соответствии с развитием истории и культуры, что делает его отличительным феноменом, присущим определенному региону, и определяет его самобытность, историю развития и национальные особенности.

Самое раннее упоминание интерактивной книги, также называемой «прыгающая книга», датируется XIII в. Она представляет собой подвижную структуру — вращающийся лоток записи о датах религиозных праздников в течение года. Автором конструкции является Матфей Парижский. «Прыгающая книга» примечательна тем, что подвижная структура ее узлов легла в основу интерактивных книг.

В середине XVIII в. Роберт Сэйл из Лондона ввел технику «lift-the-flap» для создания непосредственно первой интерактивной детской книги.

## **II. Проект сувенирной интерактивной книги для детей**

### **«Один пояс — один путь»**

Сувенирная интерактивная книга — это форма передачи информации детям, которая соединяет в себе объемные иллюстрации, текст повествования и интерактивную панораму событий, связанных с рассказом. В процессе проектирования интерактивной книги дизайнер выражает характерные черты культуры посредством художественного творчества.

Проект книги «Один пояс — один путь» соединяет уникальные стили искусства разных городов и стран по следованию линии проекта КНР «Один пояс — один путь». Актуальность работы заключается в том, что в последние годы упомянутая политическая

концепция имеет большое двухстороннее значение, как для России, так и для Китая, поскольку обе этих державы заинтересованы в вопросах установления русско-китайского сотрудничества. Книга создается с целью ознакомления россиян с китайской культурой и носит интерактивный характер. Это обеспечит детям наглядное представление об особенностях китайской культуры.

### **III. Дизайн современных интерактивных детских трехмерных книг**

Современные трехмерные книги для детей различаются в зависимости от структуры. Самые распространенные из них:

- книжка-вертушка, состоящая из нескольких круглых листов, которые можно поворачивать и рассматривать появляющиеся в вырезах картинки;
- книжка-гармошка, складывающаяся по принципу мехов гармоны, из-за чего читать и рассматривать ее нужно, раскладывая и складывая страницы;
- книжка-панорама (книжка-раскладушка) — представляет собой бумажную конструкцию в технике *pop up*: благодаря имеющимся разрезам на бумаге, фигуры поднимаются на странице при раскрытии книги;
- книжка-поделка — включает в себя заготовки для аппликаций, бумажных игрушек, вырезок одежды для кукол.

1. Цвет является важным фактором в передаче содержания книг, представления идей работ и акцентирования атмосферы. Дети имеют определенные предпочтения по цвету, и большинство из них склоняются к цветам с более высокой яркостью и насыщенностью. Восприятие цвета отличается в соответствии с возрастом. Исследования показали, что дети от 3 до 5 лет предпочитают яркие цвета высокой чистоты, особенно теплые. Дети от 6 до 8 лет также отдают предпочтение высоконасыщенным цветам, но в этот возрастной период также положительно воспринимаются и пастельные оттенки. Осознанное цветовое предпочтение у детей формируется примерно в возрасте 10 лет. Существуют гендерные различия в цветовых предпочтениях.

Мальчики предпочитают желтый, синий и зеленый, а девочки — красный и желтый. При разработке трехмерных книг необходимо учитывать возраст и пол детей, цветовое решение должно визуально удовлетворять потенциальных потребителей.

2. Материал изготовления. Использование разных материалов в трехмерной книге также придает ей интерактивность. Материалы становятся носителями информации. Они способны вызывать разные тактильные ощущения, и впечатление от книги постоянно меняется, с учетом разнообразных фактур. Дизайнеры книг должны иметь представление о различных характеристиках материалов и стремиться к тому, чтобы наиболее реалистично передать информацию о материальности того или иного объекта.

Например, в книгу Роберта Сабды «Зимняя сказка» добавлена серебряная фольга, чтобы лучше передать впечатление от снега. Автор добавляет электронные элементы к огням в каюте, создавая иллюзию включенных ламп; форма изменяется — свет как будто становится рассеянным.

Красота материалов повышает интерес к трехмерным книгам, обогащает сенсорные ощущения детей, а также делает форму более разнообразной.

3. Форма. В настоящее время форма детских трехмерных книг, представленных на рынке, больше не ограничивается одним способом вырезания из бумаги или модельной техникой, а основана на технологии всплывающих окон (*pop up*). Представлены разные визуальные эстетики. Трехмерная книга интерактивна: она предполагает взаимодействие с ней пользователя. Автор задумывает различные сценарии поведения пользователя в соответствии с сюжетом и формой предмета. Например, если вы потянете стрелу — маленький непослушный герой протянет ногу, чтобы заставить споткнуться о нее своего отца; покрутите стол — и ветряная мельница начнет вращаться; откроете петли — и белая роза превратится в красную розу и еще произойдет множество других интересных моментов.

Такое взаимодействие не только играет роль в чтении детей, но и способствует лучшему пониманию содержания, а также развивает воображение. Многогранные формы книжного дизайна вызы-

вают у детей интерес к чтению и приобщают их к взаимодействию с графической информацией.

### **Заключение**

Преимущества дизайна современных детских трехмерных книг в том, что он носит интерактивный характер и обеспечивает пользователю непосредственное присутствие в сюжете. Книга не просто передает информацию, а своего рода объединяет в себе визуальную эстетику и осязательный опыт. Используемые материалы и формы развивают фантазию и способствуют формированию творческого потенциала у детей.