УДК 655.41:004.032.6

АНАЛІЗ ПІДХОДІВ ДО СТВОРЕННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ДОПОВНЕНЬ ДО ХУДОЖНІХ ВИДАНЬ

[1]Олександра ПЕТРЕНКО, [2]Олександр ВОВК
[1]студентка, кафедра МСТ, ХНУРЕ,
[2]доцент, к.т.н., доцент каф. МСТ, ХНУРЕ

Abstract. *The paper analyzes multimedia supplements to printed fiction and their role in expanding reader interaction with a literary work. Two different approaches are compared: direct integration of digital content with a printed book and the use of an interactive web resource. The analysis identifies key principles for organizing multimedia content, including meaningful interactivity, clear navigation and a consistent connection between printed and digital components.*

Keywords: *multimedia supplement, printed fiction, interactive content, information architecture, user experience, digital publishing.*

Друкована книга сьогодні може мати продовження у цифровому середовищі, але додавання сайту, застосунку чи анімації ще не робить видання мультимедійним у змістовому сенсі. Цифрова частина має вирішувати завдання, які складно реалізувати на сторінці: показувати просторові зв’язки, давати швидкий доступ до додаткових матеріалів, поєднувати різні типи інформації та дозволяти читачеві самостійно обирати шлях перегляду. Тому при проєктуванні важливо виходити не з кількості технологій, а з користі, яку вони дають читачеві і як пов’язані з основним виданням.

Метою роботи є аналіз підходів до створення мультимедійних доповнень художніх видань та визначення рішень, що забезпечують змістовний зв’язок друкованої і цифрової частин, зрозумілу навігацію та зручну взаємодію користувача з додатковим контентом.

У сучасних підходах до проєктування мультимедійних видань цифровий продукт розглядається як цілісна система, що поєднує потреби цільової аудиторії, інформаційну архітектуру, UX, інтерактивність, візуальний дизайн і технічну реалізацію [1]. Такий підхід дає змогу оцінювати мультимедійні рішення не за кількістю використаних ефектів, а за тим, наскільки логічно вони організовані та яку користь дають користувачеві. Розвиток мультимедійних і web-технологій у видавничій сфері також підтверджує тенденцію до комплексного поєднання друкованих і цифрових форматів [2, 3].

Цільову аудиторію таких проєктів становлять читачі, зацікавлені не лише в основному тексті, а й у детальнішому дослідженні художнього світу. Особливо це актуально для фентезі, де значну роль відіграють просторові зв’язки, локації, персонажі та події. Цифрове доповнення дає змогу структурувати ці матеріали без перевантаження друкованого видання, а книга залишається самодостатньою. Аналіз інтерактивних додатків показує, що їхня цінність полягає не у кількості цифрових ефектів, а у способі подання й сприйняття матеріалу.

Для аналізу обрано два проєкти, що представляють різні моделі мультимедійного супроводу. Way to Eternity [4] демонструє інтеграцію фізичної книги з цифровим застосунком, тоді як Middle-earth Map [5] є самостійним вебресурсом і становить інтерес насамперед з погляду інформаційної архітектури

та навігації. Проєкти розглянуто за способом доступу до контенту, структурою інформації, характером інтерактивності та зв'язком цифрових елементів зі змістом твору.

У Way to Eternity цифровий компонент безпосередньо пов'язаний із фізичною книгою. Користувач сканує визначені сторінки за допомогою мобільного застосунку та отримує доступ до 3D-об'єктів, анімації й відеоматеріалів. Цифровий матеріал відкривається у контексті конкретної сторінки, тому взаємодія з ним не відривається від процесу читання (рис. 1).

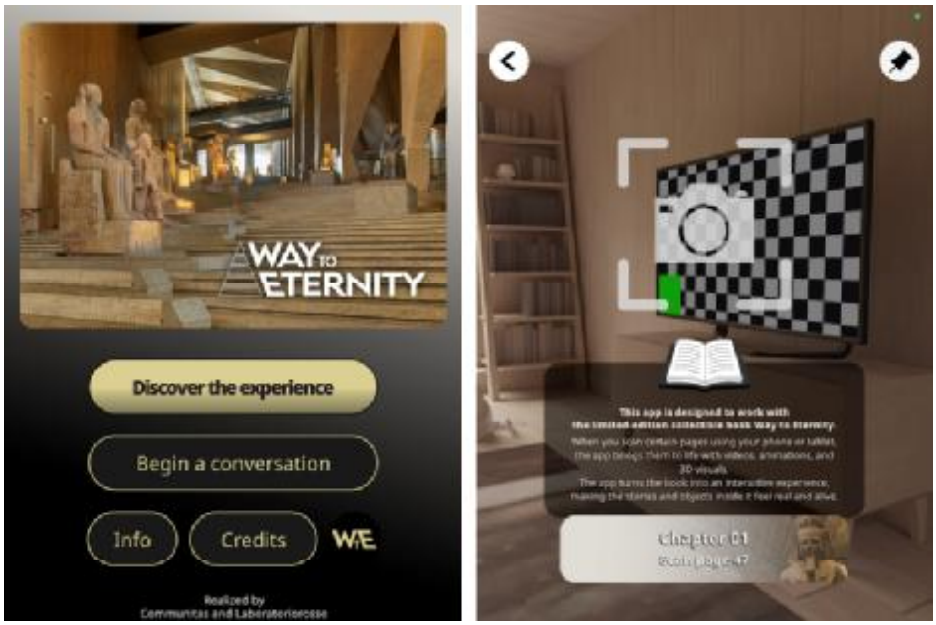

Рис. 1. Інтерфейс мультимедійного застосунку Way to Eternity

Перевагою такого підходу є чіткий зв'язок між друкованим і цифровим контентом. Водночас встановлення окремого застосунку, використання камери та сканування сторінок додають проміжні дії. Тому найбільш цінним у цьому прикладі є не сама технологія доповненої реальності, а принцип контекстного переходу від сторінки до додаткового матеріалу. Аналогічний зв'язок можна реалізувати простіше – через QR-код із переходом до вебресурсу.

Інший підхід представлено у Middle-earth Map. Проєкт не пов'язаний із конкретним друкованим виданням, тому його доцільно розглядати як функціональний аналог. Центральним елементом ресурсу є інтерактивна карта, з якою пов'язані локації, події та маршрути персонажів. Користувач може масштабувати карту, застосовувати фільтри, відкривати інформаційні картки та самостійно визначати послідовність перегляду матеріалів (рис. 2).

У цьому випадку карта виконує не лише ілюстративну, а й навігаційну функцію. Вона формує основу, навколо якої організовано інші матеріали, тому користувач може переходити між пов'язаними об'єктами без жорстко заданої послідовності. Такий підхід відповідає творам із розвиненим художнім світом, але потребує контролю обсягу інформації: надлишок фільтрів, позначок і додаткових сторінок може ускладнити сприйняття.



Рис. 2. Інтерактивна карта та система маршрутів у Middle-earth Map

Порівняння аналогів демонструє наявність двох сумісних моделей. Way to Eternity демонструє, як цифровий матеріал можна безпосередньо прив'язати до друкованого носія, а Middle-earth Map – як організувати значний обсяг пов'язаної інформації навколо одного навігаційного елемента. Для художніх видань доцільно поєднувати ці принципи: забезпечувати простий перехід із книги до цифрового середовища та будувати структуру ресурсу навколо зрозумілої системи зв'язків між матеріалами.

Проведений аналіз показав, що ефективність мультимедійного доповнення визначається не кількістю цифрових функцій, а тим, наскільки вони доповнюють можливості друкованого видання та відповідають потребам читача. Найбільш перспективним є підхід, за якого цифрове середовище використовується для роботи з просторовою, довідковою та взаємопов'язаною інформацією, яку складно повноцінно представити на сторінках книги.

Мультимедійне доповнення має практичну цінність тоді, коли цифрові засоби не дублюють зміст книги, а розширюють способи роботи з інформацією. Для художніх видань, зокрема фентезійних, найбільш корисними є інструменти, що допомагають візуалізувати просторові зв'язки, структурувати додаткові матеріали та забезпечувати нелінійну навігацію між ними. Водночас інтерактивність має бути функціонально виправданою, відповідати змісту видання та не ускладнювати читацький досвід.

Список літератури

1. Хламов, С. В. (2026). Методологія проєктування мультимедійних видань у цифровому середовищі. Поліграфічні, мультимедійні та web-технології у цифровому середовищі: колективна монографія. Т. 1. (с. 6-23). Харків: ТОВ «Друкарня Мадрид». https://doi.org/10.30837/PMW.2026.T1.006.

2. Вовк, О. В., Хламов, С. В., & Павлова, К. О. (2026). Розробка цифрового додатку до художньої книги: інтерактивна карта як елемент користувацького досвіду. *Поліграфічні, мультимедійні та web-технології*. Т. 2. (с. 72-75).

3. Павлова, К. О., & Вовк, О. В. (2026). Вплив інтерактивних додатків на сприйняття друкованих видань. *Інформаційні технології в сучасному світі: дослідження молодих вчених*. (с. 183).

4. Way to Eternity. (2025). *Way to Eternity: Augmented reality companion to the printed book*. https://waytoeternity.com/.

5. Middle-earth Map. (2026). *Interactive Middle-earth map*. https://mapmiddleearth.com/.