У видавничо-поліграфічній діяльності AR-видання доцільно розглядати як гібридний продукт, у якому друкована та цифрова складові функціонують як єдина система. Поліграфічна частина забезпечує структуру, композицію, типографіку та первинну інформацію, тоді як цифрова розширює інформаційні можливості сторінки за рахунок інтерактивного контенту. Досвід створення AR-доповнених книг демонструє можливість органічного поєднання фізичної форми видання із цифровими моделями та мобільними AR-компонентами. Такий підхід створює передумови для формування нової моделі культурно-освітнього видання, орієнтованого не лише на передачу інформації, а й на безпосередню взаємодію користувача з культурним об'єктом.

Отже, AR є перспективним інструментом цифрової трансформації способів збереження, представлення та популяризації культурної спадщини України. Її використання дає змогу розширити інформаційні можливості традиційних видань, візуалізувати недоступні або втрачені об'єкти, забезпечити мультимодальне сприйняття інформації та підвищити залученість аудиторії. Для України доцільним є впровадження AR у культурно-освітні книги, каталоги, путівники та музейні видання; використання 3D-моделей для цифрового відтворення пошкоджених або втрачених пам'яток; створення інтерактивних карт культурної спадщини регіонів; доповнення друкованих матеріалів відео, аудіо, анімаціями та цифровими реконструкціями; а також формування єдиних принципів проєктування AR-контенту з урахуванням достовірності інформації, доступності технології та зручності взаємодії користувача. Поєднання цифрового документування, мультимедійного контенту й традиційних видавничих форматів створює можливості для збереження культурної пам'яті, підвищення доступності культурної спадщини та її популяризації серед широкої аудиторії. Це створює підґрунтя для розроблення AR-орієнтованих культурно-освітніх видань і розвитку сучасних мультимедійних видавничих технологій.

Д. Кучеренко, І. Табакова

ТИПОГРАФІКА ТА ДИЗАЙН ВНУТРІШНЬОІГРОВИХ ДОКУМЕНТІВ

D. Kucherenko, I. Tabakova

TYPOGRAPHICS AND DESIGN OF IN-GAME DOCUMENTS

У сучасних відеоіграх сюжет передається не лише через діалоги та відеоролики, а й за допомогою предметів, які гравець знаходить під час дослідження віртуального світу. До них належать газети, журнали, плакати, службові документи та інші види друкованої продукції. Їх оформлення допомагає передати особливості вигаданого або історичного середовища й доповнює основну сюжетну лінію. У цьому контексті цікавим є використання традиційних видавничих прийомів у цифровому середовищі, зокрема типографіки, модульної верстки та відтворення властивостей друкованих матеріалів.

Одним із прикладів такого підходу є гра "Red Dead Redemption 2", події якої відбуваються наприкінці XIX століття. Розміщені в грі газети оформлені з урахуванням характерних ознак тогочасної американської преси. Вузькі колонки, щільне розташування тексту, тонкі розділювальні лінії та виразна ієрархія заголовків створюють враження справжнього періодичного видання. Для ілюстрацій використовуються зображення, стилізовані під гравюри, а рекламні оголошення

мають декоративні рамки й характерне шрифтове оформлення. Завдяки цим деталям газети сприймаються як частина історичного середовища, а не просто як декоративні об'єкти.

Важливо й те, що внутрішньоігрова преса виконує інформаційну функцію. Зміст окремих публікацій може змінюватися залежно від подій і дій гравця, завдяки чому газети доповнюють уявлення про світ гри. Таким чином, традиційні засоби газетного дизайну використовуються не лише для відтворення певної епохи, а й для передавання сюжетної інформації.

Інший спосіб використання поліграфічного оформлення можна побачити у відеоіграх "Control" та "Ready or Not". Тут важливу роль відіграють службові документи: звіти, накази, досьє, медичні бланки та поліцейські орієнтування. На відміну від історичної преси, вони мають створювати враження повсякденного робочого середовища. Для цього застосовуються стримана композиція, чітка ієрархія тексту та шрифти, характерні для ділової документації. Використання моноширинних гарнітур також може відсилати до друкарських машинок і старих систем документообігу.

У грі "Control" додатковим засобом візуальної комунікації є приховування частини інформації за допомогою чорних плашок. Такий прийом нагадує цензурування офіційних документів і водночас залишає частину змісту невідомою для гравця. У "Ready or Not" документи, листівки та інші предмети оточення допомагають відтворити обставини подій і доповнюють інформацію, яку гравець отримує під час проходження завдань. В обох випадках оформлення документа впливає на сприйняття його змісту та правдоподібність ігрового світу.

Окремої уваги заслуговує відтворення фізичних властивостей друкованої продукції. У тривимірному середовищі навіть правильно зверстаний макет може виглядати неприродно, якщо його поверхня надто чиста й не має характерних ознак матеріалу. Тому під час створення ігрових текстур використовують ефекти, що імітують особливості друку та зношування паперу. Серед них є видимий растр, зміщення кольорів унаслідок імітації порушення суміщення фарб, нерівномірність нанесення фарби та сліди старіння. Текстури поверхні дають змогу передати фактуру паперу, потертості, згини, пошкодження країв і металеві скоби. Такі деталі особливо важливі для документів, які за задумом мають тривалий час перебувати у використанні або зберігатися в несприятливих умовах.

У футуристичному середовищі, наприклад у "Detroit: Become Human", традиційні принципи оформлення видань адаптуються до цифрових носіїв. Інформація подається на екранах й електронних пристроях, однак у дизайні зберігаються знайомі елементи: заголовки, рубрикація, логотипи та поділ матеріалу на окремі блоки. Це демонструє, що принципи видавничого дизайну можуть використовуватися не лише в імітації паперових видань, а й під час створення інтерфейсів внутрішньоігрових інформаційних систем.

Розглянуті приклади показують, що внутрішньоігрова поліграфія поєднує кілька завдань: передавання інформації, формування атмосфери та візуальне відтворення особливостей певного середовища. При цьому результат залежить не тільки від текстового наповнення, а й від шрифтового оформлення, композиції сторінки, характеру ілюстрацій і зовнішнього вигляду матеріалу. Використання прийомів традиційної поліграфії у відеоіграх відкриває можливості для дослідження того, як засоби видавничого дизайну функціонують за межами звичного друкованого формату.