

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

**ФАКУЛЬТЕТ СОЦІАЛЬНОЇ ПЕДАГОГІКИ ТА ПСИХОЛОГІЇ  
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ**

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА**

бакалавра

на тему: РОЗРОБКА АРТБУКУ «ЛІС НА МЕЖІ»

Виконала: студентка 4 курсу, групи 6.0229  
спеціальності 022 «Дизайн»  
освітньо-професійної програми  
«Графічний дизайн»  
Хуповка Олена Олексіївна

Керівник: доцент кафедри дизайну  
к.пед.н., доц. \_\_\_\_\_ Ганна БРЯНЦЕВА

Рецензент: професор кафедри дизайну  
доктор філософії з педагогічних наук  
\_\_\_\_\_ Володимир  
КАРДАШОВ

Запоріжжя

2023

## АНОТАЦІЯ

**Хуповка О. О.** «Розробка артбуку «Ліс на межі»» : кваліфікаційна робота бакалавра спеціальності 022 «Дизайн» освітньо-професійної програми «Графічний дизайн» / наук. керівник к. пед. н., доц. Брянцева Г. В. Запоріжжя : ЗНУ, 2023. 66 с.

**UA :** Робота викладена на 66 сторінках друкованого тексту. Перелік посилань включає 32 джерел. Об'єкт дослідження: артбук, як різновид друкованої продукції. Предмет дослідження: макет артбуку «Ліс на межі». Мета дослідження: даного дипломного проекту є створення макету артбуку . В роботі  
....

**Ключові слова:** артбук, ілюстрації, книжкова ілюстрація

**Khupovka O. O.** **Development of the «Forest on the Edge» Artbook:** Bachelor's thesis, specialty 022 «Design", Educational and Professional Program «Graphic Design" / Sci. adv., PhD, Assoc. Prof. Briantseva H. V. Zaporizhzhia: ZNU, 2023. 66 p.

**EN :** The work is presented on 66 pages of printed text. The list of references includes 32 sources. Object of research: art book, as a type of printed product. Subject of research: layout of the art book «Forest on the Edge". The purpose of the research: this diploma project is to create an artbook layout

**Key words:** art book, illustrations, book illustration.

### **Апробація кваліфікаційної роботи:**

1. Хуповка О. О. Аналіз авторських ілюстрацій у артбуках і пікчербуках. Дизайн, візуальне мистецтво та творчість: сучасні тенденції та технології : матеріали I міжнародної науково-практичної конференції (12 грудня 2022 р.) / Запорізький національний університет. Запоріжжя : ЗНУ, 2022. Том 2. С. 101-103

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет соціальної педагогіки і психології

Кафедра дизайну

Рівень вищої освіти другий (бакалаврський)

Спеціальність 022 «Дизайн»

Освітньо-професійна програма «Графічний дизайн»

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри дизайну

\_\_\_\_\_ PhD Ганна ЧЕМЕРИС

«\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ року

**ЗАВДАННЯ  
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТЦІ**

Хуповка Олена Олексіївна

1. Тема роботи: РОЗРОБКА АРТБУКУ «ЛІС НА МЕЖІ» керівник роботи доцент кафедри дизайну к.пед.н., доц Брянцева Г.В. затверджені наказом ЗНУ від 22.02.2023 № 341
2. Строк подання студентом роботи: 18.06.2023
3. Вихідні дані до роботи: державна література та інтернет джерела
4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, що належить розробити): характеристика артбука, розбір аналогів, етапи розробки макету, концепція артбука та розробка макету
5. Перелік графічного матеріалу: Презентація, демонстраційна графіка, файл артбуку
6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали консультанта	Дата, підпис	
		Надано	Отримано

7. Дата видачі завдання: 1.11.2022

## КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання	Примітка
1	Початок роботи. Загальні збори. Організаційна інформація.	з 04.11.2022 по 01.11.2022	
2	Реєстрація теми.. Обговорити з керівником тему проекту. Визначити правильне формулювання теми. Підготувати лист завдання та інших необхідних документів.	20.12.2022	
3	Апробація. Написання і подання тез для участі у науковій конференції міжнародна конференція.	12.12.2022	
4	Етап 1. Аналіз теми. Провести дослідження об'єкту теми. Підготувати опис дослідження у відповідному розділі ПЗ	з 12.12.2022 по 15.04.2023	
5	Етап 2. Визначення концепції проектування. Провести дослідження предмету теми. Підготувати опис дослідження у відповідному розділі ПЗ	з 20.03.2023 по 15.04.2023	
6	Етап 3. Пошуковий етап. Аналіз аналогів	з 23.04.2023 по 19.05.2023	
7	Етап 4. Технічна реалізація проекту. Усунути зауваження і врахувати рекомендацій керівника та консультантів. Подати чернетки ПЗ та проекту для проходження передзахисту. Підготувати доповідь та презентаційний супровід для передзахисту.	з 23.04.2023 по 19.05.2023	
8	<b>Попередній захист.</b> Отримання допуску до захисту. Отримання коментарів та зауважень .	26.05.2023	
9	Проходження нормоконтролю - Anyta.Chemeris@gmail.com Отримати довідку про антиплагіат-перевірку Unicheck - albrypaper@gmail.com Отримати рецензію. Підготувати анотацію. Отримати акт-впровадження (якщо заплановано) Отримати відгук керівника.	з 18.06.2023 по 20.06.2023	
10	Захист кваліфікаційної роботи на засіданні ЕК.	з 19.06.2023 по 25.06.2023	

Студент

\_\_\_\_\_

( підпис )

Олена ХУПОВКА

(ініціали та прізвище)

Керівник роботи

\_\_\_\_\_

( підпис )

Ганна БРЯНЦЕВА

(ініціали та прізвище)

Нормоконтроль пройдено

Нормоконтролер

\_\_\_\_\_

( підпис )

Ганна ЧЕМЕРИС

(ініціали та прізвище)

## ЗМІСТ

ВСТУП.....	6
РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ.....	7
1.1 Характеристика артбуку у просторі літератури.....	7
1.2 Види артбуків та їх ознаки.....	18
1.3 Роль авторських ілюстрацій в артбуках.....	29
1.4 Аналіз аналогів артбуках які існують на ринку.....	34
РОЗДІЛ 2 РЕАЛІЗАЦІЯ АРТБУКУ «ЛІС НА МЕЖІ».....	42
2.1 Етапи створення макету артбуку.....	42
2.2 Програмне забезпечення.....	47
2.3 Концепція видання та розробка дизайну макета.....	48
2.4. Розробка макету видання.....	50
ВИСНОВКИ.....	60
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	62
ДОДАТОК А «Артбук Ліс на межі».....	67

## ВСТУП

**Актуальність.** Артбук — це друкowana література, що поєднує в собі текст та візуальні елементи, такі як ілюстрації, комікси, фотографії та інші художні твори. Він служить як засіб для авторів візуально виразити свої ідеї, показати свої роботи та зблизити читачів зі світом твору. Актуальність артбуків полягає в їх здатності служити цінним інструментом для авторів, що дозволяє їм демонструвати свої роботи та історії візуально привабливим способом.

У порівнянні з традиційними виданнями, такими як романи, артбуки надають авторам динамічну платформу для вираження своїх ідей та творчого процесу. Артбуки також є зручним засобом презентації для авторів. Вони можуть слугувати як важлива складова промоційної стратегії, дозволяючи авторам продемонструвати свої творчість та викликати інтерес читачів із першого погляду.

**Об'єкт** ілюстрування артбуку

**Предмет** артбуки

**Мета** розробити авторські ілюстрації до артбуку «Ліс на межі»

**Завдання** дослідження, як правило, включають у себе такі складові:

1. Проаналізувати друкovanі та інтернет-джерела.
2. Виявити типовий стан, види та характерні ознаки артбуків.
3. Дослідити аналоги попередніх розробок.
4. Розробити ілюстрації та здійснити верстку артбуку
5. Практичне значення роботи
6. Апробація результатів дослідження

**Структура документу** складає два основні розділи. У першому описано теоретична частина створення артбуку. Характеристика артбуку, його виду та їх ознаки. У другому практична складова створення макету артбуку. Пошук ідеї та реалізація макету артбуку.

## РОЗДІЛ 1

### ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ

#### 1.1 Характеристика артбуку у просторі літератури

Артбук - це набір зображень, які поєднані спільною тематикою та скомпоновані у вигляді альбому. Він може мати два основних варіанти використання.

По-перше, артбук може бути самостійним виданням, що містить унікальну графічну і, іноді, текстову інформацію. В цьому випадку він представляє собою окремий твір мистецтва, де художник збирає свої роботи за певною темою або без неї. Такий артбук може включати як готові твори, так і начерки, невдалих картин або етапи творчого процесу, що демонструють творчий шлях і формування особистого стилю автора.

По-друге, артбук може бути пов'язаним з певним твором мистецтва, таким як фільм або відеогра. У цьому випадку артбук виступає як засіб розширення знань читача про певну тематику. Він може служити своєрідною короткою енциклопедією світу, створеною автором, але не повністю розкрито в основному творі. Артбук доповнює текстовий контент візуальними елементами, дозволяючи краще розуміння світу, персонажів та атмосфери.

Щодо класифікації, артбук є не періодичним виданням книжкового типу, яке може бути представлене у друкованому або електронному форматі з різними розмірами та оформленням. Він може мати жорстку або м'яку обкладинку, різноманітні матеріали, включаючи якісні папери, вкладки, фольгування та інші декоративні елементи, що роблять його привабливим для читача.

Артбуки володіють значною популярністю серед любителів мистецтва, колекціонерів та фанатів конкретних творів. Вони дозволяють насолоджуватися високоякісними зображеннями, експериментувати з дизайном та відкривати нові бачення світу та творчого процесу художника.

Артбук виконує ряд ролей, які важливі і значущі в контексті мистецтва та культури. Основні ролі артбуку включають:

- показати творчий процес;
- розширити світ твору;
- запровадження до контексту;
- промоція та реклама;
- колекціонерський предмет.

Артбук надає можливість розкрити творчий процес художника, демонструючи етапи розвитку і створення творів мистецтва. Він може містити ескізи, проміжні версії та коментарі художника, що допомагає глядачеві краще розуміти та оцінювати мистецтво.

Артбук може пропонувати додаткові деталі, інформацію та історію про світ, який створений у творі. Він може розкрити деталі персонажів, місць, подій або внутрішніх світів, що дозволяє глядачеві глибше зануритися в творчу всесвітню концепцію.

Артбук може допомогти розмістити твір в більш широкому контексті мистецтва, історії або культури. Він може містити статті, коментарі або інтерв'ю, які пояснюють творчий задум, стиль, техніку або суспільний контекст.

Задовольнити фанатів: Артбук є об'єктом бажання для фанатів твору мистецтва. Він надає можливість глибше досліджувати улюблену всесвітню, візуально насолоджуватися художніми роботами та отримувати задоволення від збірки творчості.

Артбук може бути використаний як засіб просування і реклами. Він привертає увагу до твору, промовляє про його якість та створює інтерес серед глядачів або покупців.

Артбуки, особливо обмежені видання або спеціальні версії, можуть набувати значення як колекційний предмет. Вони стають цінними для шанувальників мистецтва, колекціонерів та любителів рідкісних арт продуктів.



Артбук може складатися з різних складових, які варіюються в залежності від його концепції та цілей. Основні складові артбуку включають:

- зображення;
- текстові матеріали;
- пояснення;
- контекст;
- наратив;
- аналіз та коментарі;
- інструкції та додаткова інформація;
- дизайн та компонування;
- додаткові матеріали.

Зображення в артбуку відіграють важливу роль у передачі інформації та створенні вражаючого візуального досвіду. Вони є ключовим елементом, що допомагає зрозуміти та сприйняти твір мистецтва.

По-перше, зображення в артбуку мають за мету захопити увагу та зацікавлення глядача. Вони вражають своєю естетикою, красою та виразністю, спонукаючи до поглибленого сприйняття твору. Візуальне задоволення, яке надають зображення, створює приємне враження та збуджує емоції у глядача.

По-друге, зображення в артбуку допомагають розкрити та деталізувати створений світ або концепцію. Вони втілюють ідеї, образи, персонажів та події, які автор намагається передати. Зображення можуть викликати асоціації, символіку або метафори, які розширюють розуміння твору та додають йому глибини.

По-третє, зображення в артбуку можуть слугувати візуальним доповненням до текстових матеріалів. Вони ілюструють описані сцени, персонажів або концепції, надаючи конкретні візуальні посилання та допомагаючи краще зрозуміти зміст тексту.

Нарешті, зображення в артбуку є втіленням художнього стилю художника. Вони відображають унікальну композицію, колірну гаму, техніки

та манери роботи, що характеризують творчість автора. Це дозволяє глядачу пізнати та оцінити стиль художника та його особливості.

Усі ці аспекти роблять зображення в артбуку незамінну складову частину, яка доповнює та збагачує твір мистецтва, передаючи ідеї, настрої та емоції від автора до глядача.

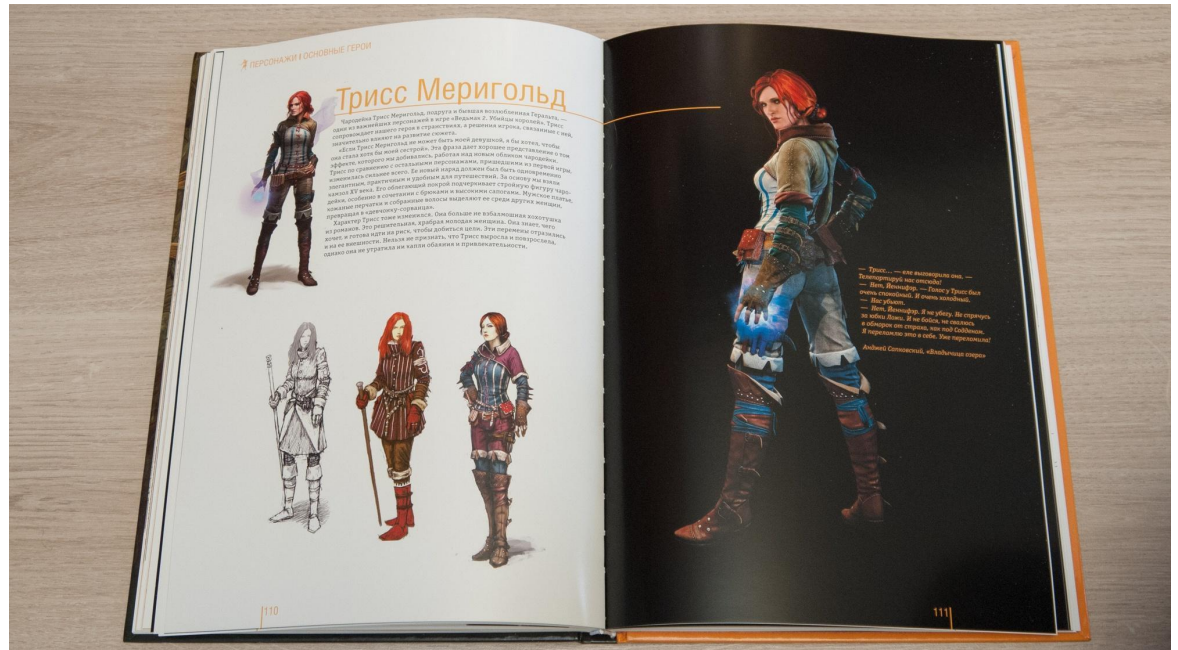


Рис. 1.1 - Ілюстрація створена ексклюзивно для артбуку

Текстові матеріали в артбуку виконують декілька важливих ролей і доповнюють зображення, надаючи додаткову інформацію та контекст твору. Основні ролі текстових матеріалів в артбуку такі:

Текстові описи, підписи, анотації та пояснення до зображень у артбуку надають деталізацію та пояснення щодо тематики, персонажів, сюжету та інших аспектів твору. Вони розширюють розуміння зображень та допомагають глядачеві отримати повний образ.

Текстові матеріали можуть надавати контекстуальну інформацію про твір, його створення, фонові події або історію. Вони розповідають про творчий процес, концепцію, вдихновлення автора, що дозволяє глядачам глибше вникнути в мистецтво та зрозуміти його контекст.

Текстові матеріали можуть розповідати історію, наводити відомості про персонажів, розвиток сюжету та події. Вони створюють навколишній світ

твору, розкривають його глибину та дозволяють глядачам більш повно відчутти емоції, пов'язані з твором.

В артбуках можуть міститися аналітичні матеріали, критичні огляди, коментарі та інтерв'ю з авторами або іншими експертами. Вони допомагають глядачам зрозуміти мистецький контекст, техніку, стиль та інші аспекти твору.

У деяких випадках, артбуки можуть містити інструкції, поради, технічні деталі або додаткову інформацію, пов'язану з використанням або насолодою твору. Це особливо стосується артбуків, які супроводжують відеоігри або фільми, де такі матеріали можуть надавати детальніші вказівки щодо геймплею, кадрового складу або ефектів.

Текстові матеріали в артбуку взаємодіють з зображеннями, створюючи повний і комплексний образ твору мистецтва, що допомагає глядачам краще розуміти, оцінювати та насолоджуватися його естетикою та значенням.

Дизайн та компоновання в артбуку відіграють ключову роль у створенні його візуального враження та естетики. Вони відповідають за стильне та привабливе представлення зображень та текстових матеріалів на сторінках артбуку.

Дизайн та компоновання встановлюють загальний вигляд артбуку, використовуючи різноманітні елементи, такі як кольори, шрифти, композиційні прийоми та візуальні ефекти. Вони створюють гармонійну балансовану структуру сторінок, розміщуючи зображення та текст відповідно до задуму автора.

Дизайн та компоновання також допомагають організувати інформацію в артбуку. Вони встановлюють послідовність сторінок та розподіляють зображення та текст таким чином, щоб читачеві було зручно переглядати та сприймати контент. Вони можуть використовувати навігаційні елементи, які допомагають орієнтуватися в артбуку та знаходити потрібну інформацію.

Одна з важливих ролей дизайну та компоновання полягає в створенні відповідної атмосфери та настрою. Вони використовують кольори, текстури, форми та інші візуальні елементи, щоб передати тематику та емоційний

відтінок артбуку. Таким чином, вони сприяють зануренню читача в створений світ та поглиблюють враження від перегляду або використання артбуку.

Загалом, дизайн та компоновання є важливими складовими артбуку, які сприяють створенню привабливого, зручного та естетичного вигляду. Вони доповнюють зображення та текстові матеріали, надаючи їм візуальну привабливість та структурованість, та впливають на загальне враження від артбуку.

Додаткові матеріали в артбуку виконують різноманітні ролі, які сприяють збагаченню та розширенню змісту. Основна функція додаткових матеріалів полягає в тому, щоб надати додаткову інформацію, контекст або глибші деталі, які поглиблюють розуміння та враження від артбуку.

Один з типових додаткових матеріалів - це інтерв'ю з автором або художником, в якому вони розповідають про свою творчість, ідеї, методи та процес створення. Це надає читачам унікальний взгляд на творчу особистість, дозволяє зрозуміти мотивацію та натхнення за роботами

Іншими додатковими матеріалами можуть бути концептуальні малюнки, схеми, нотатки або студії, які відображають етапи розвитку твору або процес його створення. Ці матеріали допомагають побачити еволюцію ідеї, розкрити творчий процес та деталі, які можуть бути непомітними на фінальних зображеннях.

Додаткові матеріали також можуть включати концептуальні або альтернативні дизайни персонажів, сцен або об'єктів. Це дозволяє читачам побачити альтернативні варіанти, які могли бути реалізовані або розглядатися під час творчого процесу. Вони розширюють уявлення про світ артбуку та показують можливості, які були розглянуті, але не використані в кінцевому варіанті.

Додаткові матеріали також можуть включати архівні фотографії, референси, історичні відомості або листування, які стосуються тематики артбуку. Це дозволяє зануритися в історичний аспект твору, з'ясувати джерела натхнення або просто насолодитися додатковими фактами та деталями.

Усі ці додаткові матеріали доповнюють основний зміст артбуку, надаючи додаткову інформацію, контекст та глибину. Вони створюють більш повну та цікаву досвід для читачів, дозволяючи їм зануритися у світ творчості та краще розуміти та оцінювати працю авторів.

Ці складові елементи артбуку поєднуються разом, створюючи комплексний продукт, який надає глядачам, фанатам та колекціонерам можливість краще зрозуміти та насолодитися творчістю художника.

У даному жанрі не має чіткого стандарту, проте існує декілька варіантів, які можуть бути використані залежно від ідеї видання, тематики та інформації, яку воно несе. Структура артбуку може бути як:

- порозділова модель;
- розділи за стадіями розробки;
- стилізований під внутрішньо-ігровий світ або фільм;
- гібридна структура.

Варіант структури артбуку, де кожен розділ відповідає певній тематиці. Наприклад, один розділ може бути присвячений персонажам з гри, а інший - локаціям. Цей підхід підходить для артбуків, що складаються як із самостійних ілюстрацій, так і з комбінації ілюстрацій з текстом.

Варіант структури артбуку, де кожен розділ відображає певну стадію розробки гри або проекту. Наприклад, один розділ може розповідати про процес формування задумки гри, а інший - про процес малювання концепт-артів. Цей підхід підходить, якщо артбук присвячений розповіді про процес створення гри і містить відповідну текстову та ілюстративну інформацію.

Варіант структури артбуку, де він стилізується під певне видання, яке існує у вигаданому світі гри або фільму. Структура артбуку може відповідати структурі цього вигаданого видання, але доповнюється додатковою текстовою та ілюстративною інформацією. Цей підхід підходить, якщо основна мета артбуку - поглиблення читача у вигаданий світ і створення атмосфери.

Найбільш популярний варіант, який поєднує елементи попередніх варіантів. Цей підхід надає різноманітність виданню і дозволяє використовувати різні комбінації тексту та ілюстрацій. Він гнучкий і може використовуватись для будь-якої мети артбуку, незалежно від співвідношення обсягу текстової та ілюстративної інформації.

Обираючи структуру артбуку, важливо враховувати мету видання та вибрати такий варіант, який найкраще передасть інформацію та відповідає загальному стилі та настрою артбуку.

Перед створенням артбуку першочергово необхідно визначитися чи потрібен він взагалі через те, що у випадку якщо студія розробник гри, або фільму не планує постійно розвивати проект і підтримувати його оновленнями та доповненнями у майбутньому, то створювати артбук недоцільно. Якщо замовник упевнений у необхідності створення артбуку для його продукту, то можна починати досить довгий та непростий процес розробки артбуку. Після визначення необхідності артбуку процес створення включає 10 етапів.

*Етап підготовки.* Обговорення співпраці між замовником та розробником, надання всіх необхідних матеріалів, таких як текстова та ілюстративна інформація, опис цільової аудиторії та інформація про розробників.

*Етап обговорення побажань.* Обговорення побажань замовника щодо ідеї та виду видання, вирішення питань про грошові витрати, терміни виконання та укладення договору.

*Етап створення концепції.* Розробка варіантів оформлення артбуку, проведення досліджень щодо цільової аудиторії та конкурентів, вибір концепції та розробка технічних, стилістичних та графічних складових.

*Етап презентації продукту.* Демонстрація прототипу артбуку замовнику, узгодження та корегування дизайну, можливість обговорення додаткових замовлень. Після утвердження дизайну переходиться до верстки та додрукарської підготовки.

*Етап створення документу.* Отримання закінченого артбуку, який відповідає попередньо обговореним характеристикам, будь то друкований або електронний формат.

*Етап збору матеріалів.* На цьому етапі розробник збирає всі необхідні матеріали, такі як ілюстрації, фотографії, концепт-арт, скріншоти гри або кадри з фільму, текстові описи, інтерв'ю, розробників тощо. Цей етап включає в себе ретельний аналіз та відбір матеріалів, які найкраще підходять для артбуку.

*Етап верстки і макетування.* Після збору матеріалів розробник приступає до створення макету артбуку, включаючи організацію сторінок, розміщення ілюстрацій та тексту, вибір шрифтів, кольорів і заголовків. Важливо забезпечити читабельність та гармонію між різними елементами дизайну.

*Етап редагування і корекції.* Після створення макету проводиться редагування тексту, правка граматичних та орфографічних помилок, виправлення стилістичних неточностей. Також можуть бути внесені корективи щодо розміщення ілюстрацій або вигляду деяких сторінок.

*Етап друкованої підготовки.* Якщо артбук буде надрукований, потрібно зайнятися його друкованою підготовкою. Це включає вибір типу паперу, дизайн обкладинки, підготовку файлів для друку, співпрацю з друкарні тощо. Розробник повинен впевнитися, що якість друку і оформлення відповідають його вимогам.

*Етап видання і просування.* Після завершення друку артбук готовий до видання. Розробник може організувати презентацію артбуку, провести рекламні заходи, включити його до дистрибуції або продавати онлайн. Важливо розробити стратегію просування артбуку, щоб забезпечити його успіх та досягнути бажаних результатів.

Кожен процес створення артбуку може варіюватись залежно від конкретних потреб та вимог замовника. Важливо звернути увагу на деталі, які

впливають на якість та привабливість артбуку, і забезпечити ефективну комунікацію між розробником та замовником на протязі всього процесу.

Після завершення процесу створення артбуку, настає не менш важливий етап, це його реалізація, бо способи використання артбука, для досягнення оптимального результату залежать від ставлення компанії замовника до продукту на базі якого створювався артбук.

Найпопулярнішими способами використання артбуків є застосування його в якості елемента піар кампанії певного продукту або для донесення до користувача додаткової інформації по основному продукту. Якщо висловлюватися простіше, то у першому варіанті артбук популяризує основний продукт, а у другому основний продукт популяризує артбук.

У першому варіанті, коли артбук застосовують під час піар компанії, його зазвичай створюють для нових і ще не популярних, або низько популярних проектів для привернення уваги публіки, зазвичай у таких артбуках звертається увага на подальше доопрацювання проекту, вихід майбутніх доповнень і взагалі на постійний розвиток.

Такого роду артбуки доцільно випускати або одночасно з грою або одразу після гри, щоб користувач бачив, що проект хоч і новий але він несе у собі великий обсяг потенційно цікавої інформації.

У другому варіанті, якщо артбук використовують у якості доповнення до закінченого проекту який добре відомий публіці і не потребує додаткової реклами, артбук створюють для вже закінчених проектів де основна сюжетна лінія логічно завершена, але на реалізацію завершення певних другорядних сюжетів не вистачило ресурсів або часу.

Такі артбуки створюються саме для донесення цієї додаткової інформації, яка доповнює продукт. Такі артбуки доцільно випускати після того як основний продукт вже був випущений і користувач встиг з ним ознайомитися осмислити його та сформулювати питання, на які не було дано відповіді.



Створення артбука має свої особливості, які потрібно враховувати. Ось кілька ключових аспектів, які варто взяти до уваги:

**Команда фахівців:** Для успішного створення артбука важливо мати команду людей, які розуміють різні аспекти створення літературних видань, відеоігор та кіно. Це можуть бути письменники, художники, дизайнери, розробники ігор або експерти з кіноіндустрії. Це дозволить забезпечити правильне розуміння сутності основного проекту та відтворити його в артбуці.

**Ознайомлення з продуктом:** Важливо, щоб виконавець артбука мав повне розуміння основного продукту. Якщо це відеогра, він може пройти гру, або якщо це фільм, переглянути його. Це дозволить зрозуміти основну ідею проекту та правильно передати її в артбуці.

**Співпадіння художнього стилю:** Важливо забезпечити співпадіння художнього стилю артбука та основного продукту. Для досягнення єдності і стилістичної гармонії, корисно провести консультації з художником та концепт-дизайнером основного проекту. Це допоможе забезпечити, що артбук відображає візуальний світ та естетику основного продукту.

**Комунікація та співпраця:** Важливо підтримувати ефективну комунікацію та співпрацю між командою створення артбука та замовником. Чітке узгодження щодо вимог, цілей та візії артбука допоможе забезпечити задоволення вимог замовника та відповідність очікуванням публіки.

Ці особливості допоможуть забезпечити успішне створення артбука, що відповідає основному проекту та виконує поставлені цілі.

Досить корисно перш ніж створювати власний артбук звернути увагу на приклади артбуків які були створені для всесвітньо відомих компаній, ознайомитися з їх продуктом та подивитися якими засобами розробники передавали атмосферу та настрої фільму або гри на сторінки друкованого видання, або веб видання, цю інформацію в майбутньому можна використати при створенні власного продукту.

Існує багато прикладів артбуків відомих компаній світу, які використовують їх як частину своєї маркетингової стратегії або для

додаткового сприяння продукту. Окрім дослідження артбуків що принесли успіх важливо також звернути увагу на провальні проекти, та проаналізувати причину невдачі, щоб не повторити провальний досвід. Після дослідження артбуків всесвітньо відомих компаній, та виділення факторів їх успіхів та невдач, можна приступити до створення власного, але важливо розуміти, що повне повторення якогось продукту не принесе успіху. Для того, щоб артбук був впізнаваним потрібно привнести щось нове та унікальне у його концепцію.

## **1.2 Види артбуків та їх ознаки**

Кожен вид артбука має свої особливості та може бути спрямований на різну аудиторію. При виборі типу артбука важливо враховувати вашу мету та цільову аудиторію. Існує декілька різних видів артбуків, які можуть відрізнятися за форматом, змістом та цільовою аудиторією. Серед типів артбуків вирізняють:

- концепт-артбук;
- артбук за мотивами фільмів або ігор;
- артбук з анімаційних фільмів;
- художній артбук;
- колекційний артбук.

Концепт-артбук є видом видавничого продукту, який представляє колекцію концептуальних малюнків, ілюстрацій та дизайнів, що використовуються у процесі розробки фільмів, відеоігор, анімаційних фільмів, коміксів та інших креативних проектів. Це важливий засіб комунікації між художниками, дизайнерами, режисерами, продюсерами та іншими учасниками творчого процесу.

Основна мета концепт-артбука полягає в тому, щоб показати ідеї, концепції та візуальні рішення, які лежать в основі створення візуального світу проекту. Він дозволяє зрозуміти, які мають бути персонажі, об'єкти, локації, архітектура, технології та інші елементи проекту.

У концепт-артбуках зазвичай представлені роботи художників, які працюють над концепцією і дизайном. Це можуть бути ескізи, першо ступеневі малюнки, детальні рендери, кольорові ілюстрації та інші форми візуального вираження. Кожен елемент в концепт-артбуку допомагає передати ідеї та настрої проекту, а також дозволяє команді розробників мати чітке уявлення про те, як виглядатимуть різні аспекти кінцевого продукту.

Концепт-артбуки можуть мати різну форму і формат, від друкованих книг до цифрових видань або навіть веб-сайтів. Вони можуть бути видані до релізу проекту, як частина маркетингової стратегії, або після його виходу для підтримки та задоволення фанатів. Такі артбуки часто супроводжуються коментарями, поясненнями та описами процесу розробки, що додає додаткову цінність та контекст до представлених малюнків.

Для художників, дизайнерів та інших креативних професіоналів концепт-артбук є важливим джерелом натхнення, вивченням технік та підходів до роботи. Вони можуть вчитися від талановитих майстрів, аналізувати їх стиль, композицію, кольорові рішення та інші аспекти візуального мистецтва.

Концепт-артбуки стали не тільки цінним ресурсом для професіоналів, але й популярними серед шанувальників кіно, гри та інших медіа-проектів. Вони дозволяють глибше пізнати процес створення і відчувати атмосферу творчості, яка оточує проект.

Загалом, концепт-артбуки є важливими інструментами для розробки та презентації візуального світу фільмів, відеоігор, коміксів та інших проектів. Вони допомагають передати ідеї, емоції та атмосферу творчого процесу, а також надають можливість насолодитися красою і талантом художників, що стоять за створенням проекту.

Концепт-артбук є надзвичайно важливим інструментом у процесі створення візуальних елементів для фільмів, відеоігор та інших проектів. Концепт-артбук часто включає першоступеневі ескізи та ідеї, які художники створюють на початкових етапах розробки проекту. Ці ескізи можуть бути

швидкими малюнками або навіть схематичними скетчами, що демонструють основні концепції персонажів, локацій, об'єктів або ідейних рішень.

Концепт-артбук також містить ілюстрації, що демонструють більш деталізовані концепції дизайну персонажів, обстановки, технологій, тварин або інших елементів. Ці ілюстрації можуть бути кольоровими або чорно-білими, залежно від задуму та стилю проекту. Вони допомагають візуалізувати ідеї та встановлювати візуальні параметри для подальшого розвитку.

У концепт-артбуці також можуть бути представлені детальніше виконані малюнки, що демонструють рівень деталізації і візуальний стиль елементів проекту. Ці рендеринги можуть бути кольоровими імейджами або цифровими рендерами, які передають текстури, освітлення, матеріали та інші деталі візуальних об'єктів.

Концепт-артбук також може включати коментарі, пояснення та описи, що супроводжують зображення. Ці пояснення допомагають розуміти задуми та ідеї художників, а також надають контекст для кращого розуміння візуальних рішень.

Концепт-артбуки є незамінним джерелом натхнення для художників, дизайнерів, розробників і фанатів проекту. Вони відображають процес створення візуального світу і дозволяють зануритися в творчий процес, розкриваючи задуми, техніки та етапи роботи над проектом.

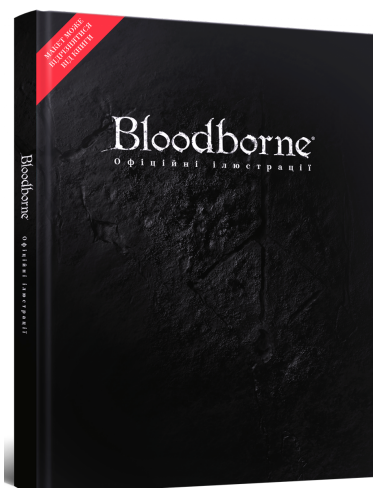


Рис. 1.2 - приклад концепт-артбука «Ігровий світ Bloodborne: Офіційні ілюстрації»

Рис. 1.3 - приклад разворота з концепт-артбука «Ігровий світ Bloodborne: Офіційні ілюстрації»

Тип артбуку за мотивами фільмів або ігор збирає художні роботи, пов'язані з певним фільмом або відеоігрою. Вони можуть містити концепт-арт, ілюстрації персонажів, локацій, атмосферних зображень та інших візуальних елементів, що створюють настрій і передають естетику конкретного проекту.

Артбуки за мотивами фільмів або ігор є дуже популярними серед шанувальників та колекціонерів. Вони представляють собою збірку художніх робіт, що пов'язані з певним фільмом або відеоігрою, і дають можливість зануритися у візуальний світ цих проектів.

Такі артбуки зазвичай включають концепт-арт, що відображає процес розробки персонажів, об'єктів, локацій та інших візуальних елементів. Ці роботи можуть бути початковими ескізами, малюнками, детальними ілюстраціями або навіть 3D-моделями. Крім того, в артбуках можуть бути представлені атмосферні зображення, які допомагають передати настрій та естетику проекту.

Артбуки за мотивами фільмів або ігор часто випускаються разом з релізом проекту або в подальшому як додатковий матеріал. Вони дозволяють фанатам глибше погрузитися в світ фільму або гри, розкривають деталі створення візуального стилю та допомагають зрозуміти творчий процес. Крім того, ці артбуки можуть бути цінними колекційними предметами для шанувальників, оскільки вони містять ексклюзивні та обмежені релізи художніх робіт.

Усього взятого, артбуки за мотивами фільмів або ігор є чудовим способом вивчення та насолоди візуальним світом улюбленого проекту, а також цінними додатками до колекцій шанувальників.

Артбуки зазвичай випускаються в момент релізу фільму або відеоігри, але їх також можуть випускати пізніше як додатковий матеріал. Вони можуть бути обмеженими виданнями з ексклюзивними художніми роботами та коментарями від розробників чи художників. Це робить їх цінними для колекціонування та як предмети, які допомагають заглибитися у світ улюбленого проекту.

У підсумку, артбуки за мотивами фільмів або ігор є чудовим способом насолодитися та дослідити візуальний світ улюблених проектів. Вони створюють можливість побачити більше деталей, дізнатися про творчий процес та додати цінний матеріал до колекцій фанатів.

Отже, артбуки за мотивами фільмів або ігор поєднують в собі різноманітні переваги: вони надають можливість насолодитися візуальними аспектами улюбленого проекту, вивчити деталі його створення та збагатити колекцію фанатів цінними додатками.

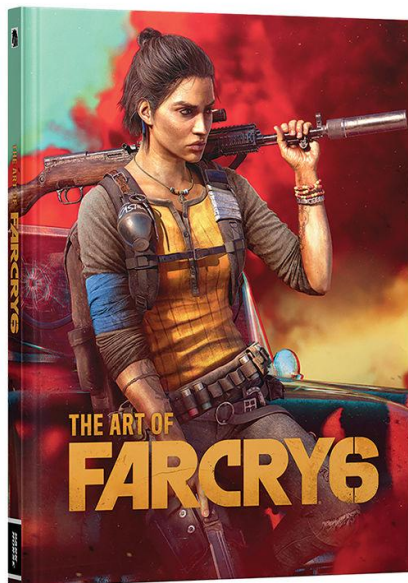


Рис. 1.4 - приклад концепт-артбука «The Art of Far Cry 6»

Рис. 1.5 - приклад розворота з концепт-артбука «The Art of Far Cry 6»

Тип артбуку з анімаційних фільмів, фокусується і містить ілюстрації, концепт-арт та інші візуальні матеріали, пов'язані з процесом створення анімації. Вони можуть показувати роботу над персонажами, анімаційними

послідовностями, дизайном світу та іншими елементами, що входять в процес анімації.

Артбуки з анімаційних фільмів є чудовими джерелами візуальних матеріалів, які демонструють процес створення анімації. Цей тип артбука збирає ілюстрації, концепт-арт та інші візуальні елементи, пов'язані з анімаційним фільмом, і дозволяє отримати унікальний вигляд за кулісами цього процесу.

У артбуках з анімаційних фільмів зазвичай представлені різноманітні матеріали, які відображають роботу над персонажами, анімаційними послідовностями та дизайном світу. Вони можуть містити концепт-арт, який показує етапи розробки персонажів, їхні вигляди, постви та вирази обличчя. Також артбуки можуть включати ілюстрації, що демонструють послідовність рухів та емоцій персонажів, їхні взаємодії та діалоги.

Крім того, в артбуках з анімаційних фільмів можуть бути представлені матеріали, що стосуються дизайну світу. Це можуть бути концепт-арт локацій, архітектури, природи або фантастичних об'єктів, що входять у склад анімаційного світу. Вони допомагають передати атмосферу і стиль фільму, а також деталізувати та уточнити візуальні аспекти.

Артбуки з анімаційних фільмів можуть бути цінними джерелами інформації для художників, студентів анімаційних шкіл та фанатів анімації. Вони дають можливість краще розуміти процес створення анімації, вивчати техніки та прийоми роботи з персонажами, а також надихають на власну творчість.

Усього взятого, артбуки з анімаційних фільмів є чудовими джерелами візуальних матеріалів, що відкривають двері у світ анімації і дозволяють побачити процес створення цих чарівних історій.

Додатково до цього, артбуки з анімаційних фільмів також можуть включати описи, коментарі та інтерв'ю з художниками, режисерами та іншими членами творчої команди. Це надає можливість отримати внутрішній погляд

на процес створення анімації, розкриває творчу візію та розуміння, що стоїть за різними аспектами фільму.

Для художників та студентів анімаційних шкіл артбуки з анімаційних фільмів можуть бути важливим джерелом навчання та натхнення. Вони можуть вивчати роботу над персонажами, дизайном світу, анімаційними послідовностями та іншими елементами, що входять у процес створення анімації, і застосовувати ці знання у своїх власних творчих проектах.

Для фанатів анімації артбуки з анімаційних фільмів є цінними колекційними предметами. Вони дозволяють збирати і насолоджуватися візуальними творами мистецтва, пов'язаними з улюбленими фільмами. Крім того, ці артбуки можуть розширити розуміння і апреціацію процесу творення анімації, дозволяючи побачити деталі та розробку персонажів та світу, які можуть бути пропущені під час перегляду фільму.

Артбуки з анімаційних фільмів дійсно є цінними джерелами інформації та натхнення для всіх, хто цікавиться анімацією. Вони розкривають та демонструють творчий процес, техніки роботи, деталі створення персонажів та світів анімаційних фільмів. Ці артбуки також дозволяють насолодитися візуальною привабливістю та магією анімаційних фільмів через красиві ілюстрації, концепт-арт та інші візуальні матеріали. Вони є цінними додатками до колекцій фанатів анімації та збагачують їхнє розуміння та оцінку цього виду мистецтва.

Тип художнього артбуку збирає роботи відомих художників. Вони можуть містити різноманітні жанри, стилі і техніки, включаючи малюнки, живопис, графіку, цифрове мистецтво та інше. Такі артбуки часто випускаються з метою представлення творчого портфоліо художника або просто для насолоди любителів мистецтва.

Художні артбуки є чудовими збірниками робіт відомих художників, які відображають їхнє творче портфоліо. Ці артбуки можуть містити широкий спектр жанрів, стилів і технік мистецтва, включаючи малюнки, живопис, графіку, цифрове мистецтво та багато іншого.



У художніх артбуках можна знайти різноманітні теми і образи, від реалістичних пейзажів та портретів до абстрактних композицій і фантастичних світів. Вони представляють творчість художника, його унікальний стиль та бачення мистецтва.

Ці артбуки можуть бути цінними джерелами натхнення для інших художників, студентів мистецтва та всіх, хто цікавиться мистецтвом. Вони демонструють різноманітність та талант художника, його вміння працювати з різними матеріалами та техніками. Художні артбуки також можуть бути просто насолодою для любителів мистецтва, які бажають помилуватися красою та творчістю відомих художників.

Все враховуючи, художні артбуки є цінними додатками до колекцій мистецтва, джерелами натхнення та візуальною насолодою для всіх, хто цікавиться цим прекрасним видом виразності.

Художні артбуки часто випускаються з метою представлення творчого портфоліо відомих художників. Вони дозволяють побачити широкий спектр їхніх робіт і ознайомитися з різноманітністю жанрів, стилів і технік мистецтва, якими вони володіють. Це може бути особливо корисно для художників, які шукають натхнення і хочуть вивчати різні підходи до мистецтва.

У художніх артбуках також можуть бути включені коментарі, пояснення і розмови самого художника про його роботи. Це дозволяє краще зрозуміти контекст і задуми, що переплітаються в їхніх творах. Такі коментарі можуть бути цікавим джерелом інсайтів і відомостей про процес творчості художника.

Художні артбуки також можуть мати обмежений наклад, розрахований на колекціонерів і шанувальників мистецтва. Вони можуть бути видані в якісній оформленій упаковці з додатковими матеріалами, такими як підписи художника, листівки або наклейки, що роблять їх ще більш привабливими для колекціонерів.

Крім того, художні артбуки можуть служити джерелом натхнення для дизайнерів, рекламних агентств і інших творчих професій. Вони демонструють різноманітність і талант художників, відкривають нові ідеї і

підходи до мистецтва, а також допомагають розширити межі творчого мислення.

В кінцевому підсумку, художні артбуки є важливими джерелами інформації, натхнення та насолоди для всіх, хто цікавиться мистецтвом, незалежно від того, чи є вони художниками, колекціонерами або просто любителями мистецтва.

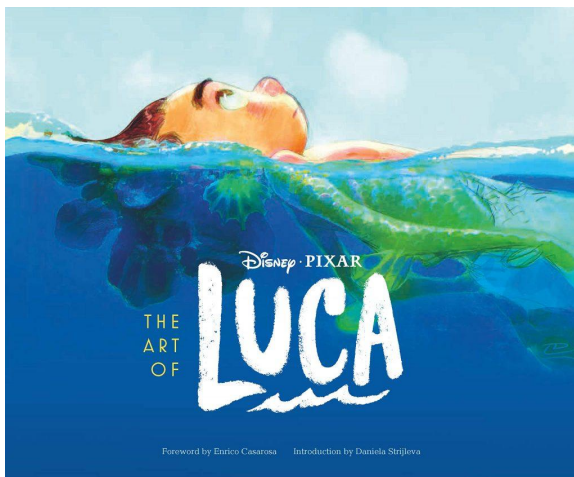


Рис. 1.6 - приклад художнього артбука «The Art of Luca»

Рис. 1.7 - приклад розворота з художнього артбука «The Art of Luca»

Тип колекційного артбука може включати різноманітні матеріали, які демонструють еволюцію певного продукту або бренду. Вони можуть містити раніше неопубліковані роботи, концепт-арт, коментарі розробників та інші матеріали, що розкривають історію та розвиток проекту.

Колекційний артбук - це спеціальний тип артбука, який випускається з метою представлення еволюції певного продукту, бренду або проекту. Вони мають на меті задокументувати історію та розвиток цього об'єкта, надаючи шанувальникам можливість отримати глибоке занурення в його творчий процес та творення.

Колекційні артбуки часто містять раніше не опубліковані матеріали, які демонструють етапи створення продукту або бренду. Це можуть бути концепт-арт, макети, розробка персонажів, скетчі та інші елементи, які вказують на еволюцію ідеї від початкового стадію до фінального виробу. Ці

матеріали надають унікальну інсайтову інформацію про процес творчості та дозволяють побачити, як змінилася концепція та як вона розвивалася протягом часу.

Колекційні артбуки також можуть містити коментарі та інтерв'ю з розробниками, художниками або творчою командою, які відповідали за проект. Ці коментарі дозволяють отримати глибше розуміння задуму, ідей та концепцій, що стояли за продуктом або брендом. Розробники можуть розповісти про виклики, з якими вони зіткнулися під час творчого процесу, технічні рішення, що були прийняті, та вплив певних факторів на кінцевий результат.

Колекційні артбуки зазвичай виглядають як розкішні видання з високоякісним дизайном і оформленням. Вони можуть містити велику кількість сторінок, колекційних карток, постерів або інших додаткових матеріалів, які розширюють враження від дослідження продукту або бренду.

Колекційні артбуки є цінними для шанувальників та колекціонерів, які бажають мати повну колекцію матеріалів, пов'язаних з улюбленим продуктом або брендом. Вони також можуть бути цінними джерелами інформації для професіоналів, дослідників та студентів, які цікавляться дизайном, розробкою продуктів або рекламою.

Колекційні артбуки часто створюються з метою відзначення ювілейних подій, випуску спеціальних видань або підтримки популярних франшиз. Вони можуть мати обмежений тираж та нумерацію копій, що робить їх особливими для колекціонерів. Крім того, колекційні артбуки можуть бути об'єктом бажання для фанатів, оскільки вони надають можливість побачити ранні етапи розвитку улюбленого продукту та дізнатися цікаві деталі про його створення.

Загалом, колекційні артбуки є цінними додатками до колекцій шанувальників, а також джерелами інформації та натхнення для художників, дизайнерів та інших зацікавлених осіб. Вони представляють унікальну можливість поглибленого вивчення історії, концепційного розвитку та креативного процесу, пов'язаного з певним продуктом або брендом.



Рис. 1.8 - приклад колекційного артбука «Світ гри Hearthstone»

Рис. 1.9 - приклад розворота з колекційного артбука «Світ гри Hearthstone»

### 1.3 Роль авторських ілюстрацій в артбуках

Артбук так і пукчербук – це книги в основі яких є ілюстрації, щоб розповісти історію. Саме ці ілюстрації є важливіше за слова і говорять більше них. Аудиторія цих книг досить велика і може починатися від самих малих і до дорослих людей. Зараз з'явилося досить багато видів артбуків які починаються від збірок ілюстрацій одного автора і до сайленбуків які теж підходять під визначення поняття артбуків. Графічні засоби в книжках можуть бути досить різними. Постель, фарби, кольорові олівці, ручки, акварель, колаж і цифрова графіка. Ілюстрована книжка як ідея виникла ще в 1800-х років, коли вперше виникла ідея познайомити дітей з читанням за допомогою картинок. Багато відомих авторів та ілюстраторів написали такі книги саме в той часовий період. Більшість сучасних книжок із малюнками пишуть та ілюструють різні люди, хоча іноді автори та ілюстратори співпрацюють над проектами разом. Хоча багато авторів виступають в один час як і авторами тексту так і ілюстрацій до книги.

Значення імпакту ілюстрацій: Варто зазначити, що ілюстрації в артбуках мають потужний вплив на глядачів та читачів. Вони можуть викликати емоції, створювати атмосферу і передавати повідомлення без використання слів. Ілюстрації в змозі перенести глядача в інший світ, занурити його в уявний і прекрасний досвід.

Ілюстрації в артбуках дійсно мають потужний імпакт на глядачів та читачів. Вони створюють візуальну мову, яка спілкується з глядачем на емоційному рівні і передає повідомлення без потреби у використанні слів. Особливо в артбуках, де зображення грають головну роль, ілюстрації можуть створювати особливу атмосферу, підсилювати настрій і перенести глядача в інший світ.

Часто ілюстрації в артбуках доповнюють або навіть розповідають історію самі по собі, використовуючи композицію, колір, світло, тінь та деталі. Вони можуть викликати широкий спектр емоцій - радість, захоплення, сум, задуму чи захоплення. Ілюстрації можуть бути використані для створення магічної атмосфери, розкриття фантастичних світів або передачі сильних почуттів і емоцій героїв історії.

Таким чином, ілюстрації в артбуках не тільки розширюють текстову інформацію, але й створюють глибокий зв'язок з глядачем, занурюючи його в уявний і прекрасний досвід. Вони виконують важливу роль у передачі настрою, повідомлення та емоційної сутності артбука.

Варіативність стилів і технік: Відзначте, що в артбуках використовуються різні стилі та техніки малювання. Від класичного малюнку до сучасних цифрових технологій, художники експериментують з різними способами виразу, щоб створити унікальні та захоплюючі ілюстрації.

Артбуки є місцем, де художники можуть проявити свою творчу віддачу та експериментувати з різними стилями та техніками малювання. Від класичного малюнку до сучасних цифрових технологій, ілюстратори використовують широкий спектр способів виразу, щоб створити унікальні та захоплюючі ілюстрації.

Деякі художники віддають перевагу традиційним медіа, таким як олівець, акварель, фарби або колаж. Вони можуть створювати реалістичні, імпресіоністичні або стилізовані ілюстрації, використовуючи майстерності традиційних технік.

У той же час, з появою цифрових технологій і комп'ютерних програм для малювання, багато художників перейшли до цифрового мистецтва. Вони використовують графічні планшети та програми для створення ілюстрацій з високою деталізацією, яскравими кольорами та спеціальними ефектами. Це дозволяє їм експериментувати з різними стилями, від реалістичного до фантастичного, і створювати цікаві візуальні рішення.

Разом з тим, художники можуть комбінувати різні техніки та стилі, створюючи унікальні гібридні форми виразу. Наприклад, вони можуть поєднувати традиційний малюнок з цифровим ретушуванням або використовувати цифрову графіку як основу, а потім додавати ручні акценти або деталі.

Така варіативність стилів і технік малювання дозволяє художникам виявити свою творчу індивідуальність і створити унікальні ілюстрації, які привертають увагу читачів та глядачів.

Зазначте, що ілюстрації в артбуках часто розглядаються як самостійна форма мистецтва. Багато художників, які створюють ілюстрації для артбуків, є відомими митцями, чії роботи можна побачити в галереях та виставках.

Ілюстрації в артбуках часто визнаються як самостійна форма мистецтва. Багато художників, які спеціалізуються на створенні ілюстрацій для артбуків, володіють власним унікальним стилем та мають відомість як в мистецькому світі, так і серед шанувальників.

Ці художники часто використовують артбуки як платформу для представлення своїх робіт широкій аудиторії. Вони створюють ілюстрації, які є не просто супроводжувальними матеріалами до тексту, але самостійними

проявами їх творчого бачення і мистецтва. Ці роботи можуть бути надзвичайно деталізованими, витонченими та естетично привабливими.

Багато ілюстраторів, які працюють в артбуках, також виставляють свої роботи в галереях та беруть участь у мистецьких виставках. Їх ілюстрації можуть бути показані як окремі твори мистецтва, а глядачі та колекціонери можуть придбати їх у вигляді постерів або лімітованих видань.

Таким чином, ілюстрації в артбуках не лише виконують функцію ілюстрування тексту, але й мають значну мистецьку цінність та є окремими творами мистецтва, які можуть бути визнані та оцінені в контексті сучасного мистецтва.

Ілюстрації в артбуках можуть розширювати історію, яку розповідає текст. Вони додають додатковий контекст, глибину та деталі до сюжету, допомагаючи читачам краще уявити події та персонажів.

Ілюстрації в артбуках можуть дійсно розширювати історію, яку передає текст. Вони додають важливий візуальний аспект до наративу, який допомагає читачеві глибше зануритись у світ книги і краще розуміти події та персонажів.

Ілюстрації можуть надати конкретні образи персонажів, місць, подій і предметів, що допомагає читачам уявити їх більш живими та реальними. Вони можуть показати емоції персонажів, їхні діалоги, жестів, що додає глибини до їхньої характеристики. Ілюстрації можуть створювати атмосферу та настрої, передаючи настрої різних сцен або моментів історії.

Крім того, ілюстрації можуть доповнювати текстову інформацію, деталізуючи деякі аспекти сюжету або пояснюючи складні концепції. Вони можуть показати додаткові подробиці про середовище, костюми, архітектуру або будь-які інші важливі елементи історії. Це дозволяє читачам отримати більш повне уявлення про світ, в якому відбуваються події.

Ілюстрації в артбуках можуть стати додатковим джерелом натхнення та розширити креативний потенціал читача. Вони створюють можливість для інтерпретації та власної уяви, що розширює досвід читання та сприяє більш активному взаємодії з матеріалом.

Таким чином, ілюстрації в артбуках виконують важливу роль у розширенні історії, надаючи додатковий контекст, глибину та деталі, що допомагають читачам краще зрозуміти та насолодитись книгою.

Ілюстровані книжки, включаючи артбуки, можуть впливати на сприйняття та зацікавлення дітей у читанні. Ілюстрації привертають увагу та створюють візуальний стимул, що сприяє розвитку літературних навичок і фантазії.

Ілюстровані книжки, включаючи артбуки, дійсно можуть мати значний вплив на сприйняття та зацікавлення дітей у читанні. Ілюстрації викликають велику цікавість та привертають увагу молодих читачів, оскільки вони надають візуальний стимул і створюють відчуття пригоди та розваги.

Ілюстрації допомагають дітям зрозуміти сюжетні лінії, персонажів та події книги. Вони візуалізують слова та розширюють уяву читача, допомагаючи їм краще усвідомити та сприйняти історію. Це особливо важливо для молодших дітей, які можуть ще не мати повного розуміння тексту, але за допомогою ілюстрацій можуть легше зрозуміти контекст та настрій книги.

Крім того, ілюстрації стимулюють фантазію та креативність дітей. Вони спонукають до додаткових роздумів та інтерпретації, дозволяючи молодим читачам вносити свої власні ідеї та уявлення в історію. Це розвиває літературні навички, вміння аналізувати та сприймати текст, а також стимулює творчу думку.

Таким чином, ілюстрації в артбуках мають великий вплив на читання дітей, сприяючи їхньому зацікавленню у книгах, розвитку літературних навичок, фантазії та творчості. Вони створюють барвистий та захоплюючий світ, який надихає молодих читачів відкривати радість читання.

Артбуки і пукчербуки - це книги, в яких ілюстрації виконують головну роль у розповіді історії, і вони часто мають більшу силу виразності, ніж слова. Ці книги адресовані різним аудиторіям, починаючи від дітей до дорослих. Вони можуть включати різноманітні види ілюстрацій, виконаних за допомогою різних графічних засобів, таких як малювання, фарбування, колаж,



цифрова графіка тощо. Ідея ілюстрованих книжок з'явилася ще в 1800-х роках, коли виникла потреба познайомити дітей з читанням за допомогою картинок. Багато відомих авторів та ілюстраторів створили такі книги протягом цього періоду. Сьогодні більшість сучасних книжок з ілюстраціями створюються різними людьми, іноді автори та ілюстратори співпрацюють над проектами разом. Ілюстровані книжки мають велике значення як мистецькі твори, а також як інструменти для розвитку читацької культури та сприяння фантазії і творчості у читачів.

#### **1.4 Аналіз аналогів артбуках які існують на ринку**

Я роблю аналіз аналогів артбуків з метою отримання глибшого розуміння ринку артбуків і визначення їх особливостей. Існує кілька причин, чому такий аналіз може бути корисним:

- ринкова конкуренція;
- виявлення тенденцій;
- покращення якості;
- розуміння цільової аудиторії.

Аналіз аналогів допомагає зрозуміти, які артбуки вже присутні на ринку і які є їх особливості. Це дає вам змогу відрізнитися від конкурентів і розробити унікальний продукт, який відповідає потребам вашої цільової аудиторії.

Аналізуючи аналоги, ви можете виявити популярні тенденції в артбуках, такі як використання інтерактивності, нові графічні техніки або спеціальні функції. Це допоможе вам бути в тренді і надати своєму проекту сучасний і привабливий вигляд.

Шляхом аналізу аналогів ви можете виявити сильні сторони кращих артбуків і використати їх як натхнення для покращення свого проекту. Ви можете вивчити їхні підходи до змісту, оформлення, взаємодії з читачами та інших аспектів, щоб створити більш привабливий і цікавий артбук.

Аналізуючи аналоги, ви можете зрозуміти, яка аудиторія зацікавлена в артбуках і які їхні потреби та вподобання. Це дає вам можливість створити артбук, який відповідає потребам цільової аудиторії і має більший шанс на успіх на ринку.

Ваш аналіз аналогів артбуків допоможе вам зробити обґрунтовані рішення щодо дизайну, змісту та маркетингових стратегій вашого проекту. Він сприятиме створенню унікального і привабливого артбука, який зможе привернути увагу і задовольнити потреби вашої цільової аудиторії.

Артбук «Світ гри Cyberpunk 2077» є офіційним виданням, яке досліджує художній світ і візуальний стиль гри Cyberpunk 2077 (див. рис. 1.2). Цей артбук розроблений спільно зі студією CD Projekt Red, розробниками гри, і містить широкий спектр ілюстрацій, концепт-арту та дизайну, пов'язаного з унікальним науково-фантастичним світом гри.



Рисунок 1.10 - Артбук «Світ гри Cyberpunk 2077»

Ілюстрації, що відображають візуальні концепції гри, включаючи персонажів, локації, транспорт, архітектуру та інші елементи гри. Вони демонструють процес розробки і створення світу гри.

Артбук може містити детальний опис та ілюстрації персонажів гри, їхніх костюмів, зовнішності, характеристик і різноманітних стилізацій. Артбук може представляти дизайн та ілюстрації різних локацій у світі гри, включаючи міста, вулиці, будівлі, пейзажі та інші деталі оточення. В артбуку можуть бути

зображені футуристичні технології, різновиди транспорту, включаючи автомобілі, мотоцикли, дрони та інші технічні нововведення, що населяють світ гри. Артбук може містити коментарі та інтерв'ю з розробниками гри, де вони розповідають про процес творення і дизайну світу Cyberpunk 2077, розкривають ідеї та концепції, що стояли за грою.

Артбук «Світ гри Cyberpunk 2077» може бути цікавим не тільки фанатам гри, але й людям, зацікавленим у науковій фантастиці, графічному дизайні та візуальному мистецтві. Він дає можливість заглибитися у візуальний світ гри і насолодитися творчим процесом створення цього захоплюючого науково-фантастичного середовища.

Артбук «Світ Відьмака» (див. рис. 1.3) є додатковим матеріалом до серії фентезі-романів «Відьмак» польського письменника Анджея Сапковського, а також до відеогри «Відьмак 3: Дика полювання», створеної компанією CD Projekt Red. Цей артбук містить багато ілюстрацій, концепт-арту і візуальних матеріалів, пов'язаних з цим фантастичним світом.



Рис. 1.11 - Артбук «Світ Відьмака»

У «Світі Відьмака» ви знайдете чудові малюнки персонажів, локацій, монстрів, пейзажів і атмосферних сцен, що доповнюють нарративну частину романів та відеогри. Ілюстрації можуть бути виконані в різних стилях і

техніках, що дозволяє показати різноманітність художніх талантів, що брали участь у створенні цього світу.

Артбук також може містити коментарі та пояснення від художників, дизайнерів і авторів, які розкривають деталі творчого процесу, інсайти щодо концепцій та технічних аспектів створення візуального світу «Відьмака». Це дозволяє фанатам отримати більш глибоке розуміння того, як було створено персонажів, деталі монстрів, атмосферу локацій і загальну візуальну ідентичність світу.

Артбук «Світ Відьмака» є не тільки візуальним насолодженням для фанатів, але й цінним джерелом інформації для людей, які цікавляться процесом розробки і створення фантастичного світу. Він дає змогу глибше пізнати персонажів, монстрів і локації, а також зрозуміти творчість і технічні аспекти, що стоять за створенням цього захоплюючого фентезі-універсуму.

Артбук «Світ Відьмака» також може включати додатковий контент, як-от концепт-арт персонажів, макети зброї, дизайн окремих ігрових локацій та деталізовані креслення. Цей додатковий матеріал дозволяє глибше вникнути в творчий процес розробки гри і отримати внутрішній погляд на етапи створення персонажів та світу «Відьмака».

Крім того, артбук може містити інтерв'ю зі створювачами гри, письменниками, художниками та іншими креативними людьми, які працювали над «Світом Відьмака». Ці інтерв'ю можуть розкрити деталі про інспірацію, творчий процес, виклики та досягнення, пов'язані зі створенням цього захоплюючого світу.

Артбук також може стати чудовим збірником для колекціонерів та шанувальників серії «Відьмак». Він дозволяє фанатам глибше зануритися в улюблену історію, насолодитися красою ілюстрацій та насититися візуальною атмосферою цього унікального світу.

Нарешті, артбук може виконувати інструктивну функцію для молодих художників та ілюстраторів, які цікавляться вивченням стилю, техніки і процесу створення графічного контенту. Він може надати натхнення та

викликати нові ідеї у майбутніх творців, допомагаючи їм вдосконалювати свої навички і розширювати свої художні горизонти.

В цілому, артбук «Світ Відьмака» - це не тільки візуальний комплімент для фанатів, але й цінний джерело інформації, вдихновення і творчого розвитку для всіх, хто зацікавлений у магічному світі Відьмака.

Артбук під назвою «По ту сторону ізгороди» (див. рис. 1.4) - пов'язаний з фантастичним світом, який створено в рамках однойменної книжкової серії американського письменника Патріка Ротфуса. Цей артбук містить багато ілюстрацій, концепт-арту і візуальних матеріалів, пов'язаних з цим унікальним фентезі-світом.

У «По ту сторону ізгороди» можна знайти чудові малюнки персонажів, локацій, створінь, пейзажів і атмосферних сцен, що доповнюють нарративну частину книжкової серії. Ілюстрації можуть бути виконані в різних стилях і техніках, що дозволяє показати різноманітність художніх талантів, які брали участь у створенні цього світу.



Рис. 1.12 - Артбук «По ту сторону ізгороди»

Артбук може містити коментарі і пояснення від художників, дизайнерів і авторів, які розкривають деталі творчого процесу, концепції та технічних аспектів створення візуального світу «По ту сторону ізгороди». Це дозволяє фанатам отримати більш глибоке розуміння того, як були створені персонажі, створіння, атмосфера локацій і загальна візуальна ідентичність світу.



Артбук «По ту сторону ізгороди» також включає додатковий контент, такий як концепт-арт персонажів, мапи світу, деталізовані креслення та інші важливі артові матеріали. Цей додатковий контент допомагає поглибити розуміння творчого процесу і дозволяє фанатам краще осягнути всю красу та глибину світу.

Артбук «По ту сторону ізгороди» може також містити інтерв'ю з автором, художниками та іншими творчими людьми, які працювали над створенням цього фантастичного світу. Ці інтерв'ю можуть розкрити деталі про інспірацію, творчий процес, виклики та досягнення, пов'язані зі створенням цього захоплюючого світу «По ту сторону ізгороди».

Загалом, артбук «По ту сторону ізгороди» є не тільки візуальним насолодженням для фанатів, але й цінним джерелом інформації, що допомагає глибше зануритися в улюблену книжкову серію і насолодитися красою та деталями фантастичного світу, створеного Патріком Ротфусом.

«The Art of WolfWalkers» — артбук, присвячений анімаційному фільму «WolfWalkers». Створений Cartoon Saloon, тією самою студією, яка створила такі відомі фільми, як «Таємниця Келлса» та «Пісня моря» — це візуально приголомшлива та чарівна історія, дія якої відбувається в Ірландії XVII століття.



Рис. 1.13 - Артбук «The Art of WolfWalkers»

Артбук демонструє захоплюючі художні роботи та візуальну розробку, які використовувалися для створення фільму. Він містить колекцію концептуального мистецтва, дизайну персонажів, розкадрування, фонових

малюнків та інших візуальних матеріалів, які пропонують уявлення про творчий процес і світ «WolfWalkers».

На сторінках цього артбуку читачі можуть зануритися у багато ілюстрований світ фільму, досліджуючи складні деталі героїв, пишні пейзажі та магічні елементи, які оживляють історію. Артбук забезпечує глибше розуміння художнього вибору, натхнення та техніки, які використовують талановиті художники та аніматори, залучені до виробництва

Окрім художнього оформлення, книга також включає коментарі та думки від режисерів, обговорюючи сюжетні рішення, тематичні елементи та проблеми, з якими зіткнулися під час створення фільму. Це додає ще один рівень вдячності та розуміння для шанувальників «WolfWalkers» і тих, хто цікавиться мистецтвом анімації.

«The Art of WolfWalkers» служить візуальним супутником і сувеніром на пам'ять як для шанувальників фільму, так і для любителів анімації. Це дозволяє їм зануритися у світ історії, захопитися хитромудрим мистецтвом і глибше оцінити майстерність, використану для втілення фільму в життя.

Загалом «The Art of WolfWalkers» дає можливість зазирнути у творчий процес створення фільму, відзначає талант залучених художників і аніматорів і дає можливість знову пережити магію та красу «WolfWalkers» через його приголомшливе мистецтво.

## РОЗДІЛ 2

### РЕАЛІЗАЦІЯ АРТБУКУ «ЛІС НА МЕЖІ»

#### 2.1 Етапи створення макету артбуку

Виробництво артбуку «Ліс на межі" включає кілька важливих етапів, які допоможуть створити змістовий та естетично привабливий продукт. Перш за все, я провела аналіз ринку, ознайомитись зі схожими продуктами, щоб зрозуміти їх особливості, сильні та слабкі сторони. Це дозволило мені виділитись серед конкуренції та зробити свій артбук унікальним.

Також необхідно визначити технічні характеристики продукту, зокрема формат, матеріали, тип брошурування та обладнання для виконання роботи. Формат артбуку може бути визначений відповідно до його змісту та цільової аудиторії. Вибір обкладинки, можливість використання спеціальних ефектів (наприклад, лакування або фольгування). Тип брошурування може бути вибраний залежно від обсягу та стилю артбуку.

Під час створення артбуку важливо врахувати смаки аудиторії та популярні тренди. Вивчення смаків аудиторії допоможе вам вибрати відповідну стилістику, кольорову палітру та метод подачі матеріалу. При цьому варто зберігати баланс між власним творчим підходом і вимогами цільової аудиторії.

У процесі розробки артбуку слід дотримуватися певної послідовності етапів, таких як розробка концепції, додрукарська підготовка. Кожен з цих етапів має свої особливості та вимоги, і їх послідовність забезпечує ефективне виконання проекту.

При виборі друкарського обладнання варто звернути увагу на його технічні можливості, такі як максимальний можливий формат оброблювальної продукції, якість виготовлення, швидкість та вартість використання. Вибір способу друку повинен відповідати вашим потребам та бюджету. Також варто вивчити якість та вартість матеріалів для друку, оскільки це впливає на кінцевий результат та естетику артбуку.



Загальний процес створення артбуку «Ліс на межі" включає ретельне планування, аналіз, розробку та вибір технічних характеристик, стиль та метод подачі матеріалу, друкарську підготовку, друк та післядрукарську обробку. Дотримуючись цих етапів та звертаючи увагу на деталі, ви можете створити вражаючий та професійний артбук, задовольняючи потреби своєї аудиторії.

Процес створення артбуку непростий та специфічний, він включає у себе такі етапи: розробка концепції та додрукарська підготовка, друк і післядрукарська обробка.

На першому етапі визначається загальна ідея, концепція та цілі артбуку. Вирішується, яку інформацію, ілюстрації та ілюстраційні стилі включити, а також як організувати та структурувати контент.

Другий етап включає підготовку артбуку для друку. Сюди входить надання необхідної інформації, як текстової, так і графічної, оцифрування ілюстрацій, а також створення друкарських форм. Додрукарська підготовка допомагає забезпечити відповідність оригінального задуму та налаштувати продукт для наступного етапу.

Третій етап, артбук фізично друкується на вибраному друкарському обладнанні. Враховуються раніше визначені технічні характеристики, формат та матеріали, а також використовуються відповідні друкарські методи і технології.

Після друку артбуку виконується ряд післядрукарських операцій для досягнення остаточного вигляду та якості. Це може включати складання сторінок, обрізку, брошурування, нанесення захисного покриття, перевірку якості та інші обробки залежно від конкретних вимог та цілей проекту.

Всі ці етапи взаємопов'язані і вимагають уваги до деталей, співпраці зі спеціалістами у галузі дизайну, друку та післядрукарської обробки. Важливо дотримуватись вимог та стандартів якості, щоб отримати готовий артбук, який відповідає задуму та задовольняє потреби аудиторії.

Отримати кінцевий продукт таким який він був запланований можна за умови, якщо під час додрукарської підготовки та дизайну у повному обсязі

передати дані про необхідні характеристики продукту. До такої інформації входять формат продукту, послідовність післядрукарських операцій, та опис обладнання на якому продукт буде друкуватися.

На якість фінального продукту сильно впливає такий процес як профілізація обладнання. Для кожного апарату необхідно провести індивідуальну профілізацію, після чого він запечатується і може бути застосований під час дизайну друкованого виробу, додрукарських процесів, виготовлення друкарських форм та проведення кольоропроб. Профілізація необхідна у випадку, якщо підприємство не має сертифікату по стандартам друку, якщо такі сертифікати наявні то процес ведеться згідно відповідним стандартам. Визначення можливих дефектів друку та помилок з метою запобігання їх уникненню про створенні, це одне з найважливіших завдань додрукарської підготовки.

Профілізація обладнання також має значний вплив на якість фінального продукту. Кожен друкарський апарат потребує індивідуальної профілізації, яка включає вимірювання та налаштування кольорового простору. Цей процес дозволяє досягти точності відтворення кольорів і забезпечити високу якість друку. Профіліроване обладнання використовується під час дизайну друкованого виробу, додрукарських процесів, виготовлення друкарських форм та проведення кольорових проб. Якщо підприємство має сертифікати, вимоги стандартів друку дотримуються при процесі профілізації.

Визначення можливих дефектів друку та помилок на етапі додрукарської підготовки є одним із найважливіших завдань. Це допомагає запобігти проблемам і забезпечити високу якість фінального продукту. Ретельний аналіз макету та перевірка на можливі дефекти допомагають виявити та виправити проблеми перед початком друку.

Враховання всіх цих аспектів додрукарської підготовки сприяє отриманню якісного та задуманого продукту. При виготовленні друкарської продукції необхідно мати доступ до переліку поліграфічного обладнання, до цього переліку відносяться друкувальний апарат, брошурувальна та

ламівувальна машини а також гільйотина. Макет проходить всі стадії додрукарської підготовки перед надходженням до друку.

Перший етап проекту - це розробка дизайну. У першу чергу, важливо добре продумати зовнішнє оформлення видання або товару. Під час розробки проекту необхідно чітко розуміти загальну концепцію та мати уявлення про бажаний фінальний результат. Також важливо правильно вибрати загальний стиль проекту. Аналізуючи усі наведені факти, можна зробити висновок, що додрукарська підготовка виконує роль бази, на основі якої будуть проводитися майбутні операції. Зовнішній вигляд товару має велике значення, оскільки саме цей фактор привертає увагу багатьох користувачів, що в свою чергу сприяє популярності товару та приносить прибуток.

Другий етап - це верстка. Основна ціль верстки полягає в тому, щоб уникнути розміщення важливих елементів надто близько до ліній зрізу, фальцювання або корінця. Зазвичай відстань від ліній різки та корінця не перевищує 5 мм.

Далі виконується розміщення елементів, які будуть видно на відкритій сторінці. Розміри цих елементів повинні відповідати стандартним параметрам, і зазвичай не перевищують 5 мм. На цьому етапі важливо уникати будь-яких можливих спотворень, які можуть виникнути при розміщенні всіх елементів, і іноді потрібно вносити зміни в розташування.

Окремої уваги варто приділити правильному розміщенню ілюстрацій на відкритих сторінках видання. Таким чином, можна описати процес верстки видання.

Третій етап - це кольорокорекція. Кольорокорекція виконується перед друкуванням видання. Під час процесу кольорокорекції можна повернути макету натуральні кольори. Також можна створити зразок завершеного видання, щоб позначити необхідні кольори та відтінки, і легко порівняти цей зразок з результатом.

Зазвичай кольорокорекція проводиться у два етапи в рамках додрукарської підготовки. Спочатку виконується первинна обробка зображень,

яка включає корекцію. Потім йде корекція верстки, і при необхідності змінюються розміри відкритих сторінок. Вся ілюстративна інформація переводиться у масштаб 1:1 і налаштовується необхідний дозвіл. На заключному етапі відбувається обробка ілюстрацій.

Четвертий етап - це робота оператора додрукарської підготовки. Оператор займається обробкою матеріалів, які вже пройшли корекцію та виправлення відповідно до вимог коректора.

На цьому етапі основним завданням оператора є контроль якості верстки та перевірка відповідності технічним вимогам, а також конвертація до формату PDF. Для належного виконання цих операцій необхідно правильно налаштувати операційну систему та програми, які використовуються у процесі. Від якості роботи оператора залежить ефективність і загальна якість всього процесу, тому ця посада має велику відповідальність.

Окрім концентрації і уваги, посада оператора вимагає знання широкого спектру теоретичної інформації та володіння технічними навичками.

Після завершення чотирьох етапів розробки макету артбуку, він проходить процес додрукарської підготовки та передається на друк. Оскільки артбук потрібно роздрукувати у середньому тиражі, доцільно використовувати цифровий друк, оскільки кількість примірників не є великою, а якість грає важливу роль. Крім того, якщо людина зацікавиться артбуком, вона може також зацікавитися і продуктом, на основі якого створено артбук.

Останнім етапом обробки надрукованого видання є післядрукарська обробка. Це включає ряд процесів, які проводяться над матеріалом після друку і додрукарської обробки. Основними після друкарськими процесами є ламінація, брошурування та порізка.

Ламінація - це процес, під час якого на поверхню надрукованого матеріалу наноситься прозора плівка. Основне призначення ламінації - це захист матеріалу від зовнішніх факторів або надання певних візуальних якостей. Різка здійснюється на спеціалізованих паперорізальних машинах, які

дозволяють точно розрізати товсті стопки паперу. Брошування включає операції з фіксації книжкового блоку разом з обкладинкою.

## **2.2 Програмне забезпечення**

Для створення ілюстрацій для артбуку були використані дві програми - Adobe Photoshop та Adobe Illustrator.

Adobe Photoshop, який є графічним редактором, був використаний для створення растрових ілюстрацій. Крім того, ця програма використовувалася для кольорокорекції та застосування фільтрів до готових ілюстрацій.

Photoshop є дуже потужною програмою з ручним керуванням. Варто підкреслити, що вона має обширний функціонал, високу продуктивність та стабільність роботи. Програма також автоматично зберігає дані, щоб у разі критичної помилки і аварійного закриття програми не втратити робочі дані. Photoshop є універсальним інструментом для створення та редагування ілюстрацій. Він є найбільш відомим растровим редактором і є лідером на ринку програмного забезпечення даного типу.

Оскільки програми Adobe Illustrator і Photoshop розроблені однією компанією, є можливість швидкого експорту файлу з однієї програми в інший формат, якщо потрібно додати деталі, які не зручно створювати за допомогою векторної графіки.

Посилання на офіційний сайт Adobe Illustrator :

<https://www.adobe.com/ua/products/illustrator.html>

Посилання на офіційний сайт Adobe Photoshop :

<https://www.adobe.com/ua/products/photoshop.html>

Для верстки артбуку було використано програму Adobe InDesign. Ця сучасна програма має широкий спектр інструментів для створення та редагування макетів видань. Вона постійно оновлюється та розширює свій функціонал. Як і в інших програмах Adobe, є можливість налаштування робочої області, автозбереження та взаємодії з файлами різних форматів.

Програма відрізняється стабільністю роботи, ефективністю та швидкістю опрацювання різноманітних операцій.

Для полегшення роботи з версткою, Adobe InDesign надає можливість створення майстер-шаблонів, на яких можна зберегти елементи оформлення сторінок, що постійно повторюються. Це дозволяє заощадити час, який можна витратити на більш детальну розробку інших аспектів видання.

Посилання на офіційний сайт Adobe InDesign :

<https://www.adobe.com/ua/products/indesign.html>

### **2.3 Концепція видання та розробка дизайну макета**

Розробка артбуку «Ліс на межі" почалася з етапу пошуку ідеї. Цей процес був направлений на виявлення концепції та тематики, які найкраще відображали би зміст та атмосферу артбуку. Пошук ідеї включав дослідження та вивчення різних джерел натхнення, таких як мистецтво, література, міфологія, а також особисті спостереження та досвід.

В результаті цього пошуку ідеї була виявлена концепція, яка стала основою для подальшої розробки артбуку «Ліс на межі". Ця ідея визначила напрямок та візуальний стиль проекту, який далі розвивався та втілювався в ілюстраціях та дизайні артбуку.

Було прийнято рішення створити артбук, присвячений японській міфології. Основним напрямком мого артбуку буде представлення різноманітних японських монстрів та інших міфічних створінь.

Велика частина артбуку буде приділена цим фантастичним істотам, що дозволить мені детально дослідити та відобразити їх різноманітність. В процесі створення артбуку я вивчатиму та вплітати в нього різні аспекти японської міфології, щоб кожна істота була представлена вірно та відповідно до її легенди та символіки.

Було заплановано включити в артбук як відомих монстрів, таких як кіцуне (лисиця-демон) та тануки (химерні тварини), так і менш відомі або рідкісні міфічні створіння з японської культури. Мої ілюстрації будуть

створюватись з метою передати їхню унікальну естетику, форму та характер. Крім того, я буду досліджувати їхні легенди та розповідати про їх значення в японському фольклорі та культурі.

Артбук про японську міфологію буде не лише художнім проектом, але й можливістю поглибитися у світ фантастичних створінь та пізнати багатшарову культурну спадщину Японії. Він стане джерелом захоплення та освіти для шанувальників мистецтва, фольклору та всіх, хто цікавиться японською культурою та її унікальними історіями.

Артбук про японську міфологію також буде сприяти збереженню та популяризації цієї важливої аспекти японської культури. Шляхом представлення монстрів та міфічних створінь від ілюстрацій до детальних описів, я можу відтворити їх велич та загадковість.

Оскільки японська міфологія має глибокі корені і сповнена багатства, артбук буде інформативним та цікавим джерелом знань для читачів. Він дозволить людям поглибитися у світ японських легенд, дізнатися про різні аспекти японської культури та розкрити унікальність міфології цієї країни.

Крім того, артбук може стати важливим джерелом натхнення для художників та творців. Він пропонуватиме різноманітність образів та стилів, що стимулюватиме творчість та розвиток власного художнього потенціалу. Артбук може стати візуальним довідником для художників, які бажають вивчати та зображувати японську міфологію у своїх творах.

Крім того, артбук може викликати цікавість та захоплення серед читачів, які раніше можливо не мали знань про цю тему. За допомогою візуального впливу та цікавих розповідей, артбук може стати привабливим для широкої аудиторії та привести до популяризації японської міфології в світі.

Отже, мій артбук про японську міфологію має потенціал стати не тільки чудовим художнім проектом, але й цінним джерелом знань, джерелом натхнення для художників та інструментом популяризації японської культури та міфології у сучасному світі.

## 2.4. Розробка макету видання

Артбук повністю стилізовано під японські гравюри, що створює особливу атмосферу і відтворює характерний стиль цих творів. У процесі розробки артбуку, я зверталася до японських гравюр, щоб знайти натхнення та створити потрібну атмосферу в самому проекті.

Основний пошук натхнення проводиться шляхом вивчення японських гравюр, які відображали міфологічних істот та інші містичні події. Було досліджено ці гравюри, звертаючи увагу на їх стиль, деталі та розміщення елементів. Це допомогло мені зрозуміти, як відтворити автентичний вигляд монстрів та інших міфічних створінь в моєму артбуку.

Крім того, було проведено дослідження історичних подій того періоду, який впливав на сприйняття світу та створення міфологічних історій. Це допомогло мені зрозуміти контекст і особливості, які пов'язані з кожним видом монстра.

Пошук гравюр з містичними істотами вимагав багато часу та зусиль. Було розглянуто різні джерела, включаючи книги, музеї та онлайн-ресурси, щоб знайти потрібні гравюри, які б відповідали моїм потребам і були відповідні для мого артбуку.

В результаті цього пошуку, коли було знайдено відповідні гравюри з містиці і створила колекцію зображень, які були використані як референси при створенні ілюстрацій артбуку. Цей етап був важливим для створення автентичної та привабливої візуальної частини проекту.





а б в

Рис. 2.1 - Японські гравюри:  
а - «Юрей»; б - «Ёцуя Кайдан»; в - «Інугамі»

Мій пошук шрифту для артбуку був першим етапом у процесі створення проекту. Крім того було треба знайти шрифт, який би відображав естетику та настрої а також доповнював візуальний стиль моїх ілюстрацій.

Крім естетичних аспектів, також було враховано читабельність та зручність використання шрифту, оскільки він мав бути використаний для тексту артбуку. Було звернуто увагу на розмір, пропорції літер та роздільну здатність шрифту, щоб впевнитись, що він буде зрозумілим та приємним для читання.

У результаті пошуків був обраний шрифт, який вдалося поєднати з естетикою японської міфології та створити гармонійне поєднання з ілюстраціями. Цей шрифт став важливим елементом візуального сприйняття артбуку і допоміг підкреслити його тематику та атмосферу.

Тепер, знайшовши відповідний шрифт, можна було продовжити роботу над моїм артбуком, використовуючи його для текстових елементів, заголовків та написів. Правильно підібраний шрифт додасть багато цінну візуальну якість та доповнить загальний вигляд артбуку.



KyivType Superfamily  
KyivType Superfamily  
KyivType Superfamily  
KyivType Superfamily  
KyivType Superfamily

Рис. 2.4 - Шрифт Kyiv Region

Починаючи роботу над макетом артбуку, було розпочато створення початкових ескізів, використовуючи японські гравюри як референси. Ці гравюри, які послужили мені джерелом натхнення та допомогли визначити візуальний стиль та композицію моєї роботи.

В процесі створення пошукальних ескізів, було вивчено японські гравюри, звертаючи увагу на їхні особливості, лінійну роботу, використання тіней та світла, а також композицію зображень. Був намір захопити атмосферу та естетику цих гравюр у своїх ескізах, відтворюючи їхні унікальні риси.

Використання японських гравюр як референсів допомогло мені вибрати відповідні мотиви, символи та стилізацію, які краще відображали моє бачення артбуку про японську міфологію. Вони стали основою для подальшої розробки і деталізації ескізів та макету.

Цей етап роботи був важливим, оскільки дозволив встановити загальний вигляд та стиль мого артбуку, забезпечивши початковий настрій та естетику. Референси японських гравюр допомогли відчувати дух та культурну спадщину Японії, і вони слугували початковою точкою для дальшого розвитку мого проекту.

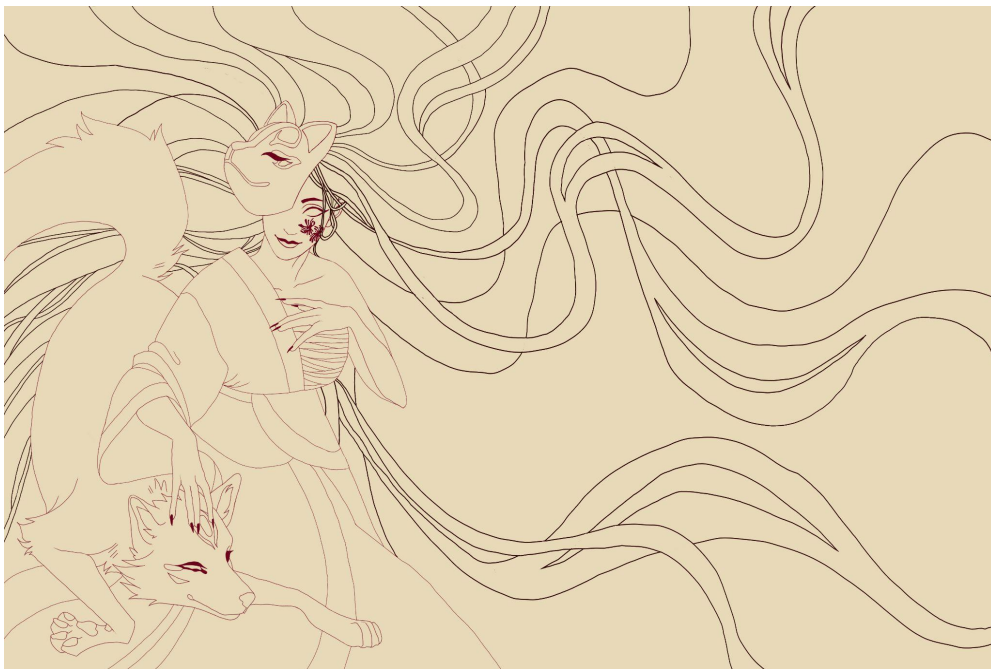


Рис. 2.5 -Скетч «Кіцуне»

Після знаходження референсів, вибору потрібного шрифту та створення перших скетчів було розпочато роботу над ілюстраціями для артбуку.

Перші ілюстрації були наплювані з великим захопленням та уважністю до деталей. Був намір передати міфічну та загадкову атмосферу японської міфології у кожній ілюстрації. Вони були створені з урахуванням елементів гравюр, символіки та легенд, що становлять основу японської міфології.

Процес створення ілюстрацій був творчим та вимагав від мене поєднання традиційних технік та сучасних засобів. Було використований колір, композицію та деталі, щоб кожна ілюстрація могла розповісти свою унікальну історію та виразити силу та магію японської міфології.

Цей етап роботи над артбуком був захоплюючим та надихаючим. Кожна наплювана ілюстрація додавала новий шар до мого проекту, допомагала розкрити міфічний світ японської культури та привносила життя до моїх сторінок.

Продовжуючи створення ілюстрацій, я була захоплена відкриттям нових монстрів та міфічних створінь, які досі залишалися невідомими мені. Кожна ілюстрація стала кроком до розкриття багатогранності та краси японської міфології у моєму артбуку.

Мою першу ілюстрацію для артбуку я розпочала з малювання кіцуне, яка є одним з центральних персонажів японської міфології.

З великим захопленням та деталізацією я намагалася передати красу та загадковість цього міфічного створіння. Враховуючи особливості кіцуне, такі як її хвіст лисиці та здатність змінювати свою форму, я намагалася зафіксувати її чарівну присутність із всією її елегантністю.

Використовуючи впізнавані символи та елементи японської культури, я створила атмосферу, що відображала міфологію кіцуне. Колорит, поза та вираз обличчя були ретельно продумані, щоб передати сутність цього магійного створіння.

Процес малювання першої ілюстрації кіцуне був захоплюючим та відкривав для мене нові можливості вираження через мистецтво. Ця ілюстрація виступила своєрідним кроком у світ японської міфології та принесла моєму артбуку початкову точку зору на цю тему.

Завершення першої ілюстрації кіцуне стало натхненням для подальшої роботи над іншими міфічними створіннями та розширення тематики артбуку про японську міфологію. Ця ілюстрація відкрила шлях до втілення багатства та розмаїття міфологічного світу у моїх наступних творах.

Початок малювання першої ілюстрації кіцуне був важливим кроком у реалізації моєї візі артбуку про японську міфологію. Ця ілюстрація стала відправною точкою, яка визначила стиль, настрої та естетику мого проекту.

Процес малювання першої ілюстрації кіцуне не лише розвивав мої художні навички, але й допоміг мені глибше зрозуміти значення міфології у культурі та суспільстві. Вона стала моєю особистою відповіддю на японську міфологію та здатність передати її красу та сенс у моїх творах.

З кожною наступною ілюстрацією артбуку, я відчувала зростання своєї зв'язаності з японською міфологією та ставала свідомою про значення цього проекту як способу привнести магію та диво у світ сучасного мистецтва.

Очікуючи наступні сторінки мого артбуку, я сподіваюся, що мої ілюстрації не тільки надихнуть глядачів, але й розкриють їм дивовижний світ японської міфології та привернуть увагу до цінностей традицій та спадщини.

Наступна ілюстрація, яку я створила, присвячена бакенeko - міфічному створінню в японській міфології. Завдяки дослідженню та збору референсів, я змогла відтворити властивості та характерні риси бакенeko, щоб передати їх унікальний характер та загадковість.

Після завершення ілюстрації бакенeko, була зроблена наступна ілюстрація, яка зображує танукі - інше цікаве міфічне створіння з японської міфології. Танукі відомі своїми великими м'якими хвостами та магічними властивостями. У моїй ілюстрації було намагання передати їхню грайливість та сили, використовуючи відповідні кольори та композицію.

Кожна нова ілюстрація, яку я додаю до артбуку, доповнює колекцію міфічних створінь та розкриває різні аспекти японської міфології. Цей процес дозволяє мені не лише виявити моє художнє бачення, але й надати глядачам можливість поглибитися у світ загадок та чудес, що приховує японська культура.

Крізь мої ілюстрації, був намір відтворити не лише зовнішню красу міфічних створінь, але й передати їхні символічні значення та вплив на японську культуру та суспільство.

Ці ілюстрації стають частинами пазла, який складається з усіх подальших творів мого артбуку про японську міфологію. Кожна нова сторінка відкриває новий міфологічний персонаж та занурює глядача у світ загадковості та фантазії.

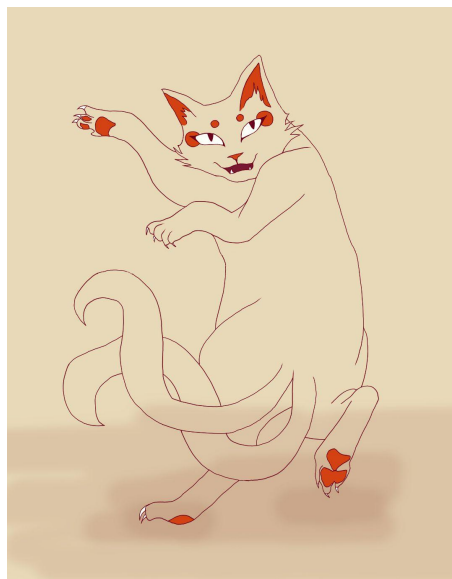


Рис. 2.7 - Ілюстрація «Бакенeko». Етап.

Після створення ілюстрацій кіцуне, бакенeko та танукі, я приступила до наступної ілюстрації, яка зображує японського демона оні. Оні - це міфічні створіння з багатою історією та символікою в японській міфології.

У своїй ілюстрації я намагалася передати жахіття та силу демона оні, використовуючи темну палітру кольорів, гострі контури та експресивний стиль малювання. Деталі, такі як гострі зуби, грозові хмари навколо, а також

маскульний вигляд оні, допомагають передати його загадковий та жахливий характер.

Ця ілюстрація додає в артбук елемент темряви та містичності, розширюючи палітру міфічних створінь, представлених в ньому. Кожна ілюстрація поглиблює розуміння та захоплення японською міфологією, розкриваючи її різні аспекти та сторони.

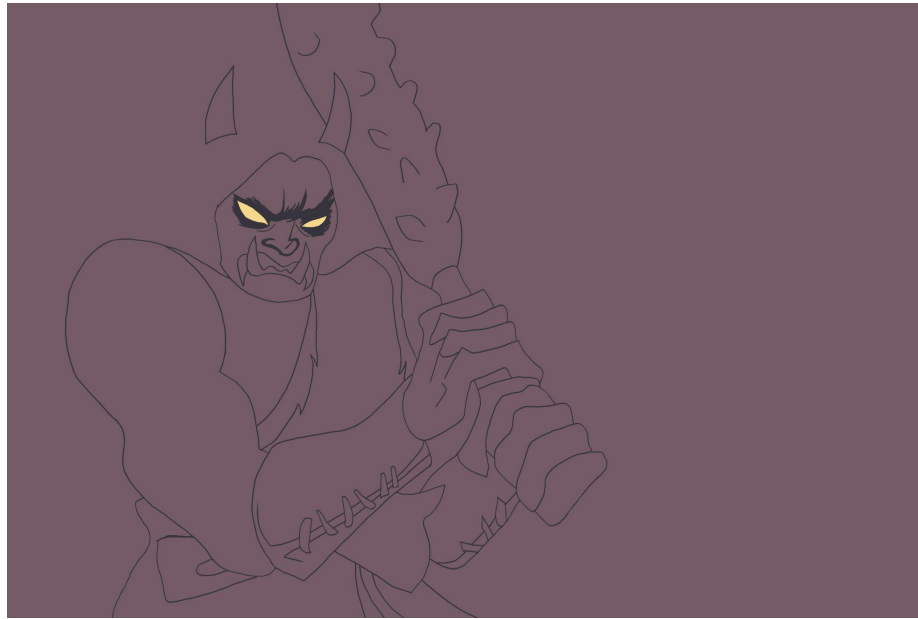


Рис. 2.8 - Ілюстрація «Оні». Етап

Каппу - це захоплюючий персонаж японської міфології, який часто зображується як водяне чудовисько з виглядом напівлюдського, напівхвостового істоти. Він мешкає в річках та озерах і відомий своїми властивостями, такими як вміння плавати, полювати на рибу та вмовляти людей.

У моїй ілюстрації каппу, я намагався передати його загадкову і природну сутність. Я використовував м'які та затемнені кольори, щоб створити атмосферу таємниці та спокою. Деталі його вигляду, такі як черепахоподібні шкаралупи та великі очі, додають йому унікальний характер і відтворюють його традиційні атрибути.

Моя мета полягала в тому, щоб захопити глядача та ввести його у світ каппу. Я намагався передати його силу, мудрість та схильність до різних

водяних пригод. Каппу викликає захоплення та цікавість, і я сподіваюся, що моя ілюстрація зможе перенести цю енергію на глядачів та заохотити їх досліджувати більше про цього унікального міфологічного персонажа.

Мої ілюстрації про японську міфологію створені з метою відтворити та передати красу та чудовість цього дивовижного світу. Вони служать як вікно до японської культури та міфології, а також спонукають глядачів до дослідження та осмислення цих захоплюючих історій та переказів.



Рис. 2.9 - Ілюстрація «Каппа»

Мої ілюстрації не лише привертають увагу глядачів своєю естетичністю та деталізацією, але й стимулюють дослідження та вивчення японської культури та міфології. Вони надихають глядачів дізнатися більше про цей чудовий світ, повний загадок та фантазії.

Крізь мої ілюстрації я намагаюся передати глибину та багатство японської міфології, а також створити зв'язок між минулим та сучасністю. Я сподіваюся, що моя праця приверне увагу людей до цінностей та краси японської культури та зацікавить їх у дослідженні цих захоплюючих міфологічних світів.

Артбук про японську міфологію створений з метою поділитися цим великим дороговказом у світі японських легенд та переказів. Кожна ілюстрація

відкриває двері в уявний світ, де історія, фантазія та духовність переплітаються.

Через свої ілюстрації я намагаюся показати красу та складність японської міфології, розкриваючи вишукану естетику та символіку цих створінь. Кожна ілюстрація створена з увагою до деталей, кольорів та композиції, щоб захопити глядача і погрузити його у світ японської міфології.

Надаючи особистий та автентичний погляд на японську міфологію, я сподіваюся відкрити нові горизонти для глядачів, збагатити їхнє розуміння та захоплення цією дивовижною культурою. Мій артбук є запрошенням у світ чудес та пригод, де вони зможуть відкрити для себе таємниці та віртуальність японських міфологічних створінь.

Крім того, важливою метою мого артбуку є збереження та просування цінностей та спадщини японської культури. Японська міфологія є однією з найважливіших складових їхньої культурної спадщини, і вона повинна бути передана наступним поколінням.

Артбук про японську міфологію створений з пошаною та любов'ю до цього багатого та чарівного світу. Сподіваюся, що він стане джерелом натхнення для всіх, хто цікавиться культурою, мистецтвом та міфологією, і що він принесе нові відкриття та задоволення у світі японської міфології.



## ВИСНОВКИ

У процесі дослідження друкованих та інтернет-джерел, виконання обзорного дослідження артбуків і аналізу проектування макету, отримані знання та навички допоможуть розробити ефективну стратегію для створення власного артбуку. Це включатиме в себе вибір відповідного контенту, створення естетичного дизайну, використання візуальних елементів, які будуть передавати задуману ідею та емоції автора.

Окрім того, проект також пропонує можливість розглянути аналоги попередніх розробок у цій сфері. Аналіз існуючих артбуків та їх особливостей дозволить виявити успішні прийоми та творчі рішення, які можна використовувати власному проекті. Це сприятиме залученню уваги читачів та формуванню власного унікального стилю.

У практичній частині проекту здійснюється розробка дизайну, верстки та фінальна реалізація макету артбуку. Важливо врахувати естетичні принципи, сполучені з функціональністю та зручністю використання для читачів. Використання сучасних технологій та програмного забезпечення дозволить створити професійний та привабливий продукт.

Одним з головних результатів дослідження може стати формулювання методичних рекомендацій для подальшого використання позитивних результатів у практичній діяльності навчальних закладів та інших сфер роботи. Це можуть бути рекомендації щодо використання артбуків у навчальному процесі, в організації творчих проектів чи в промоційних кампаніях.

У підсумку, кваліфікаційна робота з розробки макету артбуку «Ліс на межі» має значиме значення для розвитку цієї форми друкованої літератури. Він сприяє розумінню та вивченню артбуків як мистецького виразу, а також надає практичні навички для створення власних проектів. Результати дослідження можуть мати позитивний вплив на практику роботи навчальних закладів та інших сфер, допомагаючи привернути увагу читачів та створити цікаві та вражаючі артбуки.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. БІДУН, А. В. Типологічна специфіка артбуку як особливого виду книжкового контенту. *Science and education a new dimension. Humanities and Social Sciences*, 2019, 58-63.
2. Артбуки та з чим їх можна сплутати. SKVOT / СКВОТ – онлайн-курси про рекламу, кіно та мистецтво | SKVOT. URL: [https://skvot.io/uk/blog/artbooks-and-how-to-recognize-them?utm\\_term=&utm\\_campaign=blog&utm\\_source=google&utm\\_medium=cpc&utm\\_content=search&gclid=CjwKCAjw1YckBhAOEiwA5aN4Ac5pssYvKxeeBC2RtTHsTUCo8txNBT8jwSa95pqq41vaiS\\_AzIFH8hoC6aIQAvD\\_BwE](https://skvot.io/uk/blog/artbooks-and-how-to-recognize-them?utm_term=&utm_campaign=blog&utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_content=search&gclid=CjwKCAjw1YckBhAOEiwA5aN4Ac5pssYvKxeeBC2RtTHsTUCo8txNBT8jwSa95pqq41vaiS_AzIFH8hoC6aIQAvD_BwE) (дата звернення: 08.06.2023).
3. Назаревич, В. (2022). АРТБУК ЯК СПОСІБ ДОСЯГНЕННЯ ЦІЛІСНОСТІ МЕТОДАМИ ТВОРЧОГО САМОВИРАЖЕННЯ. *Простір арттерапії: місце особистості в часи суспільних трансфор*, 165.
4. Yōkai Stories – 百物語怪談会 Hyakumonogatari Kaidankai. 百物語怪談会 Hyakumonogatari Kaidankai. URL: <https://hyakumonogatari.com/category/yokai-stories/> (дата звернення: 08.06.2023).
5. Yokai.com – the online database of Japanese folklore. Yokai.com – the online database of Japanese folklore. URL: <https://yokai.com/> (date of access: 08.06.2023).
6. Копецька, О. Ю. «Артбук як різновид нішевих видань." *Наукові записки Інституту журналістики* 55 (2014): 66-69.
7. Мельник, Оксана. «Комп'ютерна графіка у сучасній книжковій ілюстрації: проблеми техніки та стилю." (2015).
8. Кадоркіна, Юлія. «Сучасна українська книжкова ілюстрація. Оформлення прози та віршованих збірок." *Молодий вчений* 12 (64) 2018.19-22.
9. Кавун, А. І., and О. В. Іванченко. "Артбук як оригінальний вид проектування та виготовлення книжкової продукції." *Актуальні проблеми природничих і гуманітарних наук у дослідженнях молодих учених*

«Родзинка–2021»: XXIII Всеукраїнська наукова конференція молодих учених/редкол.: ОВ Черевко (голова)[та ін.] 2021. 676-677.

10. Книга художника як особливий вид видань: історична ретроспектива та сучасні підходи. Освіта та самоосвіта. URL: <https://referatss.com.ua/work/kniga-hudozhnika-jak-osoblivij-vid-vidan-istorichna-i-etrospektiva-ta-suchasni-pidhodi/> (дата звернення: 08.06.2023).

11. Як підготувати макет. Онлайн друкарня Pokleyka. URL: <https://pokley-ka.com/pidhotovka-maketiv/> (дата звернення: 08.06.2023).

12. Артбук. ВУЕ. URL: <https://vue.gov.ua/Артбук> (дата звернення: 08.06.2023).

13. Бідун А. В. Артбук у теоретичному вимірі й у системі практик редактора. Наукові записки Інституту журналістики. Київ : КНУ ім. Т. Г. Шевченка, 2019. Т. 1. С. 79–94.

14. Кіщуне – Вікіпедія. Вікіпедія. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Кіщуне> (дата звернення: 08.06.2023).

15. Кіт-перевертень – Вікіпедія. Вікіпедія. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Кіт-перевертень> (дата звернення: 08.06.2023).

16. Каппа (міфологія) – Вікіпедія. Вікіпедія. URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Каппа\\_\(міфологія\)](https://uk.wikipedia.org/wiki/Каппа_(міфологія)) (дата звернення: 08.06.2023).

17. Йокай – Вікіпедія. Вікіпедія. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Йокай> (дата звернення: 08.06.2023).

18. Єнот-перевертень – Вікіпедія. Вікіпедія. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Єнот-перевертень> (дата звернення: 08.06.2023).

19. Листвак, Г. Б. «Книга художника» як потенційний видавничий продукт." Наукові записки: електрон. версія журн 2 (2010).

20. Книга вільної поведінки - Український тиждень. Український тиждень. URL: <https://tyzhden.ua/knyha-vilnoi-povedinky/> (дата звернення: 08.06.2023).

21. Підопригора, Світлана. «Артбук у просторі літератури: художні особливості.» (2018).

22. artists' books. Oxford Reference. URL: <https://www.oxfordreference.com/display/10.1093/acref/9780199569922.001.0001/acref-9780199569922-e-117;jsessionid=77F8C4AD672E6720894674F98F61A676?rskey=xyuDXj&result=124> (date of access: 08.06.2023).
23. Poznańskie Studia Slawistyczne. Poznań : Adam Mickiewicz University Press, 2012.P. 41–69.
24. Японська міфологія – Вікіпедія. Вікіпедія. URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Японська\\_міфологія](https://uk.wikipedia.org/wiki/Японська_міфологія) (дата звернення: 08.06.2023).
25. Потрашкова, Л. В. «Основи композиції та дизайну." Навчальний посібник. Харків: Вид. ХНЕУ (2007).
26. Кавун, А. І., and О. В. Іванченко. «Артбук як оригінальний вид проектування та виготовлення книжкової продукції." Актуальні проблеми природничих і гуманітарних наук у дослідженнях молодих учених «Родзинка–2021»: XXIII Всеукраїнська наукова конференція молодих учених/редкол.: ОВ Черевко (голова)[та ін.] (2021): 676-677.
27. Артбук. ВУЕ. URL: <https://vue.gov.ua/Артбук> (дата звернення: 13.06.2023).
28. Удріс-Бородавко, Наталія, and Анастасія Павлюк. «Фестивалі ілюстрацій та книжкові ярмарки у розвитку української ілюстрації як сектору креативних індустрій." Деміург: ідеї, технології, перспективи дизайну 4.2 (2021): 143-157.
29. Бідун А. В. Артбук у теоретичному вимірі й у системі практик редактора." Scientific notes of the Institute of journalism 1 (2019): 78-94.
30. Кавун А. І., Іванченко О. В. Артбук як оригінальний вид проектування та виготовлення книжкової продукції. *Актуальні проблеми природничих і гуманітарних наук у дослідженнях молодих учених «Родзинка–2021»* : XXIII Всеукр. наук. конф. (2021): 676-677.
31. Джонсон М. А тепер спробуйте щось дивніше: як вижити в креативному бізнесі і лишатися невичерпним джерелом ідей / пер. з англ. Ю. Максимейко. 2020. 256 с.

32. Барнет Б., Еванс Д. Дизайн-мислення. Спроектуй своє життя / пер. з англ. В. Глінка. 2018. 224 с.
33. Патер Р. Книга Політика дизайну. (Не зовсім) глобальний довідник із візуальної комунікації / пер. з англ. А. Беницький. 2021. 191 с.
34. Адамс Ш. Як дизайн спонукає нас думати / пер. з англ. М. Тимченко. 2022. 256 с.
35. Льюрік М., Томмен Ж.-П., Лайфер Л. Дизайн-мисленнєве життя : практичний посібник. Київ : ArtHuss, 2021. 256 с.
36. Бразелл Д., Девіс Дж. Книга Як зрозуміти ілюстрацію / пер. з англ. Т. Кривов'яз, Л. Базь. 2019. 208 с.
37. Лаптон Е., Філліпс Дж. К. Графічний дизайн. Нові основи / пер. з англ. І. Михайлишена. 2020. 264 с.
38. Емброуз Г., Оно-Біллсон Н. Основи. Графічний дизайн 01. Підхід і мова / пер. з англ. Т. Кривов'яз, Л. Базь, Р. Дзюба. 2011. 192 с.
39. Емброуз Г., Леонард Н. Книга Основи. Графічний дизайн 02. Дизайнерське дослідження. Пошук успішних креативних рішень / пер. з англ. М. Мельник, В. Пугач. 2011. 192 с.
40. Емброуз Г., Леонард Н. Книга Основи. Графічний дизайн 03. Генерування ідей / пер. з англ. М. Мельник, В. Пугач. 2011. 192 с.
41. Удріс-Бородавко Н. Книга Графічний дизайн з українським обличчям. 2023. 206 с.

ДОДАТОК А  
АРТБУК «ЛІС НА МЕЖІ»



Рисунок А.1 - Обкладинка книги «ЛІС НА МЕЖІ»



Рисунок А.2 - мокап форзаца





Рисунок А.3 - мокап назви артбука



Рисунок А.4 - мокап розворота Каппа





Рисунок А.5 - мокап розворота Бакєнеко



Рисунок А.6 - мокап розворота Кіцунє





Рисунок А.7 - мокап розворота Танукі



Рисунок А.8 - мокап розворота Онї

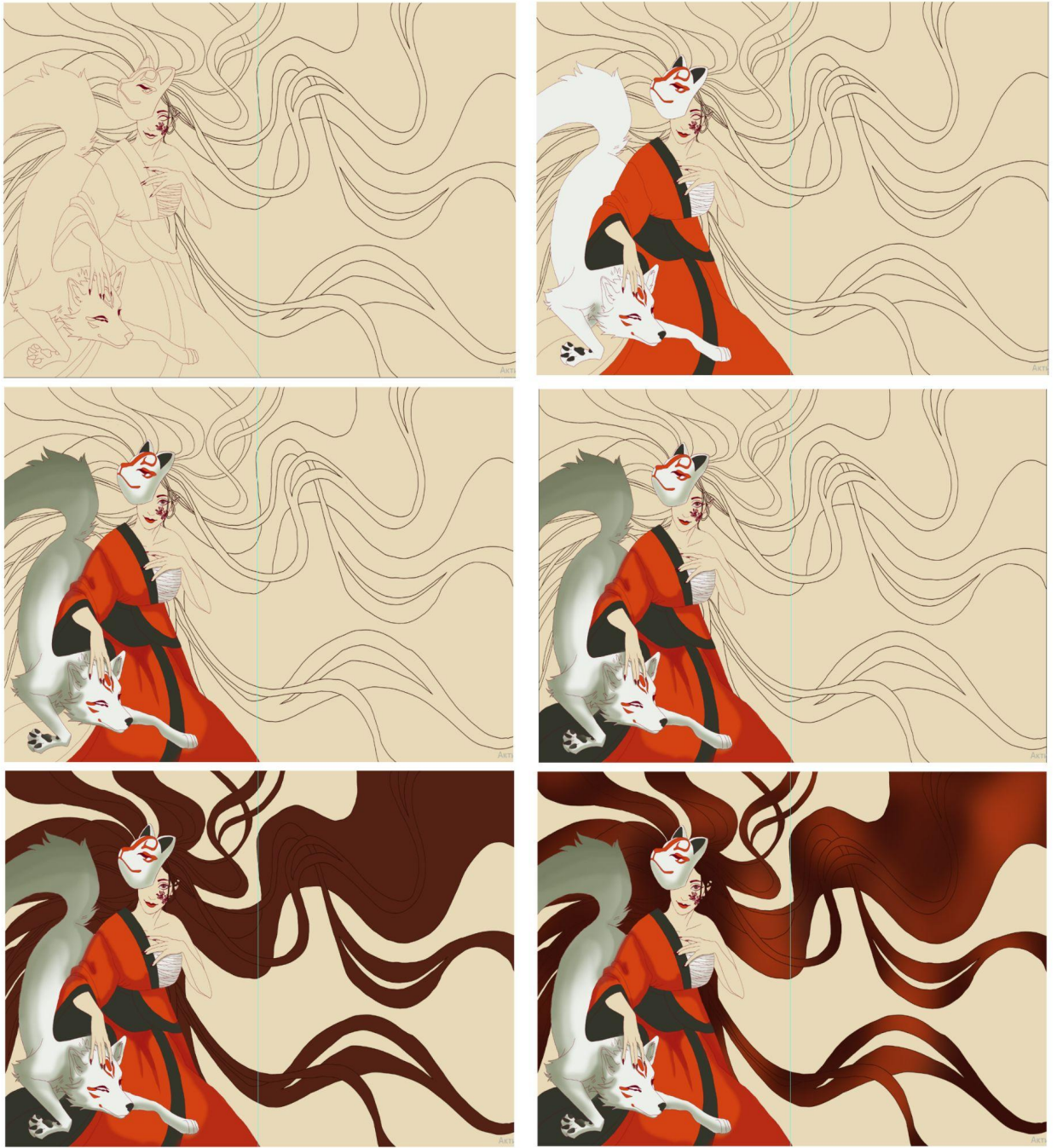


Рисунок А.9 - процес створення ілюстрації Кіцуне