МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ СОЦІАЛЬНОЇ ПЕДАГОГІКИ ТА ПСИХОЛОГІЇ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

бакалавра

на тему: РОЗРОБКА АРТБУКУ “СКАНДИНАВСЬКА МІФОЛОГІЯ”

Виконала: студентка 4 курсу, групи 6.0220-1
спеціальності 022 «Дизайн»
освітньо-професійної програми «Графічний дизайн»
Валерія Віталіївна Волкова

Керівник: професор кафедри дизайну
_____Інна ЧЕРКЕСОВА
Рецензент: викладач кафедри дизайну,
к. мист. _____ Христина СОДОМОРА

Запоріжжя

2024

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет *соціальної педагогіки і психології*
Кафедра *дизайну*
Рівень вищої освіти *перший (бакалаврський)*
Спеціальність *022 «Дизайн»*
Освітньо-професійна програма *«Графічний дизайн»*

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри дизайну
_____ Ганна ЧЕМЕРИС
«_____» _____20__ року

ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТЦІ

Волкова Валерія Віталіївна

1. Тема роботи:*«Розробка артбуку "Скандинавська міфологія"* науковий керівник роботи професор кафедри дизайну *Черкесова І. Г.* затверджені наказом ЗНУ від *05.03.2024* №234
2. Строк подання студентом роботи:11.06.2024
3. Вихідні дані до роботи: література та інтернет джерела
4. Зміст пояснювальної записки (перелік питань, що належить розробити): *характеристика артбука, ілюстрації, аналіз міфів, розбір аналогів, етапи розробки макету, концепція артбука, розробка дизайну макету.*
5. Перелік графічного матеріалу: *презентація, демонстаційна графіка, файл артбуку.*
6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали консультанта	Дата, підпис	
		Надано	Отримано
Розділ 1 Теоретичні основи дослідження	*Брянцева Г. В.*	05.02.2024	

7. Дата видачі завдання: 05.11.2023

ЛИСТ ЗАВДАННЯ ДРУКУЄТЬСЯ З ОБОХ СТОРІН

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання	Примітка
1	*Початок роботи, загальні збори. Ортганізаційна інформація*	*Жовтень 2023*	
2	*Реєстрація теми, обговорення її з керівником проєкту. Підготування необхідних документів*	*Листопад 2023*	
3	*Апробація. Написання та подання тез на наукову конференцію.*	*Листопад-грудень 2023*	
4	*Етап 1: аналіз теми. Проведення досліджень об'єкту. Опис дослідження у певному розділі ПЗ.*	*Листопад 2023*	
5	*Етап 2% Визначення концепції проєкту. Дослідження премету теми. Опис у відповідному розділі ПЗ.*	*Грудень 2023*	
6	*Етап 3: Пошуковий етап. Аналіз аналогів.*	*Січень 2024*	
7	*Етап 4: технічна реалізація проєкту. Усунути зауваження я і врахувати рекомендацій керівника та консультантів. Подати чернетки ПЗ та проекту для проходження передзахисту. Підготувати доповідь та презентаційний супровід для передзахисту.*	*Лютий-квітень 2024*	
8	*Попередній захист. Отримання допуску до захисту. Отримання коментарів та зауважень*	*Травень 2024*	
9	*Захист кваліфікаційної роботи на засіданні ЕК*	*Червень 2024*	

Студент _____ *Валерія ВОЛКОВА*
(підпис) (прізвище та ініціали)

Науковий керівник роботи _____ *Інна ЧЕРКЕСОВА*
(підпис) (прізвище та ініціали)

Нормоконтроль пройдено
Нормоконтролер _____ *Ганна ЧЕМЕРИС*
(підпис) (прізвище та ініціали)

АНОТАЦІЯ

Волкова В. В. Розробка артбуку «Скандинавська міфологія» : кваліфікаційна робота бакалавра спеціальності 022 «Дизайн» освітньо-професійної програми «Графічний дизайн» / наук. керівник, професор кафедри дизайну Черкесова І. Г. Запоріжжя : ЗНУ, 2023. 66 с.

UA : Робота викладена на 66 сторінках друкованого тексту. Перелік посилань включає 35 джерел. Об’єкт дослідження: артбук як один з різновидів друкованої поліграфічної продукції. Предмет дослідження: дизайн макету власного артбуку на тему міфології. Мета дослідження: теоретичний аналіз значень «артбук», «ілюстрація», «колірна гама». Аналіз дизайну персонажа та аналогів. Створення власного макету та дизайну артбуку на тему скандинавської міфології.

Ключові слова: графічний дизайн, ілюстрація, артбук, верстка.

Volkova V. V. Development of "Scandinavian Mythology" the Art Book : Bachelor’s thesis, specialty 022 "Design", Educational and Professional Program "Graphic Design" / Sci. adv. Prof. Cherkesova I. G. Zaporizhzhia: ZNU, 2023. 66 p.

EN : The work is presented on 66 pages of printed text. The list of links includes 35 sources. Object of research: art book as one of the types of printed polygraphic products. Subject of research: design of the layout of one's own artbook on the topic of mythology. The purpose of the study: theoretical analysis of the meanings of "artbook", "illustration", "color gamut". Analysis of character design and analogues. Creating your own layout and design of an artbook on the theme of Scandinavian mythology.

Key words: graphic design, illustration, artbook, typesetting.

Апробація кваліфікаційної роботи: *(за наявності)*

1. Черкесова І., Волкова В. Огляд сучасних артбуків про міфологіяю скандинавських країн та їхнє значення для читацької аудиторії. *Міжнародна науково-практична конференція Стратегічні орієнтири освіти та реабілітації в умовах воєнного та повоєнного часу: проблеми, рішення, перспективи: збірник тез доповідей* м. Запоріжжя: ХНА 2023 р.; с. 698-701

ЗМІСТ

ВСТУП..... 6

РОЗДІЛ І ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ..... 9

1.1. Короткі відомості з історії. Характеристика артбуку в просторі розвитку літератури..... 9

1.2. Види артбуків та їх ознаки..... 15

1.3. Ілюстрації як один з головних складових артбуку..... 17

1.4 Колір. Види кольорових гам……..24

РОЗДІЛ ІІ АНАЛІТИЧНІ ДОСЛІДЖЕННЯ..... 28

2.1. Аналіз дизайну персонажу..... 28

2.2. Аналіз концепції та ідеї артбуку Скандинавська міфологія..... 30

2.3 Аналіз аналогічної продукції……36

РОЗДІЛ ІІІ ПРАКТИЧНА ЧАСТИНА РОЗРОБКИ АРТБУКУ “СКАНДИНАВСЬКА МІФОЛОГІЯ”..... 40

3.1.Програмне забезпечення..... 40

3.2. Концепція та розробка видання..... 41

3.3. Технічна частина..... 45

3.4. Підготовка макету до друку..... 45

ВИСНОВКИ..... 49

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ..... 51

ДОДАТКИ..... 55

ВСТУП

Книга — це один з видів поліграфічної продукції зі своїми особливостями, жанрами, структурою та історією розвитку. Їх є купа різновиднестей та жанрів починаючи від книг в якому тільки тексти і закінчуючи повністю ілюстрованими виданнями. Для багатьох людей в сучасності книга досі залишається одним з головних джерел інформації та одним із засобів вільного дозвілля. Добре та якісно оформлена книга вважається за витвір мистецтва, за якою можуть “полювати” колекціонери. Навіть не зважаючи на те, що в сучасному світі популярність друкованих книг зменшилась, але книги не втрачають своєї актуальності завдяки електронним ресурсам, а отже дизайнери та ілюстратори не втрачають можливість створювати якісне оформлення та адаптувати його під обидва види продукції, щоб розповсюджувати її на більшу кількість аудиторії.

Актуальність теми полягає в тому, що за останні роки така продукція як артбуки стає все більш популярними, підтримуючи в першу чергу попипт книжкової продукції серед молоді. Спочатку це почалось завдяки тому, що відеоігри почали набирати божевільну популярність і компанії почали випускати книги з короткою інформацією по всесвіту та персонажам, про те як це створювалось і все це супроводжується величезною кількістю ілюстрацій від дизайнерів та ілюстраторів проєкту. Проте зараз на ринку можна знайти артбуки за будь-якою темою.

Артбук — це неперіодичне видання, головна задача якого полягає в доповненні інформації про внутрішній ігровий всесвіт або всесвіт конкретного фільму чи книги, яке розкриває їхній сетінг, відповідно до виду мистецтва, для якого він створений. У артбуці також можуть бути представлені деталі концепції кожного персонажа або локації.

Однією з тем для артбуків можна обрати міфологію. Міфи та легенди є в кожного народу світу. Вони розкривають те у що вірили та чим жили наші предки. Міфологія це основа для вивчення культури будь-якого народу.

Основною функцією артбуку є заохочення користувача досліджувати сетінг світу, в якому він або бере участь, або за яким спостерігає. Доволі часто в іграх та фільмах деякі питання залишаються без відповіді, натякають або закінчуються відкритим фіналом, що стимулює креативне та логічне мислення, включаюси інтерес та інтригу у глядачів або читачів. Крім того артбуки зараз сприюють формуванню поваги до друкованої літератури та любов до читання серед молодшого покоління.

В сучасному світі коли більшість інформації сприймається саме візуально, артбуки стають також гарним методом засвоєння нової інформації. Головна відмінність від звичайних книг це те, що артбуки можуть бути цікаві абсолютно усім.

Об'єкт дослідження — артбук як один з різновидів друкованої поліграфічної продукції.

Предмет дослідження — дизайн макету авторського артбуку на тему міфології.

Метою даної кваліфікацій роботи є створення власного макету та дизайну артбуку на тему скандинавської міфології.

Завдання досліжджения

1. Аналіз поняття «ілюстроване видання», «артбук», її історії, розвитку та класифікації;
2. Дослідити роль артбуку в сучасному світі;
3. .Визначити основні складові дизайну артбуку;
4. Проаналізувати практичні особливості розробки артбуку;
5. Визначення «ілюстрація». Як створити хорошу ілюстрацію.
6. Дизайн персонажу.
7. Графічні пошуки образів персонажів і структурування артбуку.
8. Розробка та візуалізація проєкту.

Методи дослідження включають в себе вивчення теоретисних понять, аналізу літератури про ілюстрування, дизайн та міфологію скандинавів, метот спостереження та аналіз схожи ті відмінних дизайн-елементів артбуку, метод

порівння для визначення помилок та метод узагальнення для висновку розробки кінцевого проєкту.

Апробація результатів дослідження здійснювалась шляхом піблікації наукової статті «Огляд сучасних артбуків про міфологіяю скандинавських країн та їхнє значення для читацької аудиторії» у Міжнародноій науково-практичній конференції «Стратегічеі орієнтири освіти та реабілітації в умовах воєнного стану та повоєнного часу: проблеми, рішення, перспективи» 26-27 жовтня 2023 р. місто Запоріжжя, с. 698-701.

Структура пояснювальної записки. Пояснювальна записка складається зі вступу, 3 розділів, висновків, списку використаних літературних джерел і додатків.

У першому розділі теоретичні відомості про історію артбуку, його характеристики, а також ілюстрації.

У другому розділі буде визначено та проаналізовано дизайн персонажів, концепцію артбуку по скандинавській міфології і підлібрано аналоги.

У третьому розділі представлено етапи та технічна частина роботи над самим артбуком.

РОЗДІЛ І
ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ

1.1. Короткі відомості з історії. Характеристика артбуку в просторі розвитку літератури

Артбуки – це спеціальний вид видань, які об'єднують в собі мистецтво та літературу, надаючи читачеві можливість зануритися у візуальний світ художників і ілюстраторів. Ці видання відрізняються гармонійною красою та вишуканою естетикою, створюючи «місток» між текстом та візуалізацією. Артбуки вирізняються не лише якістю мистецьких робіт, що містяться всередині, але й якістю самого видання — від дизайнерського паперу сторінок до неперевершеного дизайну обкладинки. Він може бути самостійним виданням, яке буде містити унікальну графічну, інколи і текстову інформацію якогось художника наприклад, де будуть начерки, невдалі роботи, етапи їх створення або збірник завершених робіт з коротким описом до них. А також він може бути пов’язаний з певним твором мистецтва або інформацією, і у такому випадку артбук виступає як засіб розширення знань читача, доповнюючи текст візуальними елементами, які дозволяють краще зрозуміти світ, персонажів та відчути атмосферу.

Митці активно брали участь у створенні та видавництві книг протягом довгих тисячоліть. Згадати тільки середньовічні книги, в яких ілюстрації ставали унікальними творами мистецтва і ставали чудовим доповненням до тексту. Родоначальниками художніх книг можна вважати рукописні книги. Характер їх створення забезпечував індивідуальне розуміння форми, вибір матеріалів та засобів втілення тексту. Експеременти в ті часи були звичайною практикою, в результаті якого кожна кни га ставала оригінальним, нестандартним і неповторним витвором мистецтва [1].

Збірку «Пісня невинності» Вільяма Блейка можна вважати раннім попередником художньо-оформленої книги. Тут інтеграція тексту, зображень і форм відкрила нові горизонти для створення і визнання художніх полотен, які

згодом активно розвивалися на початку 20 ст. серед авангардистів. Він пропонує нові ідеї для свого часу і прагне досягти ідеального балансу між матеріальними та просторовими характеристиками книги і її текстом, наповнити зрозковим змістом [2].

У художній системі авангардизму книга слугує одним із засобів самовираження автора, де текст і ілюстрація створюють єдине ціле. Сучасник футуристичних видань С. Худаков зазначав, що «тепер живописне мистецтво починає більше стикатися з мистецтвом літературним. Ілюстрація починає грати видатну роль, і навіть виникає якась залежність мистецтва літератури від мистецтва живописного». [3, с.14]. Згодом футуристи доклали чимало зусиль, аби привернути увагу до власне технології письма та друку. Відтак графічне оформлення стало невід'ємним елементом багатьох творів» [4, с.354], а у творах використовувалися образотворчі принципи кубізму та супрематизму.

Французький видавець Амбруаз Валар опублікував графічні роботи художника того часу у вигляді елегантних і розкішно офрмлених видань, які були виконані з високоякісних поліграфічних матеріалів. Саме це поклало початок новому художньому жанру під назвою «livre d`artiste» («Книга художника»).

За спостереженнями дослідниці Дж. Дракера, розквіт авангардних публікацій припав на 20 століття і став розвинним та затребуваним витвором мистецтва. На практику сприйняття та створення художніх книг вплинули різні авангардські течії, включаючи абстракціонізм, футуризм, кубізм, дадаїзм, експерсіонізм та супрематизм.

З англійської « art book» дослівно перекладається як «книга мистецтва» [6], виступає як вид живописної довідки про творчість художника, інколи пов'язане з особистим життям [7]. В українському науковому дискурсі таку думку підтримують О.Копецька, за словами якої «артбуки можуть задовільняти різні запити, сприйматися і як мистецькі творіння, і як видавнича продукція» [8], С. Підопригора в одному із запропонованих значень переконує, що артбук – «те ж саме, що й мистецький альбом» [9].

На думка як зарубіжних, так і українських вченних, поняття «книга художника» є складним, оскільки саме по собі явище багатогранне та нестабільне, завжди мінливе і непостійне та варіативне. Про це також свідчать постійні дискусії щодо написання терміна правильно (artist book, artist' book, artist's book). У наукових дослідженнях українських вчених назва подається в лапках або ж без них, інколи через тире або написане разом.

Щодо класифікації артбуків, то він є не періодичним виданням книжкового виду, оскільки він може виглядати дуже по різному: мати тверду або м'яку обкладинку, різне за розмірами та форматами, які зазви чай не є типовими для книг,використовувати в собі різноманітні матеріали, вкладки, фольгування, папір та аплікації та інші декоративні елементи які тільки можуть прийти в голову митця. Одним словом це повний простір для творчості, чисті сторінки на яких митеці може дати повну волю фантазії. Саме тому кожен артбук унікальний.

Вся інформація в артбуці поділяється на два типи: текстова частина (зазвичай представлена в меншому обсязі або відсутня. Грає роль пояснення до артів зазвичай) та ілюстративна, яка може бути різноманітною: готові ілюстрації ексклюзивно для артбуку, готові ілюстрації що взяті з проектів, наприклад з фільмів та ігор, попередні напрацювання, ескізи та начерки, фотографії, аплікації, одним словом все, що може показати читачу візуальну частину артбуку.

Артбук виконує ряд ролей, які важливі і значущі в контексті мистецтва:

1. показати творчий процес;
2. розширити світ твору;
3. реклама;
4. колекціонерський предмет.

Артбук може стати дороговказом до розуміння твору у більш широкому контексті мистецтва, історії або культури. Він може містити інформацію яка пояснюватиме задум, стиль, техніку або суспільний контекст.

Для фанатів певного твору або виду мистецтва або культури, артбук надає можливість досліджувати улюблений всесвіт та візуально насолоджуватись роботами, відчути атмосферу на собі та повністю погрузитися у світ.

У сфері маркетингу, просування та реклами, артбук привертає увагу до твору, проявляє його якість та створює інтерес серед глядачів та користувачів, збільшуючи попит компаніям та розширюючи їхню популярність. Також якщо артбук є спеціальним або ексклюзивним виданням, то він стає дуже цінним для колекціонерів по всьому світу.

Складові артбуку неможливо визначити, оскільки вони можуть відрізнятися між собою. Це можуть бути:

1. зображення;
2. текст;
3. пояснення:
4. контекст;
5. нарратив;
6. аналіз та коментарі;
7. фотографії;
8. дизайн та компонування;
9. додаткова інформація та матеріали.

Але найважливішу роль в усьому цьому відіграє саме візуально-графічна частина. Вона є головним елементом, який допомагає зрозуміти та сприйняти артбук глядачами.

По-перше, зображення артбуку мають ціль захопити та утримати увагу та зацікавленість читача. Вони спонукають мозок до більш поглибленого сприйняття твору, оскільки більшу частину інформації наш мозок сприймає саме візуально і легше запам’ятовує її.

По-друге, зображення представлені в артбуці допомагають детальніше розкрити створений світ або концепцію гри, фільму або книги. Вони є втіленням ідеї, образу, та подій, які автор намагається передати. Зображення

викликають асоціації, символіку або метафори, які розширюють розуміння твору та додають йому глибини.

Текстові матеріали містять інформацію про розвиток творчих процесів, концепцій, містить інформацію про автора, історію, наводять характеристики про персонажів, варіанти розвитку сюжету та подій. Навколишній світ створюють саме вони та допомагають глядачам більш глибше сприймати та проживати емоції пов'язані зі зображенням. Але інколи книга також може бути просто збіркою ілюстрацій, без всякого тексту і це також буде вважатися артбуком.

Дизайн, макетування та верстка також допомагають організовувати інформацію в артбуці. Вони встановлюють послідовність сторінок та розподіляють зображення та текст таким чином, щоб читачеві було зручно переглядати та сприймати контент. Вони встановлюють послідовність сторінок і розділяють зображення та текст таким чином, щоб читачеві було зручно переглядати, сприймати та анлізувати контент. Елементи навігації (зміст і роздільники) дозволяють вам переміщатися по художньому виданню і швидше знаходити потрібну інформацію. Однією з ключових задань дизайну і верстки є створення потрібної атмосфери і настрою. Їх використання включає кольори, текстури, форми та інші візуальні елементи, які необхідні для передачі теми та емоційного тону книги про мистецтво. Таким чином, вони сприяють зануренню читача у створений світ, поглиблюючи досвід перегляду та використання художніх книг. Загалом, дизайн, макет та макет є важливими складовими художніх книг, які сприяють привабливому та зручному для користувача вигляду та використанню. Вони доповнюють графічний і текстовий матеріал, надають візуальну привабливість і структурованість, впливають на загальне враження від артбука.

Динамічний розвиток артбука як художнього і видавничого явища які раніше стримується:

- Час (іноді митець може витратити більше року на одну книгу, тому що необхідно матеріалізувати зміст, форми, ідеї, деякі проекти недоступні широкій публіці);
- Вимоги до креативності ідей (необхідною умовою успіху є оригінальна ідея, інакше книга буде посередньою. Необхідно подумати про те, щоб форма гармоніювала зі змістом);
- багатоманіття матеріалів (часто для арт буків автори використовують різноманітні ма теріали ручної роботи, що унеможливлює повторення окремих деталей для інших примірників);
- складність виконання (для виготовлення одного примірника авторові потрібно докласти чимало зусиль, щоб вишити, зшити, сконструювати, зліпити, склеїти окремі матеріали чи сторінки);
- фінансова витрати (артбуки — недешеві продукти). Ціна багатьох із артбуків перевищує 3 тис. грн. Висока вартість не приваблює потенційних видавців;
- вузька цільова аудиторія (зазвичай ними користуються мистецтвознавці, критики, художники, дизайнери або фанати відеоігор та фільмів);
- недоступність (артбуки рідко коли можна придбати у звичайній фіщичній або інтернет-книгарні. Зазвичай там дуже обмежений тираж та і вибір не великий. Артбуки можна знайти на спеціальних сайтах, окремих сайтах компанії або митців. Також митці організовують презентацію своїх творів на різноманітних книжкових виставках, ярмарках та фестивалях).
- неповторність.

Найчастіше артбук плутають з ілюстрованими книгами, коміксами та нестандартно оформленими виданнями. І дійсно у них є багато спільного, таке як творче рішення до оформлення, креативна ідея проєкту, нестандартність, велика кількість ілюстрацій. Проте не варто забувати, що є також і відмінності

Ілюстрована книга — це видання, яке містить в середині себе ілюстрації. Головна відмінність від книги художника полягіє в тому, що ілюстровані книги

дотримуються певних видавничих стандартів та оптимального формату, а також зазвичай містять набагато більше тексту.

Наприклад, в ексклюзивному виданні книги Джоан Ролінг «Квідич крізь віки» (рис. 1.1) чудові ілюстрації Емілі Ґраветт занюрують читача у атмосферу книги, але вона не є артбуком.

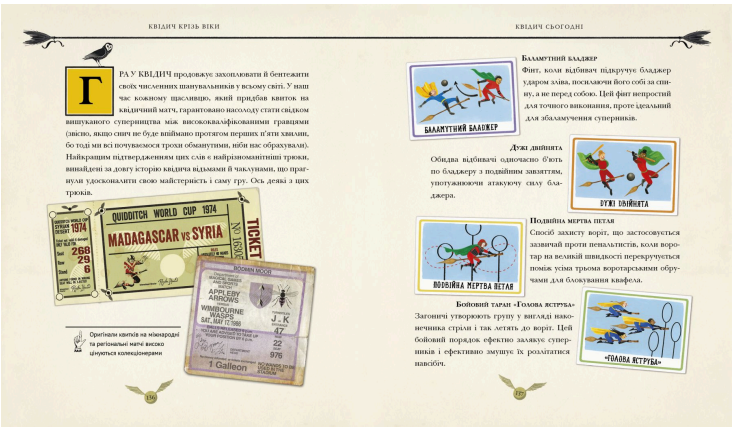


Рис. 1.1 - Ілюстрації в книзі « Квідич крізь віки»

Незважаючи на числені інтерпретацій та розмитість поняття цього різновиду книжок, я все ж дійшла висновку, що артбук як один із видів книжкової продукції охоплює унікальні видання, основними компонентами яких є зображення або ілюстрації, виготовлені в межах однієї або кількох тем. Сучасні артбуки є невід'ємною частиною творчої та мистецької індустрії, а тому слугують першокласним дизайнерським та редакторським витвором [10, с. 536].

1.2. Види артбуків та їх ознаки

Кожен вид артбука має свої особливості та спрямований на різну аудиторію. При виборі його типу треба враховувати мету яку ви доносите та вархувати вашу цільову аудиторію. Єдиної класифікації артбуків, яка б була б загальновизнаною, немає. Але не дивлячись на це, артбуки розрізнюють згідно деяких певних критерій:

За концептуальним вирішенням:

1. поп-ап бук — книга в якій зображення при відкритті стають об’ємними;
2. скетчбук — книга для нарисів та ескізів;
3. скрапбук — книга-аплікація з вирізок газет, паперу тощо;
4. тревелбук — подорожня книга, яку читач може заповнювати самостійно та інші[1];
5. концепт-артбук;
6. артбук за мотивами фільмів/анімаційниї фільмів/ігор;
7. художній артбук;
8. колекційний артбук.

Основна мета концепт-артбука полягає в тому, щоб показати всі ідеї, концепції та візуальні рішення, які лежать в основі створення візуального світу. Він дозволяє зрозуміти які були персонажі, об’єкти, локації, архітектура, технології та інші елементи проєкту. Там зазвичай представлені роботи художників, які працюють над концепцією та дизайном. Це можуть бути ескізи, нариси, детальні рендери та інші форми візуального вираження — все це допомагає передати ідеї та настрій проєкту, а також допомагає команді розробників мати чітке уявлення про те, як виглядатимуть різні аспекти фінального продукту.

Концепт-артбуки (рис. 1.2, рис.1.3) можуть мати різну форму та формат, бути друкованими або виклаленими на електронних ресурсах. Вони можуть бути опубліковані як до релізу проєкту, так і після виходу. Такі артбуки дуже часто супроводжуються коментарями, поясненнями та описами, що додає більше зрозумілості та додаткову цінність до представлених ілюстрацій.

Рис. 1.2 — Обкладинка концепт-артбуку «The art of The force Awakens»

Рис.1.3 — Приклад розвороту до артбуку «The art of The force Awakens»

Артбуки за мотивами фільмів та ігор (рис. 1.4, рис. 1.5) збирає роботи пов’язані безпосередньо з ними. Вони можуть містити концепт-арти, ілюстрації та замальовки локацій, ключових об’єктів та персонажів та навіть 3-D моделі. Такі артбуки є дуже популярними безпосередньо серед фанатів та колекціонерів, оскільки дають можливість кразе зануритись у всесвіт. Вони часто випускаються разом з релізом проєкту і як додатковий матеріал.

Рис.1.4 - Артбук до гри « Коса»

Рис. 1.5 — Приклад сторінки з артбуку до гри

Художні артбуки збирають матеріал відомих художників. Вони можуть містити різноманітні техніки виконання, жанри, стилі, ресурси. Вони також дуже часто випускаються як спосіб представити портфоліо художника або просто для насоложи любителя мистецтва.

Також художні артбуки можуть бути як “самвидав” художника, який хоче прорекламувати себе і розповсюдити свої роботи в пошуках нових клієнтів. також він може містити інформацію і коментарі до ескізів або готових робіт.

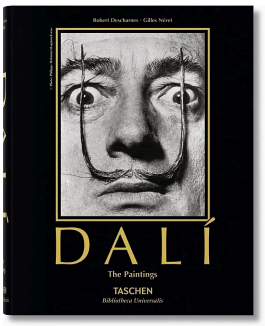
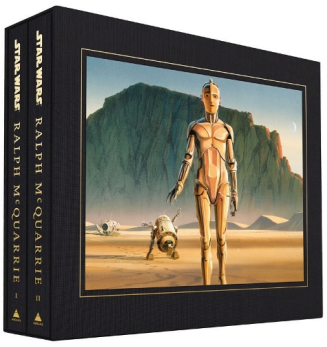


Рис. 1.6 — Художній артбук « Dali. The Paitings»

Рис. 1.7 —Приклад розвороту в артбуці « Dali. The Paitings»

Колекційний артбук (рис.1.8, рис. 1.9) — це спеціальний тип артбука який випускають зазвичай ексклюзивно та в обмеженому тиражі та збирає в собі раніше нідле не опублікований матеріал, який демострує етапи створення проєкту, щзо робить їх дуже цінними. Вони зазвичай виглядають як розкішні видання з високоякісним дизайном та реалізацією. Також вони можуть містити в собі додаткові матеріали: постери, листівки, колекційні картки і інших, які розширюють враження від бренду та продукту.



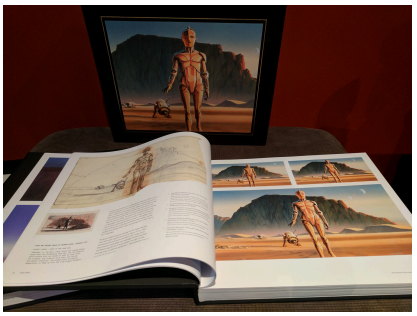


Рис. 1.8 — Артбук « Star Wars Art: Ralph McQuarrie»

Рис. 1.9 — Розворот артбуку « Star Wars Art: Ralph McQuarrie»

1.3. Ілюстрації як один з головних складових артбуку

Ілюстрації до тексту люди використовують з давніх давен. Первісні люди залишали наскальні малюнки, петрогліфи і хоч текстом вони не супроводжувались, оскільки до появи писемності залишалось ще велика купа років, в сучасності це ідентифікується саме як ілюстрація. Знаменита чорнофігурна сценка з Ахіллом та Аяксом, що грають у кострі, створена Ексекієм у 530 році до н. е. — не що інше як ілюстрація до “Ілліади” Гомера, хоча текст і не наявний [11, с. 20].

Перші ілюстрації були знайдені ще в Давньому Єгипті, в «Книзі мертвих» приблизно 1400 років до нашої ери. Згодом протягом наступних тисячоліть ілюстрація розвивалась та стала декоративним вбранням книги та її оздобленням [13]. У 1440-х роках німецький винахідник винайшов друкарський станок і почав додавати до тексту малюнки, які виконували за допомогою високого друку дерев’яними дошками. Основним способом в ті часи відтворення ілюстрацій в книгах була гравюра, а у 18 ст на її зміну прийшла літографія. У техніці ксилографії в цей час працював у Японії Хокусай. Із 14-19 ст. ціла плеяда художників ілюстрували монускрипти в Персії. В 19 столітті ілюстрація почала дуже стрімко розвиватись завдяки розвитку друкарської справи та поява періодичних видань із початком промислової революції відкрили нові можливості для ілюстраторів, чорно-білий друк поступово змінювався кольоровим, розширювався спектр технік та стилів ілюстрацій, збільшився попит на художників-ілюстраторів. Поліпшувалася якість малюнка, а видавці заявили, що якісні ілюстрації продаються не гірше за хороший текст [11, с 20].

Варто зазначити, що ілюстрації в книгах мають дуже потужний вплив на читачів. Хороші та якісні ілюстрації можуть викликати емоції, створювати атмосферу і передавати повідомлення без використання слів завдяки своїй візуальній мові та впливу на читача. Ілюстрації в артбуках мають змогу перенести глядача та занурити його в уявний і прекрасний інший всесвіт гри або фільму, або книги, вони здатні викликати великий спектр емоцій завдяки правильній композиції, кольорів, світло-тіні та деталям, більш детально

зануритись в атмосферу та відчути на собі емоції героїв, уявно подороржувтати по тім ландшафтам.

Хороша ілюстрація — це завжди більше за звичайну картинку, якою б простою вона не здавалася б на перший погляд. Окрім технічного візуального компонента, в ній завжди присутній наратив, а також багато-багато сміливості, рефлексії та рисерчу на початковому етапі [14]. Для того щоб створити ілюстрацію для артбуку, треба зрозуміти в чому різниця між нею та зображенням, між ілюстратором і художником. Головний пункт який їх відрізняє це сторітелінг. Вільні художники які працюють у галузі високого образотворчого мистецтва зазвичай навичок сторітелінга не потребують, оскільки завдання пояснення закладених у їхніх роботах беруть на себе художні критики та мистецтвознавці. У деяких випадках і самі художники пояснюють свої маніфести, щоб краще донести ідею до публіки [11, с. 25].

Ілюстратор — це оповідач, який розповідає свої чи чужі історії використовуючи візуальну мову своїм найголовнішом інструментом. Чим цікавіша історія у зображенні, тим успішніша ілюстрація, адже люди люблять слухати історії. Тому ілюстраторам так важливо навчитися працювати з оповіданнями [14].

Загалом правило читабельної ілюстрації звучить наступним чином: «Ілюстрація має бути такою в очах глядача, щоб він не ставив питань, на які ілюстратор не має відповіді.» З цього і випливає наступне: при роботі над артом ілюстратор має сам союі ставити запитання і дивитись на свою роботу збоку, має стати для самого себе найсуворішим критиком [11, с. 30].

Якщо ілюстрація потребує додатково роз’янення або має питання на яке автор не може відповісти, то це значить, що історія розказана погано, а хороша ілюстрація має пояснювати себе сама мовчки.

Кожен митець має мати якусь унікальність, свій підпис, свою частичку, яка буде вирізняти його роботи поміж інших таких митців. Але повертаючись до питання про різницю між вільним художником та ілюстратором, розмови про нові образи відомих героїв наприклад можна трохи відкинути в сторону. Якщо

взяти групу середньостатистичних людей різного віку та спитати у них про те як має виглядати відьма, то майже всі опишуть її однаково: гострий чорний капелюх, чорний плащ, мітла, горбатий ніс та бородавка на підборідді. Саме таких відьом зазвичай зображували у казках, фільмах, мультфільмах і тд — іншими словами це і є класичний образ відьми в уяві великої кількості людей. Якщо забрати з цього образу капелюх та мітлу, то люди булуть спантеличені. Це вже не буде канонічною відьмою для них, звичайно тільки за виключенням випадку якщо ця відьма розрахована на певну цільову аудиторію і її образ взятий з певного сетінгу.

Обираючи канонічні ідеї для ілюстрації, треба брати до уваги, що до них вже є усталені, класичні образи, які засіли в головах людей, оскільки вони є найбільш упізнаваними та зрозумілі широкій аудиторії. Тиражувати їх бездумно і сліпо не треба, але і відмовлятися не варто [10, с. 40]. Щоб пояснити як це працює, візьмемо до прикладу всесвіт Гарі Поттера. Перед письменницею була задача: створити уніформу для відьом і чарівників, яка б відрізняла їх від звичайних людей-маглів. І звичайно це були гострі капелюхи та мантії. Тобто речі з класичного усталеного образу відьми, але без гострого носа та бородавок. І ось це вже новий унікально-універсальний образ, який є в уяві широкої аудиторії, яка читала книги про пригоди у Хогвартці або дивилася фільми.

І третій найважливіший пункт, окрім читабельності та універсальності ілюстрації є її глибина. Свої роботи треба розраховувати на розумних та інтелігентних людей, тому що саме тоді вона буде цінуватись, адже саме ці люди є найціннішими роботодавціями. Звичайно що кожен митець має свою цільову аудиторію і творить саме для неї. Але ілюстратор має розуміти, що є різниця між різними слоями суспільства. Звичайно що кожна праця має оплачуватись і на кожен товар знайдеться свій покупець і своя ціна. Але якщо ілюстратор хоче зробити це своїм основним доходом і прагне працювати у видавництві наприклад «Старого лева» та ілюструвати дитячі книги або створювати обкладинки для них, то він має проаналізувати ту ЦА, самих роботодавців, книги які видавництво випускає, та створювати ілюстрації в

портфоліо, які б підходили для цієї галузі. Саме до цього ілюстратору і треба прагнути, щоб праця цінувалася тими, хто її цінує. Таким чином митець ставить собі планку якості вище і тільки так має змогу рости та розвиватися як професіонал [11, с. 47].

Ця глибина складається з усіх ідей та сенсів, закладених у історію, а також усіх попередніх ідей, на яких було її засновано, та усіх посилань на ідеї та асоціацій, які можуть виникнути у глядача. Простіше кажучи, що більше знань про історію розвитку мистецтва, архітектури, костюма, кіно та й взагалі будь-чого має ілюстратор, тим ширший спектор він зможе ілюструвати. Адже наш мозок це бездонна скарбничка яку можна постійно поповнювати новими знаннями, які точно стануть у нагоді ілюстратору. Читатня якісної художньої літератури, драматургії, книг про сторітелінг, посібники з акторської майстерності або для сценаристів дуже допоможе у розвитку навичок сторітелінгу. Це неабияк допомагає краще розуміти емоції персонажа в тих чи інших ситуаціях. Особливо корисними будуть казки, міфи та легенди. Адже там зазвичай все викладено стисло, яскраво та зрозуміло.

Щоб навчитися вибудовувати правильну композицію в ілюстрації треба багато дивитися. Саме завдяки надивленості можна досягти результату, який справді здатен захопити увагу глядача. На думку Шорохова Е. В., композиція створюється з окремих частин, складання елементів якого у пеному порядку, їхній взаємозв’язок переходить в гармонію цілого [16]. У той час як О. А. Половна-Васильєва зазначає, що композиція в художньому творі є основним складовим елементом, який зв’язує всі частинки твору будь якого виду та жанру, в єдине ціле [17, с. 17].

Ось перелік головних правил композиції:

1. Цілісність
2. Домінанта
3. Статика
4. Динаміка
5. Симетрія

6. Асиметрія

7. Візуальна маса

8. Рівновага

9. Контраст

10. Нюанс

11. Ритм

12. Метр

13. Напрямні лінії

14. Правило третин.

Розвиток навичок завдяки надивленості: Дивитися можна все: мультфільми, фільми, серіали. Але також не забуваємо про те що це має бути якісний кінематограф. Важливо дивитися на те, як вибудовується сцена, якими засобами режисер створює певну атмосферу, які ракурси використовує, що в кадрі є на головному плані, а що другорядним. Щоб зрозуміти як створюється хороше кіно та винести головні уроки з побудови історії та кадру для себе, треба дивитися його як критик та аналітик, як професіонал який прагне навчитися та покращити свої навички. Має значення усе: світло, тінь, колір, гра акторів, постановка кадру, робота кінооператора. Все це треба поглинати, розбиратись та складати у скарбничку у своїй голові [11, с. 59].

Стиль в ілюстрації — це міра спрощення чи спотворення реальоності. Також стиль ілюстратора може виражатися в техніках або в особливому колориті який притаманний тільки йому. Але найчастіше під словом «стилізація» мають на увазі саме те наскільки ілюстрація далека від реалізму, тобто реалізм це нульова стилізація і чим більше вона спотворена, тим краще стилізована.

Відхід від реалізму може бути як у бік спрощення, так і навпаки — гіперболізму. У разі спрощення це буде дитячий наївний стиль, примітивізму. У разі гепрболізму — карикатури [11. с. 70]. А от популярний нині мультяшний стиль поєднує в собі обидва підходи, відтиняючи та гіперболізуючи характери, але при цьому упускаючи деякі деталі. Але стиль означає не тільки відхід від

реалізму. Це також може бути і палітра кольорів, і незвичайні композиції та ракурси, і навіть технічні прийоми.

Стиль художника зазвичай кожен знаходить завдяки великій кількості проб та помилок, довгих метань та пошуків. Це результат довгої та наполегливої праці.

1.4 Колір. Види кольорових гам

Для наших предків особлшиве значення серед усіх кольорів, які вони бачили, мати всього три: червоний, чорний і білий. Відомий англійський етнограф, соціолог і фольклорист В. Тернер зазначив наступне: кольорова тріада біле– червоне–чорне завжди мала велике значення. Червоний символізував кров, м’ясо, життя, радість. Білий — чистоту, владу, рослинну їжу, щедрість, змужнілість. А чорний означав найгурше та найтрагічніше – зло, страждання, хворобу, смерть [10].

Варто зазначити, що Леонардо да Вінчі, якого вважають засновником нової ренесансної культури, вважав, що існує шусть основних кольорів: червноий, жовтий, зелений, синій, білий та чорний. У «Книзі про живопис» він прежставляє собою систему кольорів, зосереджену на мінімальній палітрі, де білий колір асоціюється зі світлом, жовтий — із землею, червоний — з вогнем, а чорний — із темрявою, яка знаходиться над елементом вогню. Наприкінці 18 століття І. Гете став тим, хто запропонував нову класифікацію кольорів згідно фізіологічного принципа. Він взяв до уваги не лише фізичні явища, що пов’язані з кольором, але і їхній вплив на людину та на її внутрішнє світосприйняття. У своїй праці Вчення про колір» Гете приділяв основну увагу емоційно-моральному впливу кольору. Його колірне коло складається з трьох контрастних кольорів — жовтого, синього та червоного. Жовтий та синій він вважав первинними кольорами, які виникають в протилежності «світло-тінь», червоний — це підсилений жовтий, фіолетовий — синій, а зелений — суміш синього та жовтого. Гете називав гармонійним поєднанням протилежних та

контрастних кольорів у колі, сусідніх — негармонійним поєднанням, а віддалених через один — характерним [1. с. 37].

Кожен колір має три основні характеристики, за якими його можна визначати і змін.вати. Відтінок — перша і найосновніша характеристика. яка визначає сам колір. Другою характеристикою є — насиченість — це те, скільки сірого відтінку присутньо у кольорі. Чим більше сірого, тим менш насичений і більш приглушений колір вийде. Третя характеристика — світлість, що визначає наявність або відсутність білого. Найсвітліший відтінок будь-якого кольору — білий, а найтемніший, тобто тотальна відсутність білого — чорний.

Кольори поділяються на два види: хроматичні і ахроматичні. Хроматичні кольори охоплюють видимий спектр кольорів: червоний, синій, зелений, жовтий і так далі. Вони мають лише три характеристики: відтінок, насиченість та тональність. Ахроматичні кольори — це все безбарвні градації від білого до чорного, які мають тільки олну характеристику — тональність. Колірний круг Йоханнеса Іттена (Додаток А) є основною моделью сучасної колірної теорії, що служить надійним дороговказом правильного поєднанням кольорів. Це основа яку має знати кожен художник, ілюстратор та дизайнер. Коло має спектральні кольори; вони є найбільш чистими, насиченими та яскравими.

Основними кольорами є ті, з яких можна отримати будь-який інши й колір шляхом змішування: жовтий, червоний, синій. Вторинні кольори, утворюються шляхом змішування основних: помаранчевий, фіолетовий, зелений. Інші кольори кола — це проміжні або третинні.

Кольорові гармонії створюють взаємодію між кольорами, які в свою чергу формують одне ціле і викликають естетичне переживання. Влучно підібрана колірна гармонія визначає якість ілюстрації, оскільки допомагає передати необхідний настрій, епоху, символізм, естетику. Неправильно підібрана колірна гармонія може навпаки зруйнувати загальне враження від ілюстрації, навіть попри хорошу композицію або майстерність. Кольорові гармонії не є жорсткими обмеженнями і правилами для художника-ілюстратора, а є базою, основою та фундаметом, яку м ає знати митець. А метод застосування гармоній

на практиці вже залежить від самого митця. Для збагачення колірної гами допустимо додавати теплі та холодні відтінки.

Контрастними кольорами є кольори, як розташовані протилежно одне одного на колірному колі. Нюансними кольорами називають кольори на дуже близькій відстані один до одного. Параметрів, за якими кольори можуть визначати нюансними або контрасними, може бути дуже багато. Основні — це теплота, холод і тон.

Основні види колірних гармоній (Додаток Б):

- аналогова (потрібно використовувати кольори, розташовані поруч один з одним на колірному колесі) [18];
- комплементарна або двоколірна (два контрастних кольори які розташовані один навпроти одного) [18];
- розділена (навпроти головного кольору два інших, які прилягають до його протилежного кольору) [18];
- з одним акцентом (контрастні кольори в два додаткових розгалужені напрот и одне одного) [18];
- прямокутна (складається з двох пар, в кожній з яких присутній протилежний колір і відповідний йому аналоговий) [18];
- тріада або потрійна (використовує три кольори, розташовані на однаковй відстані одне від одного) [18];
- чотирикутна (чотири кольори розташовані на однакові відстані один від одного) [18];
- шестикутна (найскладніша в поєднанні. Шість кольорів на однаковй відстані один від одного) [18].

Тоном ілюстрації називають співвідношення світлих і темних відтінків. Поділ первинного та вторинного допомагає створити ілюзію простору в ілюстрації, а також її освітлення. Мозок підсвідомосприймає тон ілюстрації, але приділяє йому більше уваги, ніж на колір. Тому при створенні ілюстрації важливо приділяти велику увагу саме тону. Найкращим способом щоб зрозуміти відносини між тонами полягає в переведенні ілюстрації в градації

сірих відтінків. Це дозволяє оку не відволікатись на кольори і зосередитись на світло-тіні об’єкта. Тонові відносини можуть бути контрастним або нюансним. Контрастність визначається поєднанням тонів, які мають велику відмінність між собою, тоді як нюанси описують близькі тони, які мало відрізняються один від одного.

Т. Г. Осипова, І. С. Черниш та О. П. Бернтал визначають створення образу як квінтесенцією мистецтва ілюстрації. На їхню думку, образ, як чуттєва форма, психічного явища, має в ідеальному плані просторову організацію і часову динаміку. За своїм змістом він може бути, як чуттєвим (образ сприйняття, уявлення) так і раціональним (образ атома, світу, війни і тощо). В ілюстраціях образ може втілювати будь-який реальний або абстрактний зміст, оскільки матеріалом для нього служать літературні твори, які відображають не лише просторовочасові уявлення, але і внутрішню мову (у вигляді назви абстрактного поняття, або опису його за допомогою ключових слів) [19].

РОЗДІЛ ІІ
АНАЛІТИЧНІ ДОСЛІДЖЕННЯ

2.1 Аналіз дизайну персонажу

Мистецтво дизайну персонажів довгими тисячоліттями накопичувало знання, прийоми і хитрості, якими художники сьогодення користуються для того, щоб втілити в життя найрізноманітніші, найцікавіші та найкрутіші свої задуми. Дизайн персонажа тримається всього-навсього на трьох простих правилах: форма, силует, колір. Навколо цих понять обертається все, що пов'язано з візуальної розробкою героїв від кольору волосся, до кольору туфлей або кросівок на його ногах, від кінчика пальця до його очей. Важливо вміло та зосереджено об’єднувати ці три речі в одне, для створення хорошого дизайну персонажа. У своїй книзі Ендрю Селбі «Анімація» зазначає: «Дизайн персонажа — це не сама лише розробка зовнішнього вигляду персонажа, а й розгляд потенційних властивостей його тіла загалом і здатності змінювати форму, зокрема визначення таких притаманних особливостей, як зріст, постава, жести, рухи й експресія» [20, Селбі Е. «Анімація» с. 31]. Мільйони років тому наші предки найбільше переймалися природою, адже швидкість реакціх вирішувало питання життя. Їм потрібно було всього декілька секунд, щоб розрізнити тигра, що крадеться, від мирного мурахоїда або відрізнити дружелюбного сусіда від розсердженого, який тримає гостру авлицю. Саме на основі цього, протягом еволюції наш мозок виробив своєрідні схеми, на основі яких певні форми і їх поєднання викликають у нас моментальні реакції.

Існують три основні форми: прямокутник, трикутник і коло. З їхні різних поєднань можна створити персонажів: як милого великого бородатого пухкого дядька, так і найзлішу бабцю. Поки філософи говорять стосовно визначення буття та свідомості, художникам вже давно відомо, що форма, яка лежить в основі героя, визначає свідомість та характер. У Мелефісенти та Джафара є спільні риси наступні: горда постава, огидний характер, магічна сила та трикутники в основі анатомії. Тому при створенні дизайна негідника без

гострих кутів не обійтися. Оскільки це найбільш агресивна форма, персонаж з великою кількістю гострих кутів сприймається нашою підсвідомістю як більш небезпечний, ніж герой з округлими кутами.

Але розглянемо і інші характеристики фігур. Той самий трикутник може інтерпретуватися як ініціативний, активний і швидкий герой. Тобто він иоже бути і доволі енергійною фігурою.

Прямокутник асоціюється зі стабільністю, силою, залізною волею і завзятістю. Проаналізувавши більшу частину силачів у мільтфільмах та коміксах, то можна помітити що вони зазвичай виглядають як великий квадратний бетонний блок. Героїчна постава і та розміри такого героя дозволяють мирним жителям дійсно відчути себе в безпеці.

А от коло символізує непорочність, доброту та комфорт, що робить персонажа м'яким і приємним. Такого героя так і хочется заобіймати. При баченні колі, дуже части виникає асоціація з дітьми.

Звичайно, при створенні персонажа не можна повністю вписувати його в одну фігуру та будувати його анатомію тільки наприклад з трикутника, адже характери персонажів рідко укладаються в одне слово.Тому в створенні персонажа обєднують усі три фігури.

Етапами розробки дизайну персонажа є наступні 4 етапи:

- дослідження та аналіз. Спочатку дизайнер маоє проаналізувати ринок та найбільшпопулярні схожі проєкти, щоб сформувати загальне уявлення та враження про тектсури, анатомію, одяг, емоції і тд, для того щоб в майбутньому створити унікального персонажа.
- малювання. Художник починає візуалізувати загальну концепцію. На цьому етапі з'ясовуються не тільки загальні риси, але і пропрацьовуються деталі.
- створення колірної гармонії. Підбір кольорів які будуть відображати особистість персонажа.

- візуалізація. Фінальний етап на якому завершується робота над персонажем у програмному забезпеченні. після чого він буде готовий до використання у проекті.

2.2 Аналіз концепції та ідеї артбуку Скандинавська міфологія

Одна з розповсюджених тем, до якої звертаються в усіх артсферах, є міфологія. Це питома частина культури кожного народу світу, яка розповідає про те, у що вірили наші предки і як вони тривалий час сприймали світ навколо себе. Одним із найвідоміших і найцікавіших таких вірувань є скандинавська міфологія. Це міфи народу з півночі, який хоча поважав і боявся богів, але не до кінця вірив та й не надто любив їх [13, с. 7].

Перш за все, скандинавська міфологія асоціюється з вікінгами, воїнами, військовими вождями та конунгами. Ця культура міфів сформувалася завдяки ним та носила, в основному, бойвий характер. Військові походи були одним із основних джерел поповнення багатства та процвітання країни. Кліматичні умови не сприяли розвитку землеробства та скотарства. Тому боги в них ділилися, в основному, на дві великі групи: покровителі війни, битв та покровителі плодороддя.

У розділі про ілюстрацію я зазначила про важливість постійного розширення знань для ілюстратора, особливо коли майбутній проєкт стосується вагомої частинки історії якоїсь культури. Саме тому для роботи над проєктом я заглиблилась у культуру скандинавів, зокрема у їхні міфи.

Більша частина відомостей про дохристиянську релігію в Скандинавії містятся в писемних джерелах, а найбільш повні з них з’явились лише через багато століть після запровадження християнства. Найважливішим джерелом дослідження скандинавської дохристиянської релігії є вірші про богів в “Старшій Едді”, створенній в 1200-х роках, а також книга Сноррі Стурлусона про мистецтво складання віршів, що відноситься приблизно до 1220-м рокам. Тут зібрана вся скандинавська релігія предків, якою вона була до введення хоистиянства. Деякі відомості, містяться в описах арабських мареплавцівв, в

розповідях західноєвропейських християн, в піснях скальдів, а також в написах на рунічних каменях. Окрім цього, данні про звичаї та традиції можуть забрані з древніх законодавчих актів та заборон, накладених на нього. За допомогою археології можна дізнатися про похоронні ритуали, пам'ятки язичників, символи богів і жертвоприношення. Уявлення про ритуали та обряди язичницьких часів підтверджують деякі історії про богів, але не завжди піддаються правильній інтерпретації. Топоніми можуть вказувати на популярність певних божеств у різних частинах Скандинавії. Таким чином, формальні форми та форми вираження дохристиянських вірувань в основному складаються з інформації, зібраної з різних джерел і повідомленої людьми абсолютно різних релігій. Йомовірно це пояснює той факт, що отримані знання дещо суперечливі, розпливчаті та примітивні.

Ключовим моментом у міфах є війна між двома групами богів: асами і ванами. Вона розпочалася черз вбивство асами чарвініці Ґульвейґ, яку вони створили з золота та відіслали до Мідґарду, аби розізлити його мешканців, тому що ті були незадоволені тим що люди прославляють тільки асів. Вани взяли в облогу Асґард, а битву почав король Одін, який кинув у ван свій спис [22].

В ході читання книги «Скандинавська міфологія» Ніла Геймана було обрано декілька головних.

Одін — верховний бог описаний як одноокий старець з довгою бородою. Його часто супроводжують його улюбленці – вовки Гері та Фрекі, круки Гуґінн та Мунінн — і він їздить верхи на восьминогому коні на ім'я Слейпнір. Як і належить королю асів, Одін являється ще й могутнім воїном, адже говорять, що він не програв жодної битви [23].

Фрігг — дружина Одіна, мати Бальдра, богиня шлюбу, кохання, родинного вогнища, народження дітей. Коли Бальдра, її улюбленого сина, мучили тривожні сни, Фрігг узяла присягу в усіх речей та істот, що вони не завдадуть йому шкоди. Винятком стала лише омела, не взята нею до уваги. Це виявилося помилкою, тому що сліпий Гед з намови бога вогню Локі метнув у Бальдра спис з омели й ненавмисно вбив його. Фрігг намагалася визволити сина

з царства мертвих, але зазнала невдачі, оскільки підступний Локі відмовився оплакати Бальдра. Символами Фрігг є прядка й пояс із ключами [24].

Тор — рудоволосий і рудобородий бог грому та блискавки. Тор був богом простих людей та часто обирав сторону смертних супроти інших богів. Тор — герой людей, який захищає їх від ворогів, не дливлячись на програш у змаганнях в силі старій жінці Еллі («похилий вік»). Під час Рагнароку Тор вб'є змія Йормунґанда та помре від його отрути. Подорожує колісницею зарядженою козлами, яких він смажив і з'їдав коли був голодний. Щоб продовжити подорож йму було достатньо торкнутись залишків козлів і ті оживали. Також Тор має бойовий молот Мйольнір, який при киданні в ціль, завжди повертався до його власника. Щоб його використовувати Тор носить рукавиці які подвоюють його силу. Удар молота спупроводжується громом [25].

Сіф — богиня плодючості та дружина Тора. Мала дуже гарне, довге та блискуче золотисте волосся. За легендами Локі дуже заздрив Торові, та через це вночі прокрався до богині вночі, поки вона спала і поголив її налисо. Чоловік дізнавшись про це, був готовий вбити богі брехні, але той пообіцяв виправити скоїне. Локі вирушив до країни гномів до двох братів ковалів, які дуже славилися своїми виробами. Вони зраділи проханню, адже хотіли показати асам своє мистецтво. Волосся, викуване гномами, було змальовано таким чином: «Довге та густе, воно було тоншим від павутиння, й, що найдивовижніше, досить прикласти його до голови, як воно моментально до неї приростало й починало рости, як справжнє, хоча й було зроблене з чистого золота» [26, с. 156]. Так Сіф і отримала своє золоте волосся, яким дуже славиться.

Валькірії — войовничі діви, які забирали хоробрих та найсильніших воїнів у Вальгаллу, де вони на чолі з Одіном візьмуть участь у останній битві під час Рагнароку. Перша поява валькірій відбулась у Пророкуванні вельви, 30-ій строфі:

Зріла валькірій:
вона всюдисущих,
ладних рушати: до

Готів країни;
Скульд має щита,
а Скогуль інша,
Гунн, Хільд, Гьондуль: і
Гейрскогуль.
Нині всі названі: норни
Володаря
ладні рушати: полем
валькірії [27].

Бальдр — бог весни, краси та цноти, син Одіна та Фрігг. Він був дуже гарним і чистим душею настільки, що випромінював сяйво. За легендами Фрігг щоб вберегти сина, взяла з кожного металу, каменя, рослини, звіра, птаха, риби обіцянку того, що ніхто з них не зашкодить Бальдру. Але вона пропустила і забула про омелу. Локі зробив з цієї рослини стрілу й хитрістю змусив Геда вистрілити в бога краси. Стріла його вбила. Тоді Гермод вирушив у царство мертвих, щоб запропонувати для їхньої королеви викуп за брата. Хель сказала що поверне життя тільки у випадку, якщо увесь світ буде плакати за Бальдром. Велетка Токк (на яку перетворився Локі) сказала що плакати не буде. Так бог і залишився у царстві мертвих [28].

Геймдаль — охоронець богів та дерева Іггдрассіль, охороняє міст-веселку Біфрост на кордоні Асгарду та Мідгарду. На поясі має золотий ріг Г'ялларгорн у який сурмить при наближені небезпеки. Має нічний зір, дуже тонкий слух, що навіть чує як падає листя, як росте трава, не потребує сну. Останній звук рогу має пролунати аід час битви Рагнарок.

Фрейр — бог плодючості та літа, син Ньорда, який був залишений ванами в Асгарді заручником після підписання миру між народами. Фрейру підвладне сонячне світло і посилає людям врожай. Не любить воєн та сварок, завжди виступає за мир та є відмінним дипломатом як його батько. Священою твариною є кабан. У міфах зазначають, що він отримав від Дваліна корабель, а від Сіндрі - вепря Гуллінбурсті [28].

Фрейя — богиня любові та війни, сестра Фрейра. Була першою по красі, рівниї їй не було ні серед богинь, ні серед людей. Має чарівне соколине оперення на якому може літати в образі сокола, коли його одягає. Коли вона плаче, то з неї ллються золоті сльози. Пересувається Фрейя у колісниця з двома крилатими котами. Загиблих воїнів вона ділить з Одіном між собою [29].

Ньорд — батько близьнюків та прийомний син Одіна, бог вітру та морської стихії. Після війни між асами та ванами стає заручником асів. Коли перші вбили велетня Тьянцці, він одружився з його донькою, богинею-мисливецею Скаді. Вона погодилась вийти заміж, але не змогла жити біля моря через чайок. Тому вона живе дев'ять діб у Ньорда вдома і стільки ж в горах. У «Старшій Едді» говориться що на прикінці світу Ньорд повернеться до ванів [30].

Локі — бог хитрощів та брехні, здатен перетворюватись на тварин або міняти зовнішність. Це дволі неоднозначна особистість в міфології Скандинавії. Він був богом який домовився про будівництво стіни навколо Асгарду. Обернувся кобилою, звабив міфічного коня та народив Слейпніра — восьминогого коня Одіна. Ледь не всі магічні предмети здобув саме він. Він створив усіх відьом. Але натомість через свою хитрість він наробив чимало проблем, як навелені вищі історії Бальдра і Сіф. Останньою краплею для богів стала сварка Локі на вечірці велетня Ігіра, но якій п'яний він розповів усі таємниці кожного бога. Одін не поступається Локі ні в хитрості, ні в дурсті. Однак він був обманщиком, якому довелося тікати від розгніваних богів. Він змінив свій вигляд на лосося та пірнув в океан. Богом довго не вдавлося його зловити, але коли вони нарешті змогли, то прив'язали до скелі кишками його сина Нарві, а його ж дружина Сігюн збирала отруту у чашу, ска крапала зі змії на обличчя Локі. І коли Сігюн спустошує чашу, то ця сама отрута крапає її чоловікові на чоло. Тоді він страждав від нестерпного болю, а у світі трапляються землетруси [31].

Хель — володарка Хельгейму, велетка та донька Локі. Вона надає притулок усім загиблим від хвороб та похилого віку. Вона неймовірно гарна

жінка з темним волоссям, але права сторона виглядає страшно та жахливо — висохла шкіра, голі кістки рук, льодяні корочки покривають гнилу шкіру. За легендами кажуть що вона навіть хитріша за Локі. Інші боги намагалимь з нею не зв’язуватись.

Йормунганд — Мідгардський змій, настільки великий що оточує все царство. Син Локі. У Рагнарок має вбити Тора, але і сам помирає від отриманих ран. Він з братом Фенріром, сестрою Хель та матір’ю жили в Йотунгеймі, царстві велетнів, поки боги Асгарду не отримали пророцтво, що ті створять проблем у майбтньому. Так Йормунганд був кинутий у море, де виріс та обвів світ так, що тримав свій хвіст у роті [32]

Фенрір — велетенський вовк, син Локі. Деякий час він жив біля богів, але був настільки великий і страшний, що тільки Тор міг підходити до нього. Оскільки за пророцтвом Фенрір був народжений для погибелі богів, вони вірішили його закувати ланцюгом. Перші два порвались і лише третій, скутий чорними карликами-цвергами, зміг утримати його страшного і великого звіра та прикували др скелі [33].

Сколь та Гаті — два великих вовка, сини Фенріра. Вони переслідують Сонце та Місяць. Згідно скандинавських міфів коли Сколь дуже близький до Сонця, то стаються сонячні затемнення, а коли Гаті до місяця, то стаються місячні затемнення. Згідно пророцтва, в день Рагнарьока вовки догонять нарешті їх і з’їдять [13].

2.3 Аналіз аналогічної продукції

А розділі про ілюстрацію я зазначила про важливість читання та надивленості. Тому перед тим як почати реалізацію свого проєкту, я проаналізувала артбуки з метою от риманнря глибшого розуміння ринку та визначення їх особливостей на практиці, а не тільки в теорії. Існують наступні причини, чому цей аналіз корисний:

- ринкова конкуренція;
- виявлення тенденцій;

- покращення якостей;
- розуміння цільової аудиторії.

Цей аналіз дає змогу вирізнитися по-між конкурентів і розробити унікальний продукт, який відповідатиме потребам цільової аудиторії. Також це допоагає визначити тенденції та тренди в дизайні артбуків, використення технік або функцій. Це допоможе бути проєкту актуальним та сучасним. Було виявлено сильні сторони, які можна використати для натхнення в своєму артбуку. Це допомагає зробити обґрунтовані ріщення щодо дизайну, змісті та маркетингових стратегій проєкту. Він сприятиме створенню унікального та привабливого продукту, який зможе привернути увагу спільноти.

Першим аналогом для аналізу та дослідженняя обрала артбук до гри «patalogyk plu» або «Мор утопія» (рис. 2.1).

Рис. 2.1 — Обкладинка артбуку у для гри Мор утопія

Цей артбук виконаний у форматі А4, його основні характеристики включають загальну холодну колірну палітру, зокрема, слід зазначити, що ілюстраторам вдалося навіть теплим кольорам та відтінкам надати прохолодний відлив. Це все вдалось зробити за рахунок композиції та ідеї зображень. Чорні сторінки, відтінки від сірого до брудно-коричневого ідеально передають атмосферу меланхолічності гри з відчуттям бепомічності. Текстова частина артбуку мінімальна майже всюди окрім моментів розповіді безпосередньо про процес розробки гри. Крім того, весь текст проілюстрований загадками, неможливо описати загальні ідеї гри, адже всі записи можна інтерпретувати по різному.

Як і текстова частина, ілюстрації у книзі художника також зрозумілі не всім, особливо для тих хто взагалі не ознайомлений з грою. Більше розуміння

буде саме у гравців. Загадковість малюнків спонукають читача зацікавленості до проходження гри (рис. 2.2).

Рис. 2.2 — Приклади ілюстрацій артбуку для гри Мор утопія

Також до теми Скандинавської міфології нерідко звертаються у кінематографі та відеоіграх. Одна з найвідоміших ігор, по яким також є артбуки, це «God of war» (рис.2.3), яка розповідає про Рагнарок – кінець світу, коли боги почнуть війну і «Viking: Battle for Asgard», в якому також йдеться про кінець всього живого, але ця гра має більше персонажів з міфології саме Скандинавії і в ній не задіяні учасники давньогрецької культури як в попередній грі.

Рисунок 2.3 - Обкладинка артбуку до гри «God of war»

В артбуці «God of war» дуже цікаво зобразили войовничих дів, помічниць Одіна - валькірій (рис. 2.4). Дуже якісні, гарні і деталізовані концепти персонажів, які відображають дух войовничості, сили і перемоги.

Рисунок 2.4 - Розворот з валькіріями в артбуці «God of war»

Третім артбуком для дослідження було обрано книгу від компанії «CD project red» для гри «Cyberpunk 2077». Він є противоположним минулим артбукам як мінімум через його тематику та стилістику. У цьому виданні наявна велика кількість тексту через те, що комп'ютерна гра створена на основі настольної рольової гри з величезною історіє., багатьма нюансами внутрішнього світу та особливостями сетингу гри (рис. 2.5).

Рис. 2.5 — Обкладинка до артбуку «Cyberpunk 2077»

В кольоровій палітрі ланого артбуку переважають яскраві, контрастні та дуже насичені кольори. Основний колір жовтий, який доповнений синіми та фіолетовими неоновими відтінками. Ця колірна гама була обрана для схожості з візуальним стилем гри. Сам артбук у твердій обкладинці, а сторінки

роздруковані на глянцевому журнальному папері. Верстка на сторінках артбуку схожа на газетну або журнальну, підкреслюючи таким чином ретрофутуристичний візуальний стиль самої гри, де у 2077 році газети досі є одним з основних засобів масової інформації, хоч вони вже і розсилаються у цифровому форматі (рис. 2.6, рис. 2.7)

Рис. 2.6 — Розвороти з артбуку «Cyberpunk 2077»

Рис. 2.7 — Розвороти з артбуку «Cyberpunk 2077»

РОЗДІЛ ІІІ
ПРАКТИЧНА ЧАСТИНА РОЗРОБКИ АРТБУКУ “СКАНДИНАВСЬКА МІФОЛОГІЯ”

3.1. Програмне забезпечення

Для створення ілюстрацій для артбуку були використана програма Adobe Photoshop.

Adobe Photoshop — це графічний редактор У моєму проекті дизайну артбуку « Сканди навська міфологія» був використаний для створення растрових ілюстрацій до артбуку, а також накладання ефектів металічності та корекції на дизайн обкладинки. Photoshop — це дуже потужний інструмент на ринку растрових програм з ручним керуванням. Варто підкреслити, що він володіє широким функціоналом, високу продуктивність та стабілізацією. Програма також автоматично зберігає дані, тому у разі виникнення помилки або відключення комп’ютера, або аварійного вимкнення програми, файли неможливо буде втратити. Photoshop — універсальним та потужний інструмент для створення та редагування ілюстрацій. Він є найвідомішим растровим редактором і є лідером на ринку програмного забезпечення даного типу.

Посилання на офіційний сайт Adobe Photoshop : https://www.adobe.com/ua/products/photoshop.html

Для макету та верстання книги було використано програму Adobe InDesign. Ця сучасна програма має разноманітний вибір інструментів для створення та редагування макетів видань. Програма постійно оновлюється та розширює свій функціонал. Як і в інших програмах Adobe, вона дозволяє налаштувати робочу область під себе, надає автозбереження у випадку аварійного закриття програми та взаємодії з файлами різних форматів. Програма відрізняється стабільною, ефективною та швидкою роботою та опрацюванням операцій. Для полегшення роботи з версткою, Adobe InDesign пропонує створення майстер-шаблонів, на яких можна зберегти елементи

оформлення сторінок, що постійно повторюються. Це дозволяє зекономити 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

3.2. Концепція та розробка видання

Ілюстрація у артбуках повинна виступати візуальним втіленням персонажа, явища, події має легко читатися, інкаше кажучи зображення має виконувати інтерпретаційну функцію. Олійник В.А. зазначає, що перш, ніж намалювати на папері, художник має вирахувати з математичною точністю кожен сантиметр майбутньої ілюстрації [19].

Основний пошук натхнення до дизайну персонажів власного артбуку слугує вивчення літератури: книг «Старша Еда» і «Молодша Еда» , а також вивчення книги Ніла Геймана «Скандинавська міфологія» і огляд ілюстрацій до цих видань. Крім того, було проведено дослідження історичних подій того періоду, який впливав на сприйняття світу та безпосередньо сприяв створенню міфічних розповідей. Це дсолідження допомогло мені краще зрозуміти контекст і особливості, які пов'язані з кожним персонажем.

Після довгого вивчення та аналізу інформації наступив етап безпосередньої роботи з нарисами персонажів (див. Додаток В). На даному етапі продумування дизайну персонажів важливо було щоб по зовнішності та одягу було зрозуміло їхній характер та значення для вікінгів. Також беру до уваги використання форм та кутів: наприклад при дизайні персонажа Локі було використано більш гострі кути, що символізують злість та хитрість. У той час як головний бог Одін навпаки міє округлі форми.

Після того як було визначено остаточно з дизайнами персонажів, ескізи було перенесено у програму Adobe Photoshop, колірний режим CMYK для друку. У програмі було більш детально опрацьовано персонажів, підігнана анатомія тіл і більш деталізований одяг (див. Додаток Г). На цьому ж етапі було

точно визначено композицію, а також додано декоративні елементи, які слугують символізмом до кожного персонажа:

- для Одіна на фоні зображено ворона як символ Ґугіна та Муніна, які повідомляли його про події;
- для його дружини Фрігг — зв’язка ключей, які вона завжди носила з собою;
- для Бальдра було обрано омелу, єдину рослину яку його мати Фрігг не попросила щоб та не наносила шкоди сину і яка його вбила через підступного Локі;
- для Хеймдалля — ріг у який він сурмив при баченні небезпеки;
- для Тора — козел, як символ двох козлів з якими він подорожував, яких з’їдав, коли відчував голод, але як тільки торкався їхніх кісток, то магічним образом вони відновлювались і оживали;
- для Сіф символом було обрано колоски як символ родючості і кольору її золотавого і блискучого волосся;
- для Локі та Хель силуетом стала змія, як символ брехні та підступності;
- для Фрейї — коти. які перевозили її колесницю;
- для її брата Фрейра — кабан;
- для Ньорда символом стала риба, оскільки він бувюогом моря;
- для Уля — лук, як символ мисливства.

І завершальним етапом малювання ілюстрацій став колір і пошук фону (див. Додаток Д). Для фону на стоках було підібрано текстуру старого паперу. Самі ілюстрації зовні прості, адже не мають світло-тіні, тому що йде відсилка на «скетчбук» або «щоденник дослідника», тобто цей артбук це справа людини, яка досліджувала богів та вела записи про них, але при цьому ілюстрації за рахунок свого стилю і діджиталізації нагадують про сучасність і про те що міфологія — це лише вигадка наших предків, їхня віра в те, як з’явився наш світ, адже більшість речей вони не могли і не знали як пояснити, це те що стало культурною спадщиною кожного народу, в цьому випадку скандинавів.

Після завершення ілюстрацій було почато роботу над верстkою у програмі Adobe InDesign. Було створено та обрано текст написаний для проєкту на основі аналізу вивченої інформації із книг «Старша Еда», «Молодша Еда» і «Скандинавська міфологія».

Кожна сторінка має розмір 297 мм*297 мм, фон під старий папер та поля всі по 12.7 мм. Для основного тексту було обрано шрифт Segoe Script 23 кегля. Цей рукописний шрифт та його розмір є зручним та оптимальним для читання, а обраний розмір є доречним для такого формату. Інтерліньяж встановлено 26,4 пунктів. Для заголовку з іменами було обрано рунічний шрифт Runic 115 кегля. Він чудово підкреслює тематику і атмосферу скандинавської міфології. Оскільки шрифт є важко читаємим в деяких моментах, наприклад букви «І» та «Г» пишуться однаково, то було вирішено під кожним заголовком іншим шрифтом Kyiv Regular 36 кегля було підписано « переклад імен персонажів».

Дуже відповідально поставилася до пошуку потрібного шрифту, адже для мене було важливо підібрати саме той, який відображав би атмосферу, культуру та естетику скандинавської міфології, а також гармонійно поєднувалось з ілюстраціями та загальною картиною проєкту.

Після обрання шрифтів та написання тексту проводиться ретельна робота по усуненню висячих рядків, відмірювання абзаців, можливе скорочення речень деяких, щоб текст на сторінках виглядав рівномірно. Нумерація на сторінках розташована по центру знизу тим самим шрифтом, що і заголовки — Runic — 30 кеглю.

Титульним листом називається найперша сторінка видання, яка містить основні відомості про нього, найчастіше це авторство і назва. Інакше кажучи титулка являє собою свого роду другу обкладинку, але несе зовсім інше смислове навантаження. Статус — це назва книги, яка містить інформацію про автора, місце видання, рік, анотація та інша важливу інформацію, яка стосується поблікації. Інколи може мати в своєму макеті елементи художнього оформлення, проте це не є обов’язковим, тому що функція титульного аркуша - передавати інформацію читачеві, тому дизайнер має бути обережним і не

переборщити з художнім оформленням, яке може затьмарити необхідні відомості, і титульний лист виявиться неінформативним і буде відволікати читача від важливої інформації. Титульний лист артбуку «Скандинавська міфологія» включає в собі назву артбуку, автора, ілюстраторки, рік та місто видання (див. Додаток Е).

Створення обкладинки — це дуже важливий процес, оскільки саме вона є першим кроком зближення читача з будь якою книгою. Вона має залучати покупців до вибору, бути яскравою, мати ілюстрацію яка привертала б увагу та цікавістть. Одним словом має виділятися з-по-між інших обкладинок, містити на собі окрім ілюстрації назву, автора, коротку анотацію та назву видавництва або їхній логотип, якщо це друковане видання.

Дизайн палітурки грає важливу роль у сприйнятті книги покупцями. Адже обкладинка книги — це її упаковка. Вона або прикує увагу і буде кричати нам з полиці магазину ніби благаючи про покупку або вона може навпаки відлякати потенційного покупця від книги, навіть якщо вона містить дуже цікаву та корисну інформацію. Адже не просто так говорять, що ми зустрічаємо по обкладинці. Обкладинка книги — це її одяг, який має притягувати до себе, продавати, виказувати ідею, яку автор вклав у книгу. Саме тому перед дизайнерами-ілюстраторами стоїть ще одне надскладне завдання — розкрити суть книги в її оформленні.

Для обкладинки мого артбуку, яка планується бути твердою, необхідно проектувати водночас макет передньої, задньої частин обкладинки та корінця між ними. Важливо зазначити і нагадати, що розмір обкладинки повинен бути трохи більшим, ніж передбачається отримати, тому додалось по 3 сантиметри з усіх сторін розвороту. На ілюстрацію дерева життя Іггдрассіль було накладено ефект металу і золота. Заголовок написаний шрифтом Runic 139 кеглю, автор — Kyiv Region 28 кеглю і анотація — Segoe Script 30 кеглю. Анотація вписана в коло рун, які також позолочені (Додаток Ж).

Останній етап роботи над кваліфікаціною роботою передбачає підготовку до друку. Всі сторінки були зібрані в одному файлі. Результат верстки артбуку

разом з ілюстраціями і текстом був збережений в форматі PDF та JPEG для зручного використання розворотів на мокапах.

Після цього за допомогою мокапів була створена візуалізація обкладинки, титульного аркушу та розворотів, які були розміщені та оформлені на демонстраційний плакат. Також на я зазначила вид роботи та її назву і логотип кафедри із вказанням назви навчального закладу, курсом, ім’ям студентки та керівника.

3.3 Технічна частина

Всіх ілюстративні елементи артбуку були створені у програмі Adobe Photoshop. Ілюстрації малювалися за допомогою жорсткого пензлика. Форзац у книзі однотонний темно-синій у тон обкладинці.. Обкладинка складається з елементів з фольги на дереві та рунах, які утворюють коло.

Після затвердження практичної роботи, яка створилася у програмі Adobe Photoshop, відбувається перенос фійлів та створення шаблону з Adobe InDesign. Саме тут формуються поля сторінок, компонуються всі елементи, додається текст, колонтитули, налагоджуються рядки та підходящий розмір шрифту, інакше кажучи відбувається верстка. Для основного тексту був обраний шрифт Segoe Script 23 кегля, для заголовку Runic 115 кегл, а шрифт для підзаголовку — Kyiv Regular 36 кегля. Колонцифри розташовані на шаблоні сторінок знизу по центру і примінено на всі сторінки окрім титульної сторінки.

3.4 Підготовка макету до друку

Підготовка макету книги для друку — це етап, на якому текст та ілюстрації оформлюються у вигляді макета, який вже буде готовим для друку. На даному етапі відбувається форматування тексту, заверствування ілюстрацій, нумерація сторінок та створення колонтитулу, визначення обрізу, відступів тощо. Оформлення макету має обов’язково відповідати вимогам друкарні, в якій вона буде друкуватися з метою уникнення помилок та проблем в процесі. Це

гарантія найкращої якості друку. Це не менш важливий етап і є передостаннім перед друком та зшиванням книги.

Для створення дизайну та верстки книги виділяють всього три наступні етапи:

1. Розробка макета — дуже мабуть самий кропіткий процес і з якоїсь сторони нудний процес у порівнянні з оформленням алюстрацій, але він дуже важливий, адже на цьому етапі можна уникнути багатьох помилок. Тут велике значення має вибір правильного шрифта, стилю оформлення заголовків і грамотно продумати відповідність розмірів книги до розмірів кеглю та інших елементів. Також важливо обрати колірну модель CMYK, яка використовується для друкарськоюю друку.

2. Версткою називають компонування сторінок, заголовків, ілюстрацій і розворотів на макеті книги. На цьому ж етапі артбук наповнюється текстом та заверствується ілюстраціями.

3. І останній найцікавіший етап створення макету перед друком — розробка зовнішнього оформлення. На цьому етапі в графічних редакторах: Adobe Photoshop або Illustrator — створюється дизайн обкладинки, суперобкладинки, титульного аркуша і форзаців, роздільників глав, ілюстрацій і розворотів книги та будь яких інших елементів дизайну книги [34].

Вид ілюстраційні верстки визначається характером розміщення у виданнінеповноформатний (не займають повну смугу) зображень. Розрізняють чотири основних види ілюстраційної верстки:

- відкрита верстка, у якої ілюстрації по всьому виданню розміщуються зверху, знизу або збоку і стикаються з текстом лише однією стороною;
- у закритій верстці ілюстрації обтікаються текстом з двохсторін. Розміщуються в середині тектової смуги;
- при глухій верстці зображення розміщується у середині сторінки та обтікається текстом з усіх боків;
- верстка зображень на полях - алюстрації маленького розміру заверствуються поза текстом.

Додрукарська підготовка книги — це дуже важливий процес, на якому відбувається переварка на помилки, коригування дизайну та верстки, підготовка потрібних для друку файлів. На цьому ж етапі відбувається вибір паперу, палітурки, м’яка чи тверда обкладинка і тд. Також дуже важливо переконатися чи відповідає макет вимогам друкарні та чи можна його успішно роздрукувати [35].

У ході підготовки також перевіряються абсолютно усі графічні елементи для того, щоб переконатися, зо вони мають достатню роздільну здатність та правильний колірний профіль. Важливо впевнитися, що всі кольорові елементи переведено у режим CMYK.

Додрукарська підготовка також в ключає в себе перевірку формату, розмірів та макетування книги, наявність дообрізного розміру та наявність полей. Також обов’язковою є переведення фійлів у формат для друку. Макети книг, як і більшість поліграфічної продукції, найчастіше зберігають у форматі PDF (Portable Document Format). Цей найоптимальніший формат, який забезпечує збереження абсолютно всіх елементів документа (текст, зображення, шрифти, розташування сторінок тощо) у тому вигляді, у якому ви їх розташували, тобто у незмінному вигляді. Таким чином, ви отримуєте абсолютно точну копію оригінального документа, яку можна легко відкрити на будь-якому пристрої і при друці якого ні які елементи нікуди не «злетять»..

Але також звичайно друкарні можуть працювати і з іншими форматами файлів, такими як Adobe InDesign, QuarkXPress і Microsoft Word, але PDF все ж таки вважається найбільш надійним і зручним форматом для друку книг, при конвертуванні якого ніякий елемент нікуди не з’їде. Якщо друкарня не приймає PDF, а приймає файли редакторів, то в такому разі важливо переконатися, що всі шрифти, що використовуються в макеті книги, доступні і встановлені на комп’ютері друкарні, щоб уникнути проблем з невірним відображенням тексту під час друку, або ж текст може бути переведеним у криві, якщо редактор був векторним, на випадок якщо у друкарні відсутній якийсь із шрифт.

І завершальним етапом процесу створення книжки є той, у якому готовий макет книжки фізично друкується та зшивається. На цьому етапі потрібно вибрати, яким саме способом буде друкуватися книга.

- Офсетний друк — найпоширеніший метод друкування книжкової продукції, який забезпечує високу якість зображень та тексту. Вона виконується на спеціальному обладнанні та вимагає створення друкованих форм для кожного кольору. Такий метод друку зазвичай використовують для великих тиражів [35].
- А от цифровий друк вибирають для малих та середніх тиражів продукції. У такому випадку готовий макет друкують на цифровому принтері, який здатен друкувати як чорно-білі, так і кольорові сторінки. Перевагою цифрового друку є здатність швидко вносити зміни до макету [35].

Після друку для книги починається процес створення палітурки, при якому окремі розвороти книги об’єднуються в одне ціле за допомогою клею або степлера. Також сторінки інколи можуть прошивати нитками. Цей метод створення політурки дуступний та практикується в тих друкарнях та видавництвах, які спеціалізуються виключно на виготовленні книг.

Залежно від бажаного зовнішнього вигляду книги, можна зробити палітурку м’якою або твердою, прикрасити лаком або фольгою.

ВИСНОВКИ

Отже, під час роботи над кваліфікаційним проєктом було зроблена робота у великому обсязі, завдяки чому було отримано у значному обсязі нові знання та навички, які допомогли розробити ефективну стратегію для створення артбуку.

Було ознайомлено з історією розвитку артбуку, з його головними та ключовими елементами дизайну, які вирізняють його з-поміж інших ілюстрованих видань. Також ознайомлено з основними правилами верстки, буловою книги, виявлено всі її особливості та характеристики. розглянуто всі етапи підготовки макету та верстки до друку і видання книги в світ.

За період роботи над кваліфікаційним проєктом було прочитано та опрацьовано книгу Дениса Зільбера «Розмова про ілюстрацію в піжамі та з філіжанкою кави». Там було визначено про те, що таке «ілюстрація», які правила створення «хорошої ілюстрації», які головні відмінності між ілюстратором і художником, які ознаки ілюстрації, як працювати на аудиторію та створити ілюстраці, що залучає людей.

Було повторено інформацію про кольорознавство, види кольорів та їх поєднання.

Визначено що таке «дизайн персонажу» , як створити «правильного» персонажа, яку роль в усьому цьому відіграють фігури та чи є в цій сфері виключення та відходження від «основних» правил.

Ознайомлено з міфами «Старшої Еди» та «Молодшої Еди», опрацьовано книгу Ніла Геймана «Скандинавська міфологія». Визначено кількість персонажів які будуть головними героями артбуку, створено короткий опис і основні характеристики зовнішності для кожного.

Ознайомившись з аналогами, було проаналізовано методи які покращують сприйняття читачем інформації та дизайну, утворюють та підтримують єдиний стиль, які є закономірності та відмінності між різними видами артбуків. Також було звернено увагу на характеристики аналогів, які є недоречними, створюють непотрібну строкатість, дрібність та погіршують композицію.

У практичній частині проєкту було описано пошуковий етап та створено ескізи персонажів, які після затвердження з керівником були перенесені у графічний редактор Adobe Photoshop, де вже ескізи були відмальовані в чистовому варіанті, більш деталізовані, підібрані кольори та фіналізовані персонажі артбуку.

Було опрацьовано та згадано основні етапи макетування книги, особливості та види верстки у програмі «Adobe InDesign». Розроблено макет під кваліфікаційний проєкт та зроблена верстка.

В кінці проєкт було оформлено на мокапи, які розміщені на демонстраційному плакаті.

У підсумку, для кваліфікаційної роботи з дизайну артбуку «Скандинавська міфологія» було зібрано та систематизовано інформацію, яка є необхідною для створення хорошого та структурованого ілюстрованого видання та його верстки. Практичні напрацювання в даному проєкті полягають в застосуванні отриманих знань, які необхідні для самостійної розробки та верстки артбуку, які ілюстрації та видання можуть бути використані в інформаційних цілях для залучення зацікавлених осіб. Артбук «Скандинаська міфологія» може стати чудовим путівником в світ сильних та войовничих богів вікінгів як для новачка, так і для обожнювача даної теми.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Kraynokova. Артбук. *ВУЕ*. URL: https://vue.gov.ua/Артбук (дата звернення: 16.05.2024).

2. William B. The portable Blake, selected and arranged, with an introduction, by Alfred Kazin. New York, The Viking press, 1946

3. Drucker J. The century of artists' books. New York: Granary Books. 1995. 378 p

4. Contributors to Wikimedia projects. Artist's book - Wikipedia. Wikipedia, the free encyclopedia. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Artist's_book (дата звернення: 10.06.2024)

5. Savannah Gorton: Getting Closer to the Art Book. *White Fungus*. URL:https://www.whitefungus.com/getting-closer-art-book (date of access: 10.10.2023).

6. Types of Books with Pictures | GreatStorybook.com. *GreatStorybook.com*. URL: https://greatstorybook.com/picture-book-types/ (date of access: 10.10.2023).

7. Копецька О. *Артбук як різновид нішевих видань* Наукові записки Інституту журналістики. – 2014. – Т.55. – С. 66–69.

8. Підопригора С. Артбук у просторі літератури: художні особливості Науковий часопис НПУ ім. М. П. Драгоманова. – 2018. – №10. – С. 44–50.

9. БІДУН, А. В. Типологічна специфіка артбуку як особливого виду книжкового контенту. Science and education a new dimension. Humanities and Social Sciences, 2019, 58-63.

10. Мільчевич С. І. Комерційний артбук: виокремлення терміну та стилістичні особливості продукту. Молодий вчений. Мистецтвознавство. 2020. №4 (80). 536 с.

11. Зільбер Д. Розмова про ілюстрацію в піжамі та з філіжанкою кави / пер. з рос. В. Берник. Київ : ArtHuss, 2023. 318 с.

12. Іттен Й. Мистецтво кольору. Навчальний посібник / пер. з англ. С. Святенко. Харків : ArtHuss, 2022. 96 с.

13. Мистецтво ілюстрації: те що намальовано між слів. Офіційний сайт Центральної бібліотеки Полтавської міської територіальної громади. URL:https://cbs.poltava.ua/index.php/novyny/3620-mistetstvo-ilyustratsiji-te-shcho-namalovano-mizh-sliv (дата звернення: 16.05.2024).

14. Гейман Н. Скандинавська міфологія / КМ-БУКС. - 2017. - 200 с.

15. ILLUSTRATION НА ВЛАСНОМУ ДОСВІДІ. *SKVOT / СКВОТ – онлайн-курси про рекламу, кіно та мистецтво | SKVOT*. URL: https://skvot.io/uk/blog/illustration-na-lichnom-opyte (дата звернення: 19.05.2024).

16. Навіщо ілюстратору придумувати історії. *SKVOT СКВОТ – онлайн-курси про рекламу, кіно та мистецтво SKVOT*. URL: https://skvot.io/uk/blog/zachem-illyustratoru-pridumyvat-istorii (дата звернення: 19.05.2024)

17. Шорохов Е.В. Композиція, Харків 1986. 4, 69 с. 30.

18. Основи формальної композиції для студентів напряму 6.020205 «Образотворче мистецтво»: посібник / укладач О. А. Половна-Васильєва. Дніпропетровськ, 2015. 34 с.

19. Т. Г. Осипова, І. С. Черниш, О. П. Бернтал. *Психофізичні основи створення складних образів в ілюстраціях. Технологія і техніка друкарства* : збірник наукових праць. 2014. № 2(44). С. 130-139.

20. Селбі Е. Анімація / ред. О. Плаксій ; пер. з англ. В. Заєць. Харків : ArtHuss, 2019. 224 с.

21. Потрашкова, Л. В. *Основи композиції та дизайну.* Навчальний посібник. Харків: Вид. ХНЕУ (2007).

22. Зварич В. Міфологічні образи і сюжети в творчій рецепції Ніла Геймана (книга «Скандинавська міфологія»). *Проблеми гуманітарних наук: збірник наукових праць Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка. Серія «Філологія»*, 107–112. doi: https://doi.org/10.24919/2522-4565.2023.53.13 (дата звернення: 31.05.2024).

23. Одін - мудрий Всебатько. *Dryade*.

URL: https://dryade.guru/odin-the-one-eyed-all-father/ (дата звернення: 31.05.2024).

24. Скандинавська богиня Фрігг — богиня шлюбу, любові, сімейного вогнища. Германо-скандинавська міфологія. web.archive.org. 5 червня 2018. (дата звернення 31.05.2024).

25. Lutz D. Schmadel. Dictionary of Minor Planet Names. — 5-th Edition. — Berlin, Heidelberg : Springer-Verlag, 2003. — 992 p. — ISBN 3-540-00238-3.

26. Sturluson S. The Prose Edda: Norse Mythology (Penguin Classics). Penguin Classics, 2006. 304 p.

27. Пророцтво вельви. Пісні про богів URL:https://web.archive.org/web/20180322070841/http://edda.in.ua/teksti/starsha-edda/pisni-pro-bogiv/prorokuvannia-volvi-1 (дата звернення: 05.06.2024).

28. Переклад. Кривоніс Віталій, Молодша Едда.: Буча: Видавництво Жупанського, 2024 р. 528 с.

29. Contributors to Вікі Вікінги. Фрея. *Вікі Вікінги*. URL: https://vikings.fandom.com/uk/wiki/Фрея (дата звернення: 05.06.2024).

30. Meindl R. J., Hollander L. M. The Poetic Edda. *Western Folklore*. 1987. Vol. 46, no. 3. P. 207. URL: https://doi.org/10.2307/1499530 (date of access: 05.06.2024)/

31. cedra. Всі люблять Локі? URL: https://www.cedra-journal.com.ua/2021/07/15/vsi-lyublyat-loki (дата звернення: 03.06.2024).

32. Йормунганд. Всесвітня історична енциклопедія. URL: https://www.worldhistory.org/trans/uk/1-20031/ (дата звернення: 05.06.2024).

33. Скандинавське чудовисько Фенрір – велетенський вовк. Германо-скандинавська міфологія. URL: https://supermif.com/skand/fenrir_.html (дата звернення: 05.06.2024).

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

35. Як підготувати книгу до друку – Друкарня New Media. Друкарня New Media.

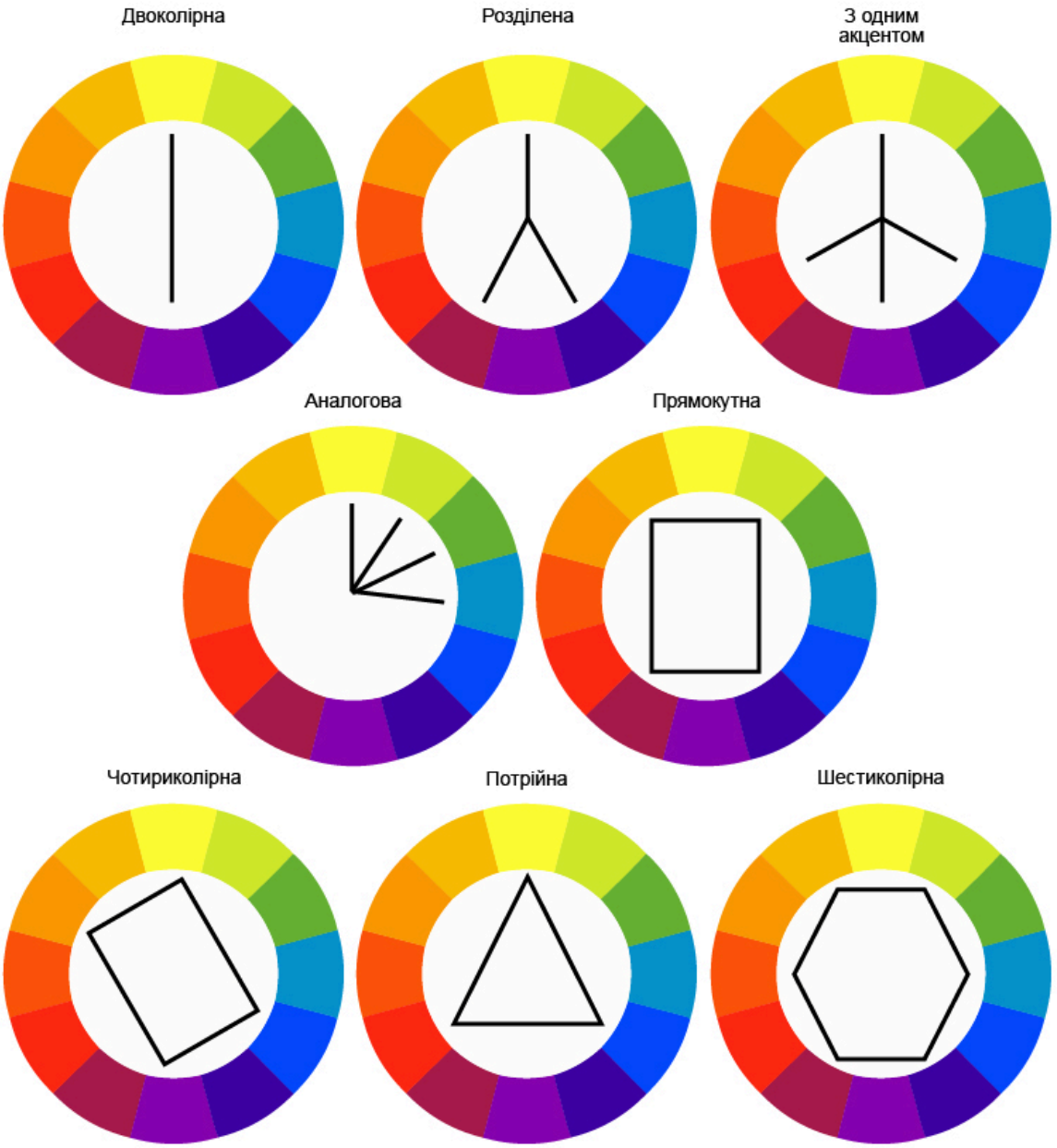
URL:https://newmedia.ua/interesting-know-uk/yak-pidhotuvaty-knyhu-do-druku/ (дата звернення: 06.06.2024)

ДОДАТОК А

Кольорове коло Іттена

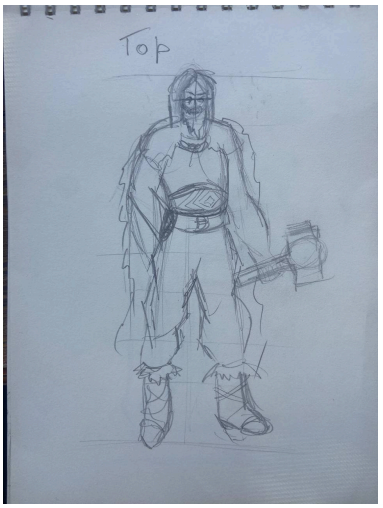
ДОДАТОК Б

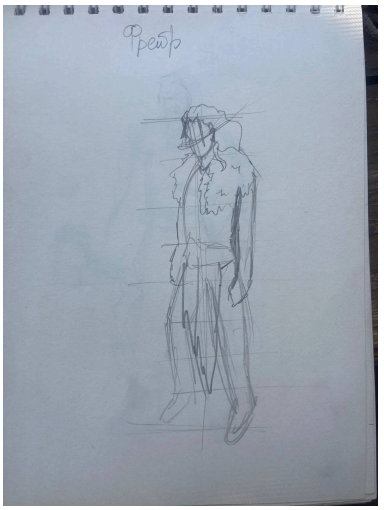
Колірні гармонії

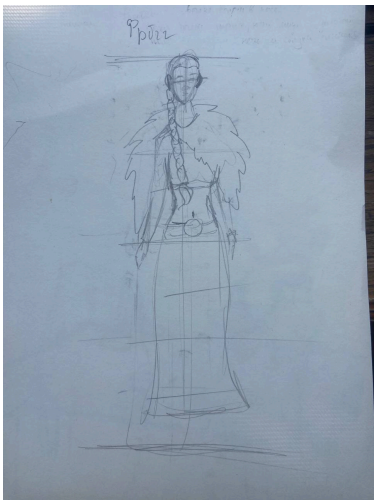


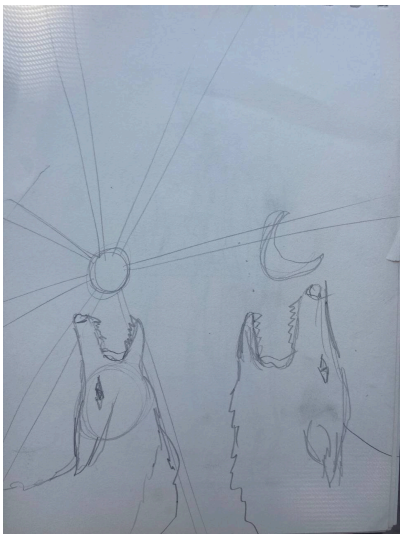
ДОДАТОК В

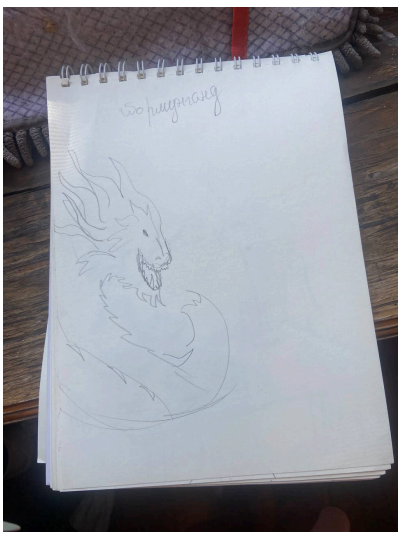
Замальовки персонажів

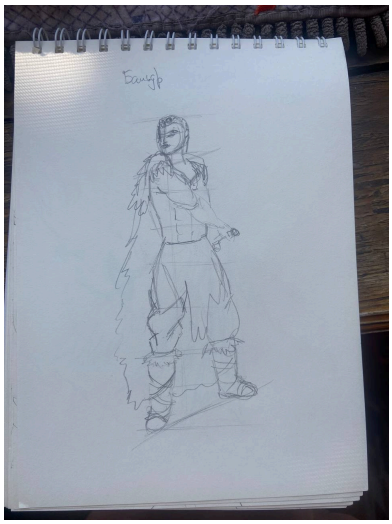


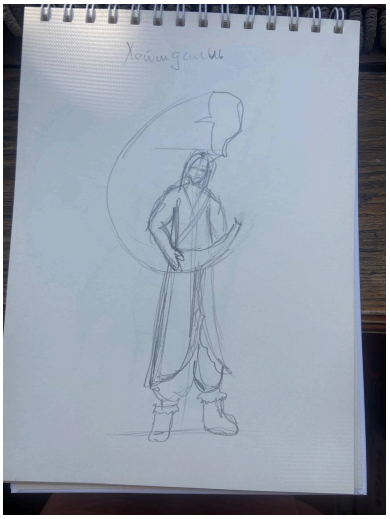


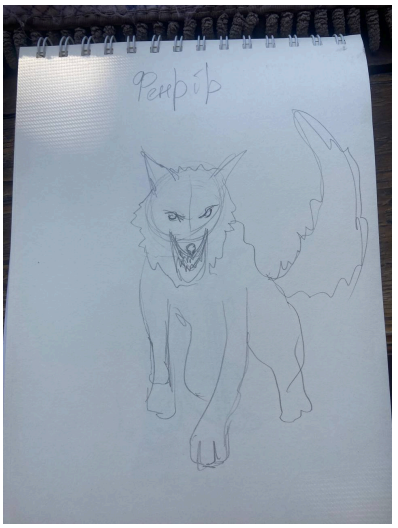


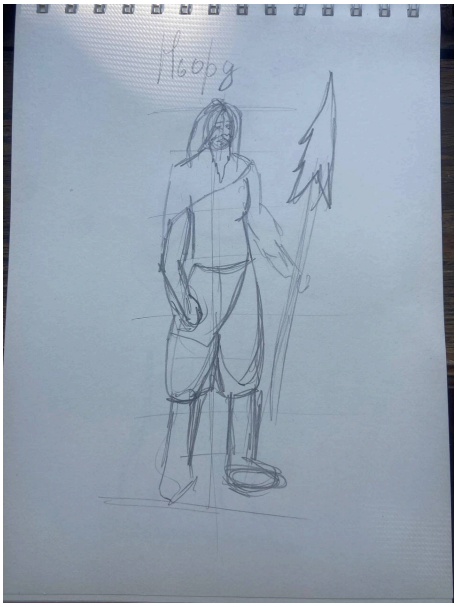


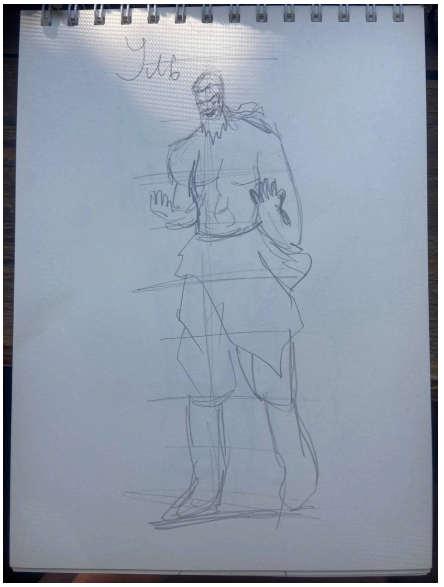



Бальдр


Хейдалль


Фенрир


Лёвр


Ульв

ДОДАТОК Г

Лайн

ДОДАТОК Д

Фінальні розвороти

БАЛЬДР

Бальдр — син Одіна й Фрігг. Він настільки гарний і чистий душею, що від нього йде сяйво.

Коли Локі, довідався що він має сладкість до омели, то зробив з неї стрілу й хитрістю змусив Геда вистрілити в Бальдра. Стріла його вбила.

Гермод вирушив до царства мертвих, щоб запропонувати викуп. Гель, сказала, що поверне життя, якщо увесь світ буде за ним плакати. Аси розійшлися в різні сторони, щоб обійти увесь світ і тільки велетка Токк сказала, що вона не буде плакати за ним. Так він залишився в царстві мертвих.

ХЕЙМДАЛЛЬ

Бог з роду асів, охоронець богів та світового дерева Іґґдрасілль, син Одіна та дев'яти різних матерів. Як охоронець богів він охоняє міст-веселку Біфрост на кордоні Асґарду та Мідґарду від велетнів. Як тільки він бачить небезпеку то дмухає у свій ріг Ґ'ялларгорн. Його будинок — Гімінбьорґ, розташовується поблизу моста Біфрост, що з'єднує небо із землею.

Він бачить як вдень, так й вночі на відстань ста миль і чує, як падає листя, як росте трава в полі та вовна на вівцях. Не потребує снів. Останній звук рогу повинен пролунати, коли настане час Роґнарьоку.

ТОР

Тор є головним богом простих людей та часто бере сторону смертних супроти інших богів.
Тор є героєм людського роду, захищаючи його від ворогів, хоча він й програв змагання в силі старій жінці Еллі.
Під час Рагнароку Тор вб'є змія Йормунґанда, та загине сам від його отрути.
Тора супроводжує колісниця з двома козлами, яких він з'їдає, а потім відроджує.

СІФ

Богиня плодючості та родючості на дружина Тора. Була неймовірно гарною, особливо славилася своїм волоссям.
За легендами Локі закрався до богині уночі й поки вона спала, постриг її наголо. Тор, дізнавшися про те, що трапилося, був готовий вбити Локі, але той заприсягся виправити здійснене. Локі вирушив до країни гномів до братів Івальді, які славилися ковальською справою. Гноми, почувши прохання, зраділи. Їм давно вже хотілося показати асам своє незвичайне мистецтво. Так Сіф отримала своє золоте волосся.

ЛОКІ

Бог Локі — скандинавський трикстер, є майстром обману та підступу і здатен змінювати свою зовнішність

Після історії Бальдра боги спіймали його та прив'язали до трьох скель нутрощами сина. Потім прив'язали над ним змія, отрута котрого скапувала на його обличчя. Дружина Локі Сіґюн тримає над його обличчям чашу, в котру збирається отрута, коли надходить час її виливати, отрута зі змія скапує Локі на обличчя, та він корчиться від болю, викликаючи землетруси.

ГЕЛЬ

Богиня смерті і підземного світу, правителька Ніфльгейму, куди потрапляли душі померлих. Вона є донькою Локі та велетеня Ангрбоди.

Хель зазвичай зображується як жінка з частково розкладаючимся тілом, що символізує смерть і руйнівну силу часу. Одне її обличчя ви глядає здоровим, а інше — черепом або скелетом, що під креслює її владу над життям і смертю.

ФРЕЙЯ

Фрейя також є покровительокою кохання та романтики, а її краса найчастіше порівнюється з весняними квітами. Вона володіє великою мудрістю та може передбачати майбутнє.

Завдяки її виразним якостям — військовою сміливістю та любов'ю — Фрейя стає визначальною фігурою в міфології, втілюючи силу і чуттєвість.

ФРЕЙР

Фрейр — бог плодючості, урожайності та добробуту в скандинавській міфології. Вважався великим богом вітрів, дощів, сонця та плодючості землі. Фрейр зображувався як молодий і красивий бог з золотистими волоссям. Його символолами буі кабан, сонце, меч і родючі рослини, такі як пшениця. Фрейр також був богом миру і процвітання, і його культ мав велике значення для давніх скандинавів.

ГАТІ ТА СКОЛЬ

ГАТІ ТА СКОЛЬ

Вовки Хаті і Сколь є синами Фенріра, жахливого вовка, сина бога Локі. Вони відіграють важливу роль у міфології вікінгів і пов'язані з передбаченнями про кінець світу, що відомий як Рагнарок.

Хаті щоночі переслідує Місяць, щоб проковтнути його, а Сколь вдень намагається наздогнати і проковтнути Сонце.

Ці два вовки вважаються істотами, які прагнуть до руйнування і є частинами передбаченого перебігу подій Рагнарока. Символізуючи, таким чином, силу і небезпеку, які супроводжують цей епохальний подієвий цикл.

ЙОРМУНГАНД

ЙОРМУНГАНД

Йормунганд, відомий також як Всесвітня Змія або Мідгардське Зміє, є дитиною Локі та велетня Ангрбоди.

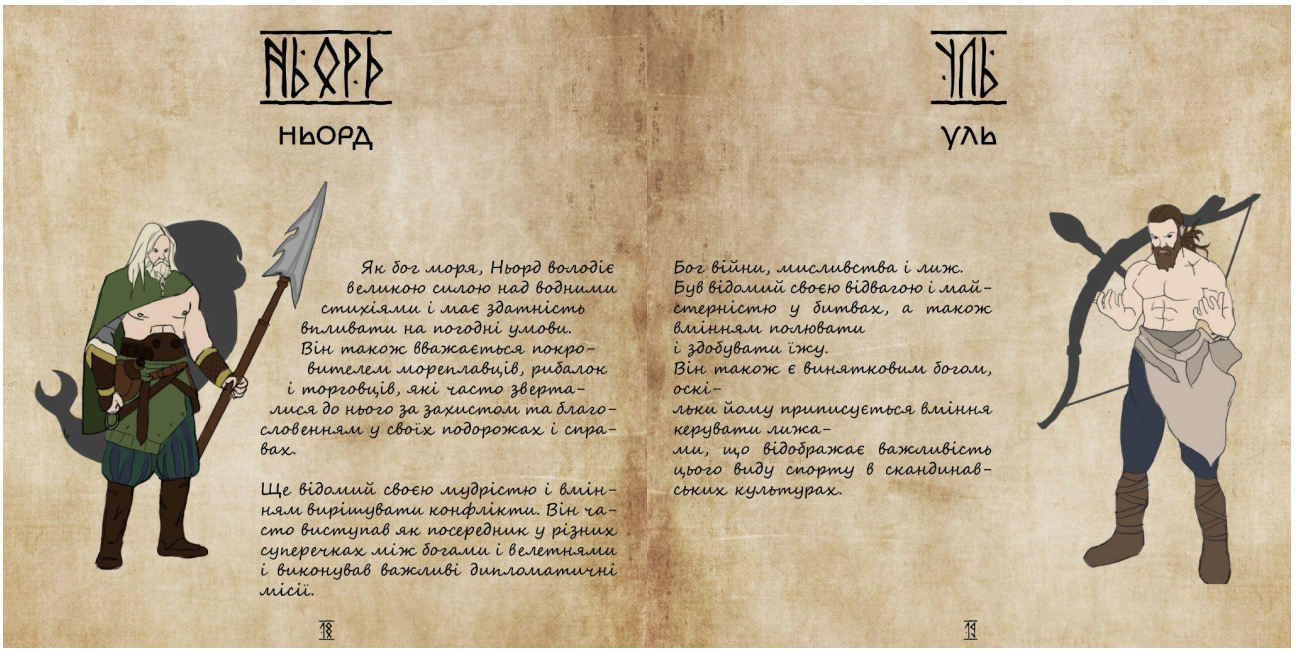
Він був кинутий в море Одіном, як немовля, оскільки був передбачений, що він стане великою загрозою для богів. Йормунганд рос і став настільки великим, що обгорнув землю своїм тілом, тримаючись за хвіст в роті. Згідно з міфологією, коли він відкриє свій хвіст, це буде ознакою кінця світу, Рагнарёк.

ФЕНРІР

ФЕНРІР

Фенрір виріс до величезних розмірів і став вкрай сильним і небезпечним створінням. Його оберігало пророцтво, що вказувало на його роль у подіях Рагнарёк.

Боги Асгарду вирішили спробувати укріпити Фенріра, бо боялися його потенційної загрози. Вони спершу приручили його, але він швидко ставав все сильнішим і небезпечнішим. Нарешті, боги змушені були зв'язати Фенріра ланцюгом, але навіть це не змогло повністю стримати. його тужність.



НЬОРД

Як бог моря, Ньорд володіє великою силою над водними стихіями і має здатність впливати на погодні умови. Він також вважається покровителем мореплавців, рибалок і торговців, які часто зверталися до нього за захистом та благословенням у своїх подорожах і справах.

Ще відомий своєю мудрістю і вмінням вирішувати конфлікти. Він часто виступав як посередник у різних суперечках між богами і велетнями і виконував важливі дипломатичні місії.

УЛЬ

Бог війни, мисливства і лиж. Був відомий своєю відвагою і майстерністю у битвах, а також вмінням полювати і здобувати їжу. Він також є винятковим богом, оскільки йому приписується вміння керувати лижами, що відображає важливість цього виду спорту в скандинавських культурах.

ДОДАТОК Е

Титульна сторінка

ДОДАТОК Ж

Обкладинка