

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

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

бакалавра

на тему: **РОЗРОБКА АРТБУКУ НА ТЕМУ «ВСЕСВІТ ХАЯО МІЯДЗАКІ»**

Виконала: студентка 4 курсу, групи 6.0220-1
спеціальності 022 «Дизайн»
освітньо-професійної програми «Графічний дизайн»
Придава Софія Іванівна

Керівник: доцент кафедри дизайну,
_____ Ірина ГРЕСИК

Рецензент: викладач кафедри дизайну,
к.пед.н. _____ Ганна БРЯНЦЕВА

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**

Придаві Софії Іванівни

1. Тема роботи: Розробка дизайну артбуку на тему “Всесвіт Хаяо Міядзакі” науковий керівник роботи доцент Гресик І.С., затверджені наказом ЗНУ № 234 від 05.02.2024 _____

2. Строк подання студентом роботи: 10.06.2024 _____

3. Вихідні дані до роботи: _____

4. Зміст пояснювальної записки (перелік питань, що належить розробити): історія створення перших книг; класифікація та створення артбуків; аналіз аналогів артбуків; розробка обкладинки та етапи виконання роботи; розробка ілюстрацій для артбуку; опис остаточного варіанту. _____

5. Перелік графічного матеріалу: презентація, демонстраційна графіка. _____

6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали консультанта	Дата, підпис	
		Надано	Отримано

7. Дата видачі завдання: 16.10.2023

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання	Примітка
1	Початок роботи. Вибір теми та організаційна конференція	16.10.2023	
2	Обговорення теми з керівником	22.10.2023	
3	1 пункт: Дослідження перших книг та артбуків, Аналіз теми ПЗ	05.12.2023	
4	2 пункт: Розробка ескізів та проєктування обкладинки артбуку	12.01.2024	
5	3 пункт: Розробка етапів розворотів, аналіз аналогів, дослідження теми та автора фільмів Хаяо Міядзакі	08.03.2024	
6	4 пункт: Реалізація роботи, підкорегування ПЗ, обговорення та проходження передзахисту, підготовка презентації на передзахист	17.04.2024	
7	Апробація. Написання наукових тез на Молоду Науку 2024 для участі в конференції	27.03.2024	
8	Попередній захист. Отримання зауважень та коментарів від наукових керівників	06.05.2024	
9	Проходження нормоконтролю	08.06.2024	
10	Захист кваліфікаційної роботи на засіданні ЕК	17.06.2024	

Студент

_____ (підпис)

Софія ПРИДАВА

(прізвище та ініціали)

Науковий керівник роботи

_____ (підпис)

Ірина ГРЕСИК

(прізвище та ініціали)

Нормоконтроль пройдено

Нормоконтролер

_____ (підпис)

Ганна ЧЕМЕРИС

(прізвище та ініціали)

АНОТАЦІЯ

Придава С. І. Розробка артбуку “ВЕСЕВІТ ХАЯО МІЯДЗАКІ” : кваліфікаційна робота бакалавра спеціальності 022 “Дизайн” освітньо-професійної програми “Графічний дизайн”/ наук. керівник І. С. Гресик. Запоріжжя: ЗНУ, 2023. 79 с.

UA : Робота викладена на 86 сторінках друкованого тексту. Перелік посилань включає 41 джерел. Об’єкт дослідження: розробка дизайну артбуку. Предмет дослідження: розробка дизайну артбуку “Всесвіт Хаяо Міядзакі”. Мета: розробити дизайн поліграфічної продукції артбуку “Всесвіт Хаяо Міядзакі”. Актуальність дослідження полягає у розробці артбуку для людей будь якого віку. У роботі розглянуто створення перших книг та розробка створення поліграфічної продукції, аналіз аналогів різних артбуків на ринку, процес розробки дизайну.

Ключові слова: артбук, шрифт, дизайн, поліграфічна продукція, Хаяо Міядзакі, обкладинка.

Prydava S. I. Development of an Art Book Regarding the Universe of Hayao Miyazaki : bachelor's thesis in the specialty 022 "Design" of the educational and professional program "Graphic Design" / sci. adv. I. S. Gresyk. Zaporizhzhia: ZNU, 2023. 79 p.

EN : The work is presented on 86 pages of printed text. The list of references includes 41 sources. Object of research: development of art book design. The subject of the research: development of the design of the art book "The Universe of Hayao Miyazaki". Goal: to develop the design of printing products for the art book "Hayao Miyazaki's Universe". The relevance of the study lies in the development of an artbook for people of all ages. The paper examines the creation of the first books and the development of the creation of printing products, the analysis of analogues of various art books on the market, the process of design development.

Key words: artbook, font, design, printing, Hayao Miyazaki, cover.

Апробація кваліфікаційної роботи:

1. Придава С. І., Гресик І. С. Особливості створення артбуків. *Збірник наукових праць студентів, аспірантів, докторантів і молодих вчених “Молода наука-2024”*: у 5 т./ Запорізький національний університет.- Запоріжжя: ЗНУ, 2024. Т.І. С. 320-322.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	6
РОЗДІЛ I ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ.....	7
1.1. Історія створення перших книг.....	7
1.2. Класифікація та створення артбуків.....	13
1.3. Аналіз аналогів артбуків.....	21
РОЗДІЛ II ПРОЄКТУВАННЯ АРТБУКУ.....	27
2.1. Розробка обкладинки та етапи виконання роботи.....	27
2.2. Розробка ілюстрацій для артбуку.....	31
2.3. Опис остаточного варіанту.....	52
ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ТА ПОСИЛАННЯ.....	56
ДОДАТКИ.....	59
ДОДАТОК А.....	59
ДОДАТОК Б.....	69

ВСТУП

Актуальність. Така книга як артбук, з кожним роком стає більш популярнішою та відкриває нові горизонти в світі графічного дизайну. Актуальність артбуків включає в себе багато різних аспектів, такі як створення чогось нового, слугує в ролі натхнення для художників та дизайнерів, використовується в розважальних цілях для всіх видів вікової категорії, колекціонування теражів, тощо.

Артбук- це книжка-картинка у якій поєднуються ілюстрації з текстом та передають атмосферу видання по мотивам фільмів або книг. В артбуці важливою метою є, поділитися та дослідити внутрішній світ, щоб читач був зосередженим та приймав участь в активних завданнях та розвивав мислення.

На сьогоднішній день, артбук має важливу роль в сучасному житті без якого мистецтво та творці не можуть співіснувати. Актуальний та важливий критерій цього є популяризація мистецтва. Завдяки артбукам можна спостерігати як змінюється сучасне мистецтво, яке воно було до та після. Сучасні студенти надихаються та навчаються новому, розкривають головні аспекти та світові тенденції артбуків. Вивчаючи нові техніки та дизайн, розробити свій авторський стиль, в цьому нам і допомагає артбук. Артбуки мають сконцентрувати людей на естетичному задоволенню. Допомогти сконцентрувати увагу на деталях та стилі, кольору та композиції які дуже впливають на розвиток зростання популярності в сучасному світі.

Сучасні митці дуже часто привертають увагу своїм авторським стилем, та приймають участь у різних колабораціях та експериментах. Це допомагає краще пізнати та освоїти світовий ринок та вдосконалити свою продукцію. Таким чином, сучасні дизайнери та митці які продемонструють свій продукт будуть збирати колосальну аудиторію та розширюватися в цій сфері. Артбуки завжди будуть залишатися актуальними на світовому ринку, адже мистецтво не знає меж.

Об’єкт: артбук.

Предмет: особливості ілюстрування та дизайну артбуку.

Мета: розробити артбук по мотивах фільмів “Хаяо Міядзакі”.

Завдання:

1. дослідити та проаналізувати перші видання та історію друкарства;
2. проаналізувати історію створення перших книг;
3. аналіз аналогів різних артбуків на ринку;
4. вивчити та дослідити специфіку та складові артбуків;
5. розробити проєктну частину артбука;
6. розробка ілюстрацій по мотивах фільмів Хаяо Міядзакі;
7. апробація результатів дослідження.

Структура пояснювальної записки. Пояснювальна записка складається зі вступу, 2 розділів, висновків, списку використаних літературних джерел і додатків. Обсяг кваліфікаційної роботи становить 86 сторінок, сторінок ілюстрацій, 41 - літературні джерела. За темою роботи опубліковано 1 тезу доповіді на конференції.

РОЗДІЛ I

ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ

1.1. Історія створення перших книг

Самі перші книги які з'явилися у світі, дійшли до нас з далеких часів, маючи складну історію та складний шлях. Не одне покоління люди винаходили способи щоб розвинути масові виробництва книг, журналів , газет та багато поліграфічної продукції. Історія створення книг розкриває історію розвитку та еволюції та використання різноманітних технологій та матеріалів що розвивалися не одне століття. Перші ключові етапи створення книг первісні форми писемності які походили з давньосхідного Єгипту. Давньоєгипетські писарі використовували папірус для письма та ідеографічні знаки , малюнки, клаймінг і т.д.

Згодом, з'явилися ранні писемні матеріали які використовували у багатьох культурах давнини. Одні із перших таких були Месопотамія та Китай. Перші спроби були на бамбукових та глиняних дощечках , та робили бамбукові стержні для письма. Також говорячи про історію створення перших книг також слід згадати що вони походять з далеких часів Київської Русі.

Минулого століття мусувалося, що наші предки здобули письмо тільки після хрещення Русі. Дійсно, після офіційного навернення язичників у християнство, що мало місце 988 року, з Візантії та Болгарії невпинно поступали богослужбові книги. Сучасні вчені доводять: ще до хрещення Русі суспільне життя східних слов'ян сягнуло рівня, що потребував ефективного засобу для фіксування інформації. Учені підтверджують це припущення наявним фактом: у Північному Причорномор'ї археологи знайшли кам'яні плити, нагробки, амфори з таємничими, нерозбірливими знаками. Можливо, це перша, на жаль, забута, писемність українських пращурів. У Музеї книги і друкарства України у відділі рукописної книги представлено для споглядання цікавий експонат – пряслицю, знайдену під Києвом, у Лютежі. Пряслиця –

кружальце з глини або шиферу, яке жінки кріпили до веретена. З метою не переплутати знаряддя праці під час гурткової роботи (приміром, на вечорницях), не прихопити чужого веретена, на яслах зробили позначки, зарубки. Переклали Святе письмо для слов'ян зрозумілою для них мовою «слов'янські апостоли» рідні брати Кирило (826–869) і Мефодій (820–885). Вони походять з портового міста Солунь, що в Македонії, заселення греками і слов'янами. Старший Мефодій спочатку служив військовим, потім стратегом в одній із візантійських провінцій. Відійшовши від світських справ, став монахом, а згодом – ігуменом у монастирі Поліхрон. Молодший Кирило, здобувши гарну освіту, працював патріаршим бібліотекарем у Константинополі. У складі імператорських місій Кирило бував у різних країнах, де навертав язичників до християнства. Для того, щоб вести дискусії зі злісними язичниками, Кирило вивчав їхні мови. Як блискучий полеміст, мав дар переконувати людей.

Не пізніше 863 року Костянтин Філософ (Кирило) та його брат Мефодій вирушили до Великої Моравії. Судячи з усього вони везли з собою вже перекладені церковні книги, записані новоствореною абеткою.

З виявлених пам'яток слов'янської писемності найдавнішими є написи на стінах та керамічних плитах церкви болгарського царя Симеона (893–927) в Преславі, давній столиці Болгарії. Написи відносять до кінця IX ст. Вони створені частково кирилицею, частково глаголицею – двома абетками слов'янського письма.

Ми знаємо, що кирилиця, більш просте і зручне письмо, витіснила глаголицю. Однак глаголиця остаточно не зникла: до кінця XVIII ст. нею користувалися мешканці Хорватії та Далматії.

І щодо матеріалів, на яких писали наші пращури. Широко використовували бересту і дощечки. Також писали на стінах, глиняному посуді, карбували слова на кам'яних плитах.

У давньоруських текстах слово «книга» вперше зустрічається в Остромировій Євангелії (1056–1057), де вжите у множині. Це свідчить про трактування слова у ширшому, ніж конкретний предмет, розумінні. В однині слово «книга» зафіксовано 1263 року в рукописному списку. У ті часи під книгами розуміли твори літургійного і церковно-повчального характеру. Це й не дивно. Адже перші книги на наших землях були християнськими, богослужбовими. Згодом назва «книга» поширилася на всі кодекси.

Щороку в скрипторіях, відкритих при монастирях і князівських дворах, переписували десятки книг. За підрахунками вчених, протягом XII – XIII століть загальний книжковий фонд становив близько 140 тис. томів. Пам'ятниками тієї пори є Реймська Євангелія (перша пол. XI ст.), Остромирова Євангелія (1056–1057), Ізборники Святослава (1073 і 1078).

Поряд із перекладною творилася оригінальна література: складання художніх творів, літописів. Житій святих. Перлина художньої літератури Київської Русі – «Слово о полку Ігоревім» (друга пол. XII ст.).

Давня українська книга красиво художньо оздоблена. До оздоб відносять орнаментальні прикраси та мініатюри [1, 2, 3]. Перші спроби написання самого тексту в поліграфії пройшла через декілька століть та важливих етапів розвитку. Ще з часів Давнього Сходу та Давнього Єгипту різні народи та культури використовували матеріали такі як глина, дерево, камінь, папірус, пергамент та інші. Навіть в середньовічній Європі книги створювалися вручну монастирськими монахами.

Але , люди винайшли інший спосіб та зробили великий прорив у поліграфії та це прискорило друкування книг та книжкової продукції загалом. Вже у XVIII століттях друкарство та поліграфія стали розширювати свої кордони та поширюватися в Європі та інших частинах світу. Деякі ключові етапи дуже вплинули на історію поліграфії та самого друкарства.

Історія поліграфії насправді налічує не одне століття. Більш того, задовго до появи перших способів друкарства люди робили написи на камені, дереві,

шкірі і подібних матеріалах. З появою паперу з'явилися і рукописні книги, а згодом процес вдалося оптимізувати.

Неможливо говорити про поліграфію і не згадати історію друкарства в цілому. Переломним моментом стало використання штампів, на які наносили фарбу і робили відбитки. На початку виготовлення друкованих форм було дуже витратним і трудомістким, але вже незабаром процес показав куди більш високу продуктивність, ніж переписування тексту. А ще – велику надійність і точність.

У якості друкарського преса використовували плоскі плити. На одну встановлювали друковану форму, потім накочували фарбу, розкладали папір, створювали тиск і видаляли відбиток. Все це робиться вручну в спеціальних майстернях. Але пізніше були винайдені літери і набір тексту.

За деякими даними перше друковане видання з'явилося у Китаї ще у 868 році до н.е, і називалося “Алмазна сутра”. Наступним і дуже важливим етапом в розвитку поліграфії стало винайдення папіруса. Папірус- це зроблений з папіруса (болотиста рослина) матеріал, що своїм виглядом нагадує папір. Серцевина рослини накладається одна на одну, інший шар накладається навхрест. Потім це знову пресується ось так і отримували папірус. Наступним етапом в розвитку поліграфії стало нанесення зображення на спеціально підготовлену шкіру тварин. Це була дуже важка праця тому одна книга писалася роками а то і ціле життя.

У 1309 році в Європі винайшли папір. За іншими даними, папір винайшли китайці ще до нашої ери. Вони ж і використовували праобраз друкарського станка — друкування за допомогою друкарських дошок. А вже 1390 року в Німеччині відкрилася перша паперова фабрика.

В 1436 році німецький ювелір та підприємець Йоганн Гутенберг винайшов друкарський верстат, його ще називали “прес Гутенберга”.

Завдяки цьому винаходу виробництво книжок значно спростилося, що дозволило збільшити їх кількість.



Рис 1.1. - “Прес Гутенберга” 1436р [4]

Букви в цьому верстаті були дерев’яними (згодом металевими) і з них можна було набирати будь-який текст. Через пару років Гутенберг удосконалив свій верстат. Зокрема, по буквах перед притисканням до паперу накручувався валик з фарбою. Винахідник на своєму верстаті в 1456 році надрукував першу друковану книгу, яку назвали “Біблія Гутенберга”. Йоган за допомогою свого верстату надрукував двісті примірників Біблії, і продав на Франкфуртському книжковому ярмарку. У 1457 році вперше надрукували книгу в кольорі [1].



Рис 1.2- “Біблія Гутенберга” 1856 р. [16]

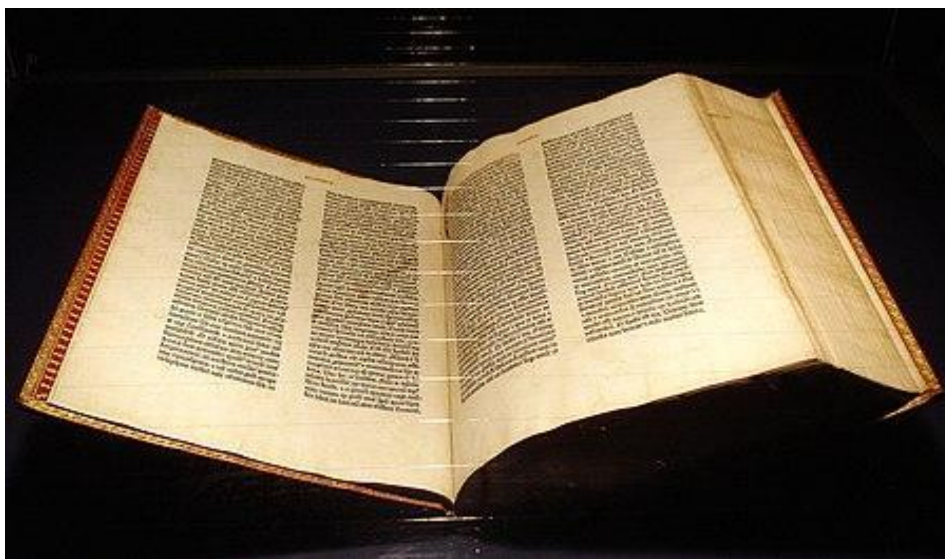


Рис 1.3- “Біблія Гутенберга” 1856 р. [16]

У 1886 р такий вчений як Отмар Мергенталер винайшов та розробив геніальний проект який прискорює та став великим проривом у поліграфії та видавничій справі. Він створив лінотипну машину яка була вперше представлена на публіку в 1886 р. Лінотип дозволяє виробляти

світлосприймальні форми для друку та використовувати для набирання тексту. Завдяки цій машині поліграфія набула можливості виробляти швидкий та ефективний набір тексту, набагато зменшила час на підготовку книг та інших друкованих матеріалів.

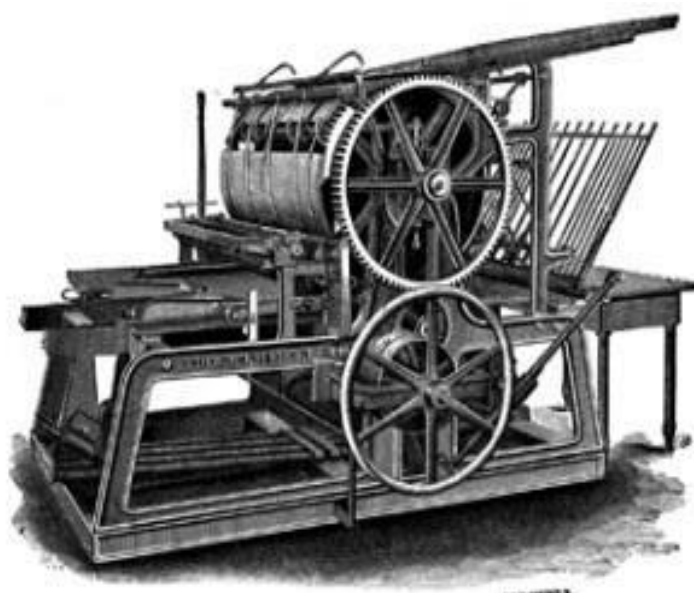


Рис 1.4- “Лінотипна машина” 1886 р. [17]

1.2. Класифікація та створення артбуків

Домінуванням у медійному середовищі візуально-образних акцентів, що позбавляє текстоцентричну парадигму монопольності на користь парадигми візуальної, все більше привертає увагу до книг, які відрізняються від масової книжкової продукції структурною унікальністю. Найрізноманітніші видання навіть із мінімальними відмінностями від канонічних зразків усе частіше іменують артбуками, рідше – мистецькими, авторськими, візуальними книгами, книгами художника тощо.

«Артбук», «арт книга», «книга художника», «авторська книга», «мистецька книга», «візуальна книга» – найуживаніші поняття-відповідники іншомовним «art book», «artist's book» «livre d'artiste» і «livre de peintre». В останні роки на видавничому полі засвітилося поняття «книга артистична».

Виражаючи різні семантику й обсяг значень, вони фігурують як синонімічні, а іноді хаотично підмінюють одне одного. Напрацювання українських дослідників засвідчують не завжди успішні термінологічні пошуки, а в зарубіжній практиці функціонує відносно сформоване ядро понять.

Частка «art», що закріпилася в слов'янських мовах із англійської, у понятті «art book» апелює до мистецтва і конкретного виду видань: книга, що стосується мистецтва, зокрема книги, що містять друковані репродукції творів мистецтва [1].

У 1960 – 1970 роках книга як об'єкт рушила у сторону візуального мистецтва та закріпила за собою поняття «артбук» у сучасному його значенні. Відтоді книжки художників впливають на децентралізацію системи мистецтва. Вони вказують на автономність художнього висловлювання та є альтернативним способом його розповсюдження. Тож однією з відповідей на питання, чому артбук популярний, може бути така: він дозволяє художнику вільно публікувати те, що йому заманеться, не прив'язуючи себе ні до інституції, ні до виставкового формату, ні до фігури посередника у вигляді куратора чи видавця.

Циркуляція ідей у такому медіумі відбувається невимушено: книжку можна досить просто надіслати у будь-яку точку світу, передавати з рук у руки. Артбук є там, де ти хочеш, щоб він був. Дійсно, художники, що створюють артбуки, зазвичай, не обмежуються лише цим медіумом. Книга як об'єкт є частиною більш глобального художнього мислення, зчитується у контексті цілісної практики. Наприклад, Герхард Ріхтер створив артбук «128 деталей з картини (Halifax, 1978)». Книжка уміщує велику кількість фотографій лише одного його полотна та фрагментів, зроблених з різної дистанції та кутами зору. Подібне художнє рішення є відповіддю на закиди про незрозумілість робіт Ріхтера, а також продовжує багаторічні міркування художника про зв'язок живопису та фотографії. Так артбук стає візуальним, тематичним та інтелектуальним продовженням роботи художника.

Нині окремим авторами недостатньо підготувати лише текст чи зображення для майбутньої книги та здати їх видавцю на «доопрацювання». Їм важливо створити книгу, що передбачає повну відповідальність за власний твір. Не в останню чергу, це відбувається через доступність до усіх видавничих процесів та можливість швидко навчитись окремим з них. Таких авторів можна зрозуміти: вони охочі самостійно пройти захопливий шлях від ідеї до реалізації, розробляючи шляхи розповсюдження та обираючи локації для презентацій.

Втім, якщо художня практика передбачає колаборації, то, відповідно, і видання книги із залученням різних людей виглядає цілком закономірним. Прикладом є *Wild Raspberries* (1959) Енді Ворхола. Це 48-сторінкова кулінарна книга, до якої Енді створював малюнки, команда асистентів їх розмальовувала, його співавторка, С'юзі Франкфур, писала рецепти, а мати Уорхола їх транскрибувала. Такий командний підхід до створення артбуку, зрештою, проявив себе опісля, у роки активної роботи «Фабрики» Ворхола.[13](Молода наука СПП 2024 4 курс)

- **Роль артбуку**

Артбук надає можливість поринути в світ який зробив художник. Артбуки відіграють велику роль у просуванні мистецтва та надають художникам та митцям візуалізувати свій творчий потенціал. Артбуки дозволяють користувачам вивчати культуру мистецтва та освіти. Вони можуть розповісти про історію мистецтва, стилі художників, розширити знання та розуміння в цій галузі. Окрім того артбуки стали дуже коштовним надбанням для колекціонерів, завдяки тому що набрали велику популярність та прихильність читачів. Продукція пов'язана з ними набирає шалену популярність, деякі артбуки стали ексклюзивними тиражами які випускаються в обмеженій кількості. Артбуки стали джерелом насолоди та розваги. Надають можливість насолоджуватися красою мистецтва як в домашніх умовах так і в суспільному окрузі. Найчастіше це видно коли в людному місті проводять фести, ярмарки, івент-зустрічі там де збирається багато прихильників відомих ігор, фільмів, кінострічок, івентів та

багато іншого. Артбуки допомагають художникам та митцям в ролі промоції. Допомагаючи залучити увагу аудиторії та стати відомим творцем. Артбуки які презентують різні країни допомагають культурному обміну та взаємодію між країнами. Нерідко артбуки стають декором та прикрасою вашої оселі. Інтер'єр дизайну вашого дому, в офісі, в громадських місцях можуть додати шарм та індивідуальність простору. Також артбуки можуть слугувати в навчальних цілях для аудиторії. По цій книзі можна розвивати уявлення дитини та навіть дорослої людини. Як навчальний посібник для розвитку та вивчення мистецтва та дизайну, фотографії, ілюстрації та інших творчих напрямків.

- **Складові артбуку**

Артбук та інформацію в ньому можна поділяти на два типи, перший з них це текстові блоки та лєтерінг та другий тип ілюстріції. Тематика артбуків та їх стилістика дуже різноманітна через це воно стає унікальним продуктом для аудиторії та власників великих компаній та колекціонерів. Текстова частина менша за ілюстративну, в деяких моментах текст взагалі не вписується в рамки артбуку. Текст виконує роль як опис певних випадків, наприклад, передати атмосферу на фоні або зробити опис персонажу та інших властивостей.

Найважливішим фактором є дизайн артбуку. Він включає в себе оформлення та композицію, шрифт та інші елементи що складають артбук в одне ціле. Макет та структура визначає послідовність скелету артбуку. Від розташування тексту на сторінках книги до зображень ілюстрацій які доповнюють один одного та сам артбук. Також впливають фактори на друк та матеріал з чого він складається, якість паперу, обкладинки, палітурки, шов між сторінками та багато інших факторів. Також впливає на м'якість та твердість обкладинки та розмір і формат.

Мета самого артбуку це цільова аудиторія. Наприклад, артбук може бути як для дітей так і для дорослої аудиторії. Від професійного мистецтва до початкової аудиторії. Деякі артбуки мають доповнення у вигляді QR-кодів або певні телефонні програми завдяки яким ілюстрація перед вами оживає. В наш

час стало це не рідкість, багато артбуків та книжок мають таку функцію. Якщо артбук стає популярним для своєї аудиторії, то автори та художники починають запускати серії випусків цього видання. Автори та редактори інших компаній можуть представити обкладинку лімітованої серії цього видання. Саме найпоширеніше та те що неможливо обійти це авторські права та ліцензія на артбук та інші видання. Інформація про вміст артбуку та авторські ілюстрації захищені та мають відомості про юридичні аспекти.

- **Відмінність артбуку від пікчербуку**

Дуже часто плутають артбук та пікчербук, бо вони мають багато ілюстрацій та тексту зазвичай мало, а інколи зовсім немає. Але між ними є різниця, навіть якщо вони схожі за структурою, їх роль відповідає доволі різним аспектам.

Артбук- це видання, мета якого ознайомити читачів з особливостями цифрового або фентезійним світом. В артбуках переважає розповідь про поверхневе та загальну інформацію про персонажів, фентезійний світ, опис та характеристики певних складових.

Пікчербук може розповісти вам історію або цілу казку. В пікчербуках переважають ілюстрації, за допомогою них можна розповісти цілу історію. Якщо в артбуках ми можемо переглянути моменти та кадри якоїсь відеогри або книжкового видання, то в пікчербуці ми можемо завдяки ілюстраціям прочитати цілий сюжет книги або коміксу. Пікчербуки ще називають як “книжки-картинки”. Ця категорія стала популярною що українські видання почали масово використовувати це слово. (див. рис. 1.5;1.6)

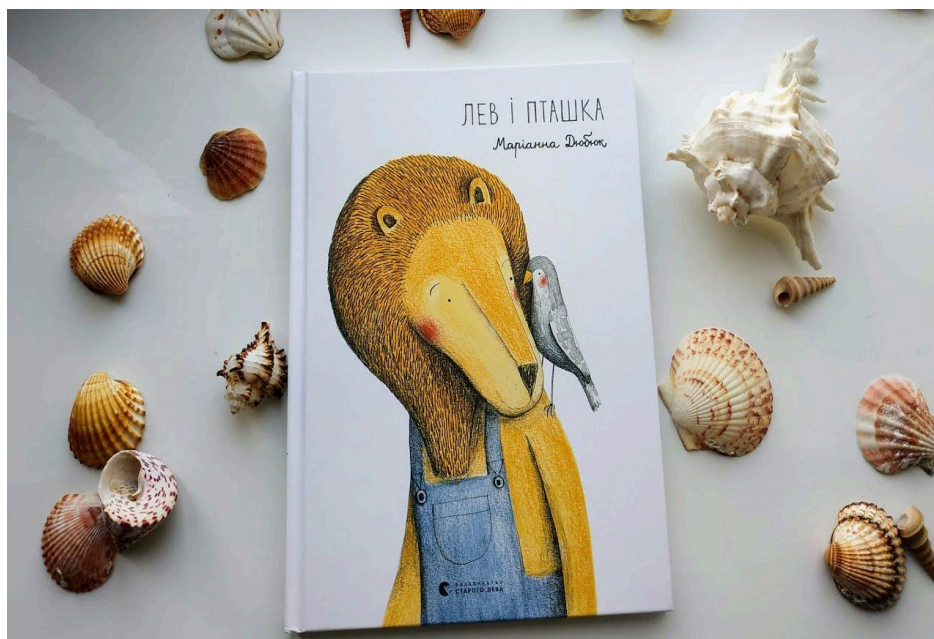


Рис 1.5- Пікчер Бук “Лев і пташка” видавництво “Старого Лева”[18]

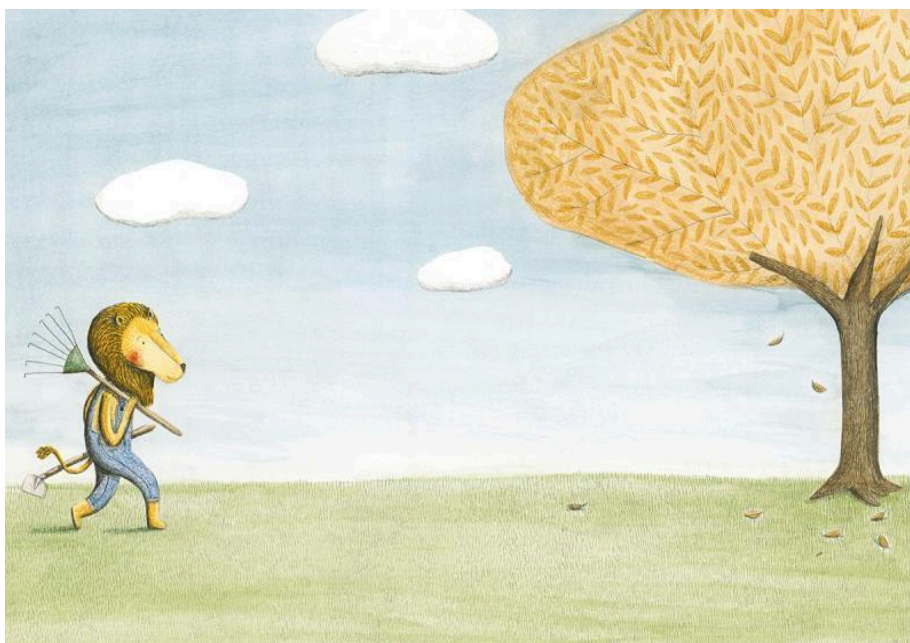


Рис 1.6 – Пікчербук “Лев і пташка” видавництво “Старого Лева”[18]

Отже, з відмінностей можна виділити те що в артбуку є співвідношення тексту та ілюстрацій, то пікчер бук складається з ілюстрацій та певних картинок з яких можна зробити певну історію не використовуючи текст.

- **Етапи створення артбуку**

Створення артбуку включає в собі багато основних етапів підготовки. Для початку треба проаналізувати для кого саме буде створюватися артбук, цільова аудиторія, студія, планування та концепція теми, виробництво, розробка реклами, розширення ринку.

Етап підготовки та розмова з замовником на тему для артбуку.

Розробка ідеї та ключові моменти з чого буде складатися артбук. Стиль, тема, художнє оформлення та інше. План та розташування композиції. Ілюстрації, картинки, текст, матеріали, деталі. Правильне розміщення та оформлення майбутніх сторінок та книги в цілому. Також впливає збір інформації для артбуку, текстовий матеріал, ілюстративний, інформаційно-художній, біографічний. Проводиться чіткий аналіз для редагування артбуку, створюються дизайн та макети для майбутньої роботи. Визначаємо складові артбуку, концепцію, розробляємо обкладинку артбуку, сторінки та шрифти. З допомогою макету розподіляємо найголовніше на артбуку. По завершенню дизайну та розробки артбуку, готується друк та перші видання публікують на ринку для цільової аудиторії.

Виробництво відруковує всі матеріали для виготовлення вже готового видання. Важливим етапом для артбуку це редагування та перевірка якості. Для початку перед друком самого артбуку, виробництво має зробити пробні екземпляри для того щоб подивитися на якість друку та редагування та виправлення технічних помилок, щоб переконатися що товар відповідає якістю замовника.

- **Зміст артбуку**

Зміст та сама структура артбуку включає в собі багато пунктів та складових, але вони можуть змінюватися від створення певних етапів артбуку, теми, цільової аудиторії, планування, тощо.

Зміст артбуку складається з основних тем, текстових блоків, ілюстрацій та художніх композицій, нумерації сторінок за бажанням, заголовки, окремі цікаві розділи, цитати, та багато іншого.

Давайте розглянемо деякі варіанти структури артбука:

1. Тематичний артбук

Такий артбук може містити в собі тему якогось фільму, гри, які відповідають за окрему локацію та може представити головних персонажів та персонажів другого плану. Опис про них та їх роль у фільмі або грі. Також нерідко зустрічаються скетчі головних героїв, художники передають їх емоції або пози, різні кольорові рішення та елементи декору якщо це одяг та знаряддя головних персонажів.

Опис локацій та ключових моментів в цій локації. Розповідь та короткий опис про фільм або гру. Художники та митці дуже часто в артбук можуть вставити відривок чи кадр з фільму або локації першої гри. Мерч та одяг з головними персонажами, аксесуари та атрибути, які доповнюють артбук та звертають на себе увагу цільової аудиторії.

2. Ілюстративний артбук

Такий артбук зазвичай не використовує текст та шрифт, від відає перевагу ілюстраціям та фотографіям. В цих артбуках включають ключові моменти фільмів або гри. Наприклад, кадр з фільму де головний герой переживає кульмінаційну сцену.

Кадри можуть бути як і гри або фільму а також з реального життя, художники та розробники можуть вставити той карт який вони намалювали спираючись на якусь будівлю в реальному житті.

3. Художній артбук

Такий артбук віддає перевагу тільки ескізам, замальовкам , скетчам.

В такому артбуці художник може повністю передати свої ідеї та бажання завдяки графіці та карикатурі. Не використовуючи фото з реальних споруд,

пейзажів, архітектури тощо. Іноді може здаватися що ескіз не закінчений і він просто чорно-білий, але це задумка авторів. Такі артбуки менш популярні у цільової аудиторії, проте вона в них теж є. Артбук може використовувати такі жанри як фантастика, віртуальна реальність, абстракція, тощо.

Ці артбуки можуть стати джерелом натхнення для читачів та митців.

Приносячі читачам задоволення від процесу, надає можливість використовувати артбук як художню книгу. Можливість застосувати як декор у власній оселі. Також стаючи постійним джерелом для натхнення, створюючи нові творчі ідеї та художні експерименти.

4. Інтерактивний артбук

Такий артбук може містити в собі інформаційні статті та інтерактивні завдання які читач може виконувати. Дослідження та взаємодія з артбуком, розважальні та розвиваючі завдання які допоможуть читачам пірнути в казковий світ артбуку. Він може бути також у формі журналу з картинками. За допомогою цього артбука можна не тільки дивитися інформацію а ще використовувати його як гру з картинками, пересуваючи відповідні елементи та поєднуючи їх між собою.

В таких артбуках розробники частіше додають мобільні пристрої та QR-коди до них. Щоб читачі змогли обмінюватися інформацією та шукати спільні інтереси, взаємодію між артбуком та читачем, можливість підключення інтернету та завантаження ілюстративного контенту. Також артбук може містити інтелектуальні тести та інформаційні блоки, діаграми та графіку.

1.3. Аналіз аналогів артбуків

Аналіз аналогів допоможе мені проаналізувати мою роботу та знайти сильні сторони артбуків. Допоможе зробити чіткий аналіз та рейтинг артбуків, від найгіршого до найкращого.

Аналізуючи аналоги, знайти нові графічні техніки, зробити аналіз продукту, проаналізувати ілюстративний матеріал, щоб потім розробити продукт для цільової аудиторії та ринку.

Зробивши аналіз аналогів та порівнюючи між собою артбуки, паралельно розробляючи свій власний продукт.

Розглянемо аналоги для майбутньої роботи та порівнюємо їх, зробимо аналіз аналогів.

Перший артбук який розглянемо це артбук **“Український Бестиарій ”**.

В цьому артбуку поєднання міфічних істот та українського стилю. Артбук має детальний опис про персонажів які зображені на ілюстраціях. Артбук передає загадкову атмосферу та дуже яскраві кольори.

Стиль в цьому артбуці незвичний, українські міфічні істоти та шрифт поєднані органічно та цікаве композиційне рішення. Автор також вставив карту України та відзначив на карті де можуть бути розташовані ці магичні істоти. Художнє оформлення, композиція, колір, демонструють розвиток митця.

Артбук був розроблений видавництвом Мальопис. Артбук розповідає про містичних істот таких як русалки, лісовики, мавки, мари, скарбники та багато інших. Автор використовує українську міфологію для того щоб ми пам’ятали про істот які відійшли в минуле та є в казках.





Рис 1.7- Артбук “Український Бестиарій” [5]

Другий артбук називається “Мій сусід Тоторо”

В цьому артбуку розповідається про міфічну істоту на ім'я Тоторо. Автор Хаяо Міядзакі, відомий японський художник який створив багато анімаційних фільмів та аніме. Я надихалася його творами, його стилем розробляючи свій власний артбук. Цей артбук має унікальний стиль та історію. Стиль артбуку передає дитячу книгу в яку хочеться пірнути та подорожувати разом з персонажами цього фільму.

Артбук має графічну частину в якій передається багато ілюстрацій з персонажами та локаціями які відбувалися в аніме. Персонажі передають багато емоцій та поз в артбуці, неймовірні локації, композиційне рішення, колірне рішення, скетч та багато різного. Текстові блоки дуже малі, розповідається коротко про персонажа, локацію, моменти з фільму.

Артбук “Мій сусід Тоторо” не тільки може використовуватися як книга для фанатів, а ще як джерело натхнення для митців та художників. Стиль та кольори в книзі дають більше дізнатися про персонажів.

Артбук містить також невеликий текстовий блок та загальну назву фільму. В цьому текстовому блоці можна прочитати інформацію про сам фільм та можливо коментарі та побажання від самого автора Хаяо Міядзакі.

Сторінки та розвороти включають в себе кадри з самого аніме, ключові моменти та фрагменти з головними персонажами.



Рис 1.8- Артбук “Мій сусід Тоторо”[6]

Розглянемо артбук **“Свангеліон. Збірка ілюстрацій 2007-2017”**. В самому артбуці можемо побачити головних персонажів та текстовий блок про персонажів та їх опис. Кожен персонаж наділений своїм бойовим спорядженням та зброєю у вигляді механічної машини. Стиль цього артбуку змішаний кіберпанк та меха. В книзі є карди з самого аніме, розповідається про локації та взаємодію між головними героями. Графічна частина артбуку наділена багатьма ілюстраціями, композиційне рішення та колір гармонійно змішані зі стилем книги. Оригінальні кольори та стиль відразу роблять персонажів відомими для читачів та фанатів.

Артбук пов'язаний з фентезі світом який створений в рамках аніме, містивши багато контенту та інформаційних блоків про фільм. Цей артбук підійде як для фанатів кіберпанку, меха, так і для колекціонерів артбуків.



Рис 1.9- Артбук “Євангеліон. Збірка ілюстрацій 2007-2017 ” [7]

Артбук “Українська магічна академія” містить поєднання стилів української міфології та історичні події. Розвороти та сторінки артбуку наділені великими ілюстраціями, колір та композиція, концепція та розробка візуального світу “Українська магічна академія” дозволяє глибше зануритися в цю історію.

На сторінка артбуку можна роздивлятися ілюстрації та локації, прочитавши опис про персонажів та фентезі світу. Книга передає міфічну атмосферу та яскраві кольори. В текстових блоках розповідається короткий опис про локацію, міфічна історія, казка тощо.



Рис 1.10- Артбук “ Українська магічна академія” [8]

Артбук “Ательє чаклунських капелюхів” містить формат книга-комікс.
Артбук містить в собі унікальний стиль та багато різних аспектів таких як колір,
композиція, стиль, художнє оформлення.



Рис 1.11- Артбук ”Книга ательє чаклунських капелюхів ”[9]

РОЗДІЛ II

ПРОЄКТУВАННЯ АРТБУКУ

2.1. Розробка обкладинки та етапи виконання роботи

У ході роботи були здійсненні наступні етапи роботи:

1. Створення та поетапність ескізу для обкладинки артбуку

Для початку було створено ескіз ілюстрації. Додано невеликі елементи зеленого кольору. (рис2.1)



Рисунок 2.1-ескіз малюнку на обкладинку

2. На задній план додано елементи білих хмар на воді. (рис2.2)



Рисунок 2.2-ескіз малюнку на обкладинку

3. Наступним етапом було пропрацювати нижній план та додати більше дрібних деталей. Додані елементи квітів та зелені.(рис2.3)

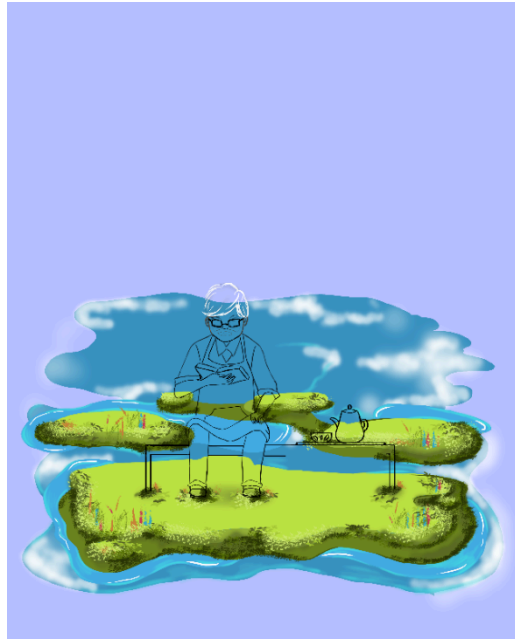


Рисунок 2.3-ескіз малюнку на обкладинку

4. Наступним етапом було продублювати островки щоб створити уявлення що далі щось є. Також додані елементи квітів та зелені.(рис2.4)

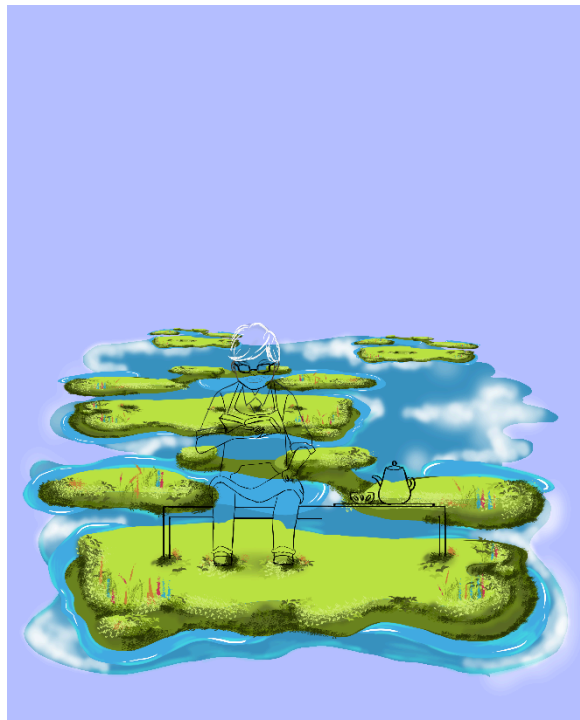


Рисунок 2.4-ескіз малюнку на обкладинку

Було виконано закрас головного героя та елементи декору.(рис2.5)



Рисунок 2.5-ескіз малюнку на обкладинку

На даному етапі було додано ще більше деталей та більш контрастні кольори. Доповнюють картину маленькі чорні павучки.(рис2.6)

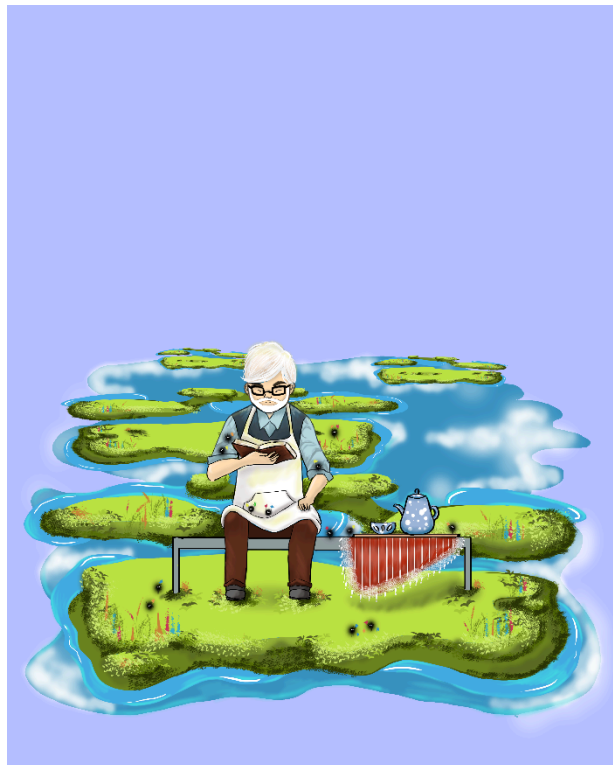


Рисунок 2.6-ескіз малюнку на обкладинку

Останнім етапом завершити ілюстрацію було додавання до головного героя маленькі деталі які його оточують (паперові білі амулети, маленькі тваринки). (рис2.7)

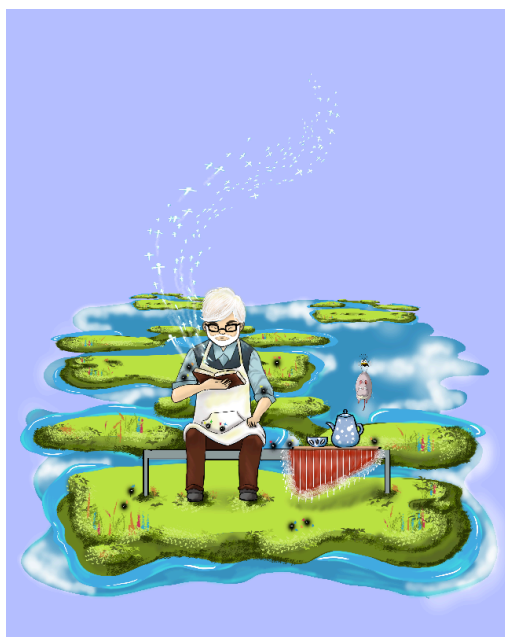


Рисунок 2.7-ескіз малюнку на обкладинку

2.2. Розробка ілюстрацій для артбуку

Надихаючись творами Хаяо Міядзакі та проаналізувавши фільми, було вирішено розробити артбук “Всесвіт Хаяо Міядзакі”. Для початку було проаналізувати головні та найпопулярніші фільми Хаяо Міядзакі такі як: ”Рибка Поньо на кручі”, “Ходячий замок Хаула”, “Віднесені привидами”, “Мій сусід Тоторо”, “Служба доставки Кікі”, “Принцеса Мононоке”, “Позичайка Аріеті”.

В ході моєї роботи було вирішено, розробити авторські ілюстрації до артбуку, дизайн та розробка розворотів артбуку. Мудбордом я надихалася виключно з тих фільмів які обирала. Це допомогло мені проаналізувати його стиль, настрої головних персонажів, композицію та контраст, що зробити якісну роботу. (рис.2.8)

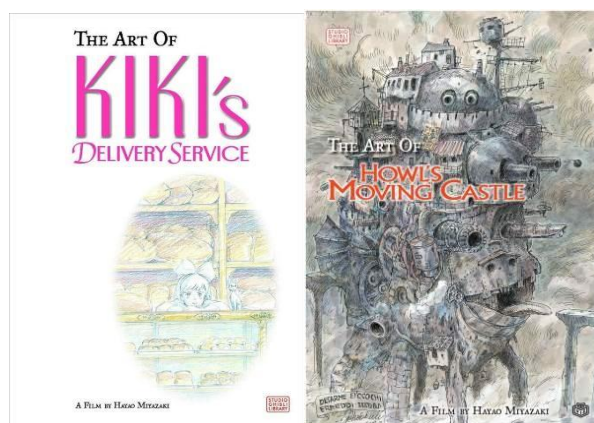


Рис 2.8 – мудборд [6]

Етапи виконання роботи:

1. Ілюстрації до артбуку

Першою ілюстрацією було “Рибка Поньо на кручі”. Цей фільм створив автор Хаяо Міядзакі. Основою моєї ідею було створити композицію із ключових моментів та основних речей головних героїв. На цій ілюстрації зображено посередині головну героїню Брунгільду, вона ж є Поньо. Стоїть на великих хвилях у вигляді риб, ця композиція виноситься на передній план. На другому плані ми можемо побачити морські хвилі та маленьких рибок, це малі сестри та

брати нашої головної героїні. На далекому плані можна побачити дім у якому головна героїня Брунгільда буде жити. Надихаючись цим фільмом який був створений автором Хаяо Міядзакі у 2008 році, я намагалася передати атмосферу морської тематики. (рис.2.9)

Наступним етапом стала деталізація та лайн арт. Всі деталі композиції були сформовані в єдину картинку. (рис.2.10)



Рис 2.9- ескіз ілюстрації до артбуку ”Рибка Поньо на кручі”



Рис 2.10- ескіз ілюстрації до артбуку “Рибка Поньо на кручі”

Наступною ілюстрацією було обрано за мотивом фільму Хаяо Міядзакі “Ходячий замок Хаула”. На цій ілюстрації зображено посередині головних героїв фільму Хаула та Софі. Композиційне рішення було прийняте створити коло, та в колі відтворити атмосферу з фільму. На передньому плані було створено три маленьких світлових чоловічків які біжать по воді. Зліва картини можна побачити затулене хмарами пугало, за мотивами самого фільму він був чарівним зачарованим принцем. Біля Хаула було розташовано крило чорної птиці, це знак того що в нього є темна сторона. Позаду всіх головних героїв розташовано ходячий замок яким управляє Кальцифер. Це вогняний демон з яким Хаул уклав угоду в обмін на його життя.(рис.2.11;2.12)

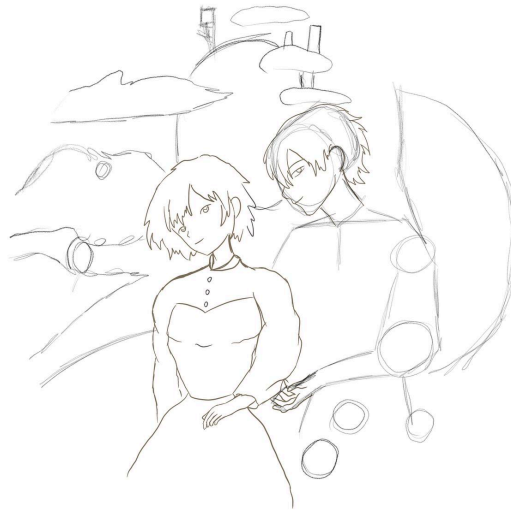


Рис 2.11- ескіз ілюстрації до артбуку “Ходячий замок Хаула”



Рис 2.12- ескіз ілюстрації до артбуку “Ходячий замок Хаула”

В ході аналізу було вирішено розробити наступну ілюстрацію по мотивам фільму Хаяо Міядзакі “Віднесені привидами”. На цій ілюстрацію в самому центрі було вирішено намалювати головну героїню Тіхіро, яка вже одіта в червоне кімоно. Зліва зображений маленький звір, який за фільмом є сином Юбаби. На задньому плані над головною героїнею Тіхіро був зображений дракон на ім'я Хак. Хак є одним з головних героїв та учнем Юбаби яка взяла

його під своє крило колись. Справа намалювала букет з квітами, який головна героїня Тіхіро прийняла від друзів зі школи коли вони з батьками переїжджають до іншого будинку, де почалося щось міфічне. На задньому плані червоні та жовті тони фону, щоб передати атмосферу самої картини. (рис.2.13;2.14)



Рис 2.13- ескіз ілюстрації до артбуку “Віднесені привидами”



Рис 2.14- ескіз ілюстрації до артбуку “Віднесені привидами”

Наступна ілюстрація була “Мій сусід Тоторо” по мотивам фільму Хаяо Міядзакі. На цій ілюстрації зображений головний герой Тоторо з парасолькою в руках. Поряд з головним героєм розташований маленький звір, він як і Тоторо мешканці великого лісу. Тоторо-хранитель великого лісу, в який зайшли головні героїні Сацукі та Меї. На задньому плані ілюстрації я намалювала великі дерева

та кущі щоб зробити уявлення великого лісу. Внизу композиції можна побачити маленький кам'яний світильник який стоїть та світить, навкруги маленькі світлячки які кружляють навколо головного героя та лісу. (рис.2.15;2.16)

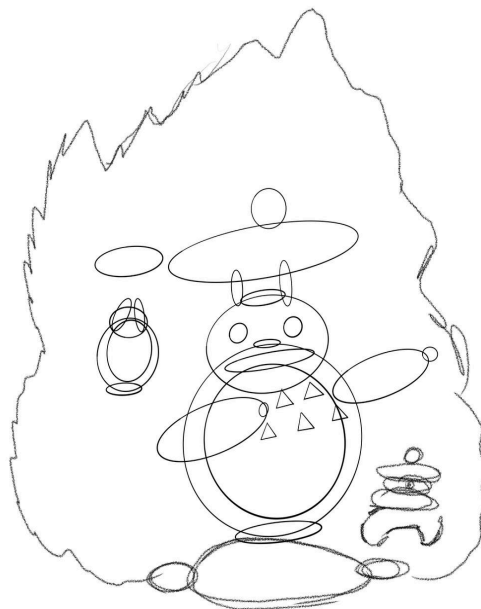


Рис 2.15-ескіз ілюстрації до артбуку “Мій сусід Тоторо”



Рис 2.16- ескіз ілюстрації до артбуку “Мій сусід Тоторо”

Наступна ілюстрація за мотивами фільмів Хаяо Міядзакі “Служба доставки Кікі”. На ілюстрації було вирішено намалювати головну героїню яка сидить на мітлі зі своїм котом Зізі. Головна героїня Кікі сидить в позі лотоса, держачи свого kota на колінах, за спиною висить сумочка в якій лежить пошта для замовників та випічка. Композиція розташована в небі, де головна героїня сидить на мітлі, навколо хмари. (рис 2.17;2.18)

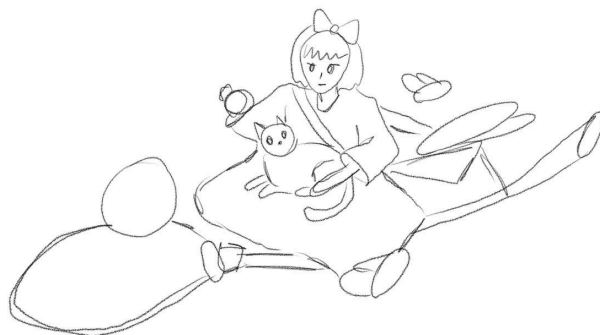


Рис 2.17- ескіз ілюстрації до артбуку”Служба доставки Кікі“



Рис 2.18 – ескіз ілюстрації до артбуку”Служба доставки Кікі “

Наступна ілюстрація по фільму Хаяо Міядзакі була “Принцеса Мононоке”. Композиційне рішення цієї ілюстрації було розмістити головну героїню по центру в масці, ця маска допомагала принцесі ховатися та маскуватися від ворогів, та є величною прикрасою принцеси.

На передньому плані я вирішила намалювати колоду дерева на якій сиділи маленькі лісні духи, за мотивами фільму то були душі померлих людей або хранителів. Біля колоди розмістивши гірську косулю, ця тварина була в головного героя на ім'я Асітака. Асітака був єдиним принцем стародавнього племені аміші, за мотивами фільму.

На задньому плані всієї композиції намалювала білого волка, він був компаньйоном для принцеси та вірним другом, принцеса Мононоке зростала в племені вовків. Навкруги всієї картини розташовані хвилясті рослині паростки. Ці паростки були у великого мудрого духу лісу. (рис.2.19;2.20)

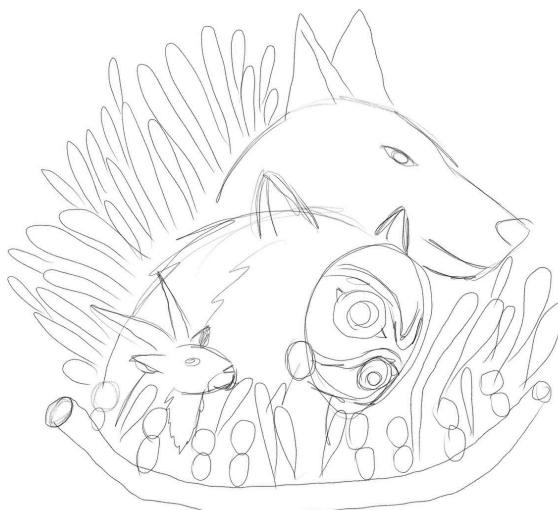


Рис 2.19- ескіз ілюстрації до артбуку”Принцеса Мононоке “



Рис 2.20- ескіз ілюстрації до артбуку "Принцеса Мононоке"

Фінальна ілюстрація була створена надихаючись фільмом по мотивам Хаяо Міядзакі "Позичайка Арієті". На цій ілюстрації центром композиції стала головна героїня Арієті. Задумка була зробити центром композиції людську руку на якій сидить головна героїня. Ця рука є одного з головних персонажів, молодого хлопчика на ім'я Шьо. Він живе у невеликому маєтку зі своєю кішкою та тіткою. Додавши на задній фон декор та деталі у вигляді рослин та малих предметів які використовувалися у самому фільмі.

Доповнюючи картинку флорою, я намалювала суніцю і полуницю, також додала листки конюшини та кружку Арієті. (рис.2.21;2.22)

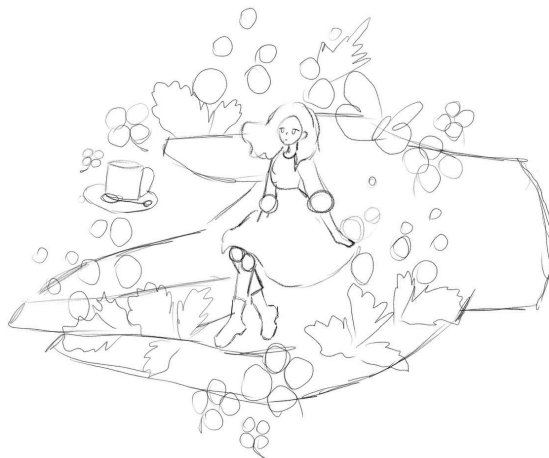


Рис 2.21- ескіз ілюстрації до артбуку ”Позичайка Аріетті“

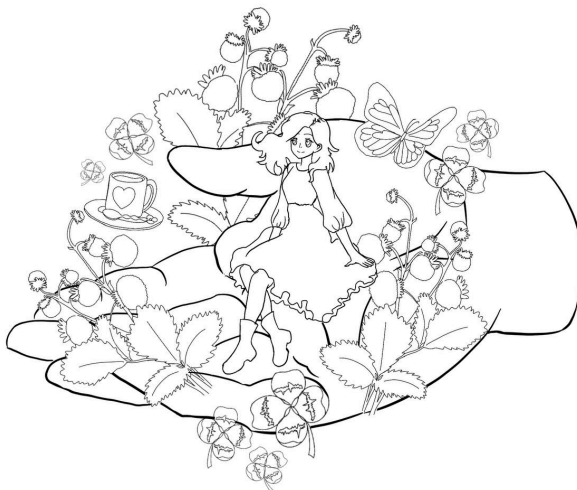


Рис 2.22- ескіз ілюстрації до артбуку”Позичайка Аріетті“

Другим етапом розробки було зробити ілюстрації у стилі колаж для артбуку. Розробка всіх розворотів та композиційне рішення, колір та стиль, намагалася передати атмосферу та емоції всіх персонажів та декор навколо них, доповнюючи фон вінтажними колажами.

За мотивами фільмів Хаяо Міядзакі, проаналізувавши всі його фільми я підібрала найкращі композиційні форми, стиль, пози, колір тощо.

Розглянемо та проаналізуємо ілюстрації до розворотів артбуку:

По мотивам фільмів Хаяо Міядзакі, було обрано розробити розворот для фільму “Рибка Поньо на кручі”. Ключевими персонажами для розворота стали: Брунгільда/Поньо, Соске, мати Соске, сестри та брати Поньо.

Першим етапом було розробити скетч для майбутнього розвороту.

Ідея самої картини була в морській тематиці, хотілося передати атмосферу яка була в фільмі. Передаючи цю атмосферу мені допомогли бульбашки які було вирішено хаотично розмістити на розвороті скомбінуючи з маленькими рибками, це молодші брати та сестри головної героїні Поньо. У правій частині розвороту розмістивши в нижньому куту мати Сооске. У верхній частині правого кута було вирішено розмістити малих Поньо та Сооске які разом лежать на ковдрі з подушками.

У верхній частині розвороту було вирішено намалювати головну героїню Поньо яка була в обазі рибки, та в нижній частині картини. У лівій частині розвороту було вирішено намалювати головну героїню яка сміється закривши очі, передаючи кожну деталь та емоції всіх персонажів на розвороті. Також, додала ілюстріцію з малюками Поньо і Сооске які виглядають до нас, неначе з самого краю розвороту. У нижній лівій частині також головна героїня Поньо яка посміхається нам. На фон обравши вінтажний принт який доповнив розворот своєю унікальністю та завершеністю роботи. Додавши трохи тіней на задній план, ілюстрації відокремилися від загального фону та вийшли на передню частину розвороту.(рис.2.23)



Рис 2.23- етап розробки розвороту “Рибка Поньо на кручі”

Другим розворотом по мотивам фільмів Хаяо Міядзакі було “Ходячий замок Хаула”. Ключевими персонажами на розвороті стали: Головна героїня Софі, Хаул, Кальцифер вогняний демон, ходячий замок, пугало.

Першим етапом для розвороту це розробити ескіз.

Ідея для розвороту була передати атмосферу казки у яку попала головна героїня. Головним акцентом картини став ходячий замок який вписався на задній фон та разом з вінтажним патерном передаючи атмосферу архітектури та старого міста. В лівій частині розвороту можна побачити вогняного демона Кальцифера, він уклав угоду з Хаулом в обмін на його життя. Яскраво та гармонічно виглядає вогник з якого вилітають іскорки вогню. Внизу в лівій частині було вирішено намалювати головну героїню Софі, цей образ головної героїні в якому вона була на початку фільму до зустрічі з Хаулом.

Внизу посередині було вирішено намалювати луг з квітами на якому сидять головні персонажі, цей луг був у фінальній сцені фільму. В правій частині розворота намалювала головних героїв які цілуються, а на задньому фоні пугало який за сюжетом був принцем з далекої країни якого зачаклували, і тільки головна героїня Софі в кінці фільму завдяки поцілунком змогла його розчаклувати.

Біля головних героїв Софі та Хаула було вирішено намалювати маленьких бігаючих вогників, по сюжету фільму вони були пов'язані з дитинством Хаула коли він укладав угоду на життя з Кальцифером. Поряд з ними розмістила Кальцифера, який в самому замку був духом вогняного духа та допомагав Хаулу з побитом по дому, поки головна героїня не вирішила сама прибратися в замку. Кальцифер зображений у вигляді невеликої каструлі на якому смажили яєчню та бекон головні герої.

Завершивши розворот мені допомогло коли додала тіні, щоб виділити силуети головних персонажів, додавши також неоновий лайн щоб вигляд був більш сяючий та виділивши деталі картини. На фон використала вінтажний принт на якому зображено стару споруду та імітацію старого міста, щоб перенести глядача у казку.(рис.2.24)



Рис 2.24- етап розробки розвороту “Ходячий замок Хаула”

Третім розворотом по мотивам фільмів Хаяо Міядзакі я обрала “Віднесені привидами”. Ключевими персонажами для розвороту стали: Тіхіро-головна героїня, Хак-дракон, учень Юбаби, Юбаба-управляюча маєтком, Безликий, мешканці та гості маєтку, управляючий персонал.

Першим етапом було розробити ескіз для розвороту.

Ідеєю розворота артбуку полягало в атмосфері міфічного та загадкового.

Головним та яким акцентом цього розвороту став дракон Хак, якого було вирішено намалювати по всій довжині картини. Він має ідею як велика стежка на якому сидять ключові персонажи фільму. Починаючи з голови дракона, ми можемо побачити головну героїню Тіхіро, яка сидить та тримається за дракона. В самому фільмі вона теж літала на драконі до маєтку. Наступним ключовим елементом та декором стає записка з букету головній героїні, букет який подарували їй її однокласники та друзі коли вона переїжджала до нового дому з батьками та записка яку написали для Тіхіро.

Наступним елементом стають гості та робочий персонал маєтку. Намалювала качок які були самі наймиліші на мою думку у фільмі. Також було вирішено намалювати найголовнішу помічницю Юбаби яка допомагала головній героїні Тіхіро обслуговувати гостей маєтку.

Наступною ілюстрацією було намальовано двох головних героїв Тіхіро та Хака, які сиділи, за сюжетом фільму вони коштували онігірі та Хак приніс речі Тіхіро та розказав що трапилося насправді, те що її батьки перетворилися на свиней та накликали біду на сім'ю, та тільки Тіхіро під силу врятувати своїх батьків і єдиним виходом стає стати робітницею у маєтку Юбаби.

У нижній частині розвороту було вирішено намалювати чаювання, де сестра Юбаби пригощала Безликого тортом та чаєм. По сюжету фільму дракон вкрав у сестри Юбаби дуже цінний амулет та наклав на себе велике прокляття. В кінці сюжетної лінії його розчакловує Тіхіро, згадавши як по справжньому звати хлопчика, тим самим знімаючи чари та повертаючи хлопця до людського життя. Поряд з цією ілюстрацією було вирішено намалювати Хака який дмухає чарівні пелюстки, цей жест він використовував щоб приховати свою присутність або як відволікання ворогів.

Закінчити розворот мені допомогло додавши маленьких павучків які допомагали головній героїні в маєтку та працювали в шахті. Розкидавши їх по

розвороту, цікаво спостерігати та шукати їх. На фон додала вінтажний патерн з старініми написами, додала тіні головним героям щоб виділити їх.(рис.2.25)

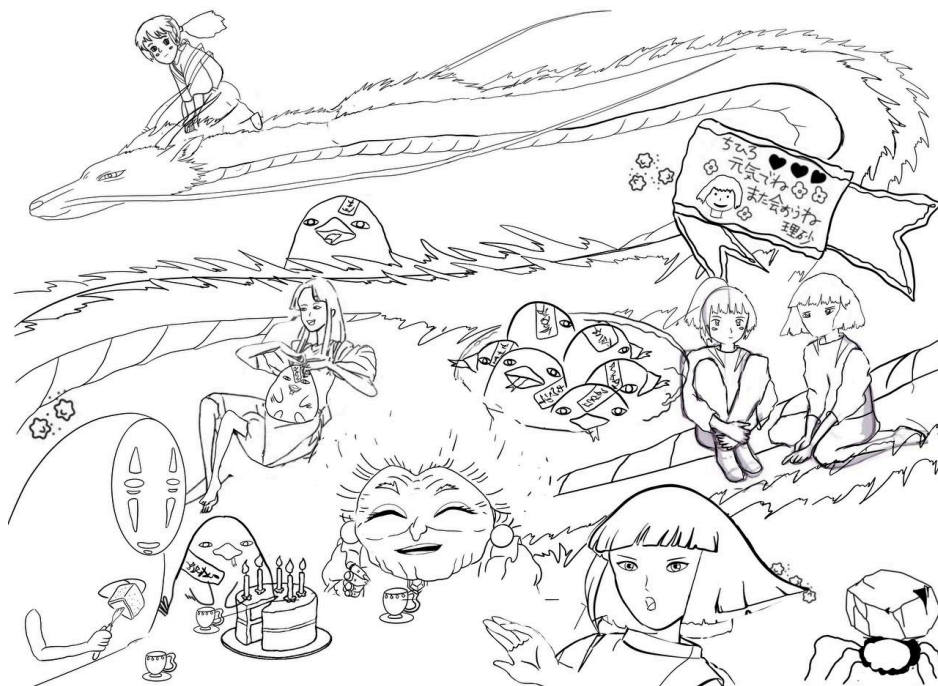


Рис 2.25- етап розробки розвороту “Віднесені привидами”

Четвертим розворотом по мотивам фільмів Хаяо Міядзакі було обрано “Служба доставки Кікі”. Ключевими персонажами для розвороту стали: відьма Кікі, кіт Зізі.

Першим етапом було створити ескіз к майбутньому розвороту.

Ідея розвороту полягала в тому щоб передати атмосферу свіжої випічки та теплих спогадів.

Головними деталями для ілюстрації стала випічка, пекарня в якій працювала наша головна героїня Кікі. На розвороті можна побачити головну героїню та її котика.

В правій частині розвороту можна побачити головну героїню яка сидить біля свого котика Зізі. У нижній частині правого кута я намалювала головну героїню яка сидить в позі лотоса та грається зі своїм котиком. Центром та основою всього розвороту є головна героїня Кікі та її кіт Зізі. Елементи які об’єднують композицію є випічка, листи з пошти які по сюжету фільму головна

героїня розносила їх по домівках, червоний бантик головної героїні, чорні відбитки лапок котика Зізі. У верхній частині лівого кута я намалювала тортик на якому зображено силует Кікі та Зізі.

На фон було вирішено додати вінтажний патерн з теплою кольоровою гамою, неоновий лайн арт, тіні, які підкреслюють ілюстрації та виділяють їх на передній план. (рис.2.26)

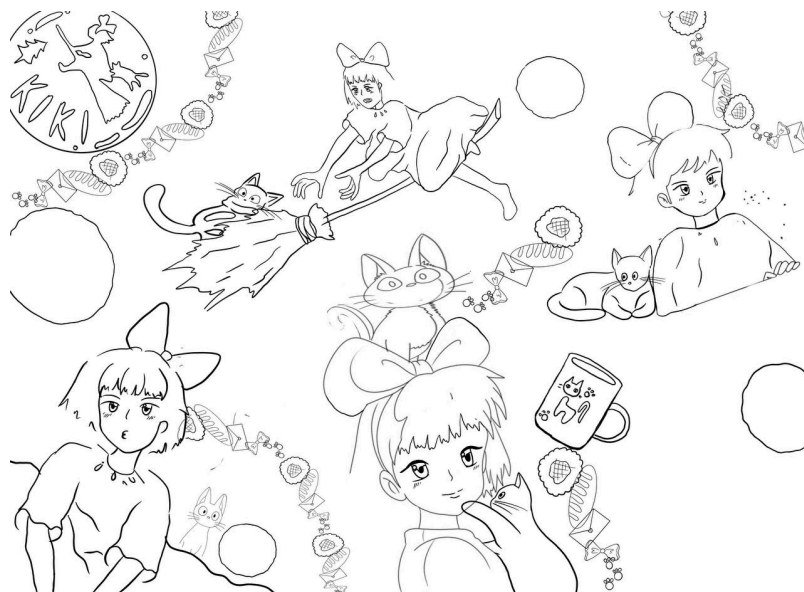


Рис 2.26- етап розробки розвороту “Служба доставки Кікі”

П'ятим розворотом по мотивам фільмів Хаяо Міядзакі є “Мій сусід Тоторо”. Ключевими персонажами для розвороту є: Тоторо, Котобус, Сацукі, Мей.

Першим етапом було створити ескіз для розвороту артбуку.

Ідея розвороту мала перенести читача в атмосферу густого темного лісу, де головні героїні Сацукі та Мей познайомилися з Тоторо. Тоторо- був охоронцем та лісним хранителем.

Головним акцентом ілюстрації було обрано намалювати персонажів в темному лісі. Намагаючись передати атмосферу загадковості та чарівності. Композиційне рішення для розвороту було обрано розмістити ілюстрації на зеленому пагорбі. На обидві сторони розвороту я вирішила намалювати кущі та листя які створюють атмосферу густого темного лісу.

В лівій частині розвороту можна побачити старшу сестру Сацукі, в нижній частині я намалювала Котобуса, взявши за ідею розтягнути його вздовж розвороту, зробивши так що його хвіст виглядає на протилежному краю розвороту. В фільмі "Мій сусід Тоторо" Котобус був в ролі автобуса для Тоторо, він перевозив лісних мешканців та головних героїнь по всьому лісу. Також Котобус міг бути як маленьким котиком так і великим автобусом за мотивами фільму. У верхній частині було вирішено намалювати Тоторо, а поряд з ним маленьку Мей яка тримає одного з лісних хранителів та друзів Тоторо.

В нижній частині розвороту було вирішено намалювати Сацукі та Мей які стояли в дощових плащах а біля них великого Тоторо який спав. За мотивом фільму, Тоторо жив у великій печері вкритою мхом та іншими видами рослин. Маленька Мей коли бігла за маленькими мешканцями в лісі натрапила на велику печеру, та впала туди де спав Тоторо. Завершивши композицію великого темного лісу було обрано намалювати зелений пагорб з квітами та рослинами та розмістити головних героїв.

На фон розвороту було використано вінтажний патерн з елементами рослиної геометрії та неоновий лайн арт. Також, додавши трохи тіней, зробивши композицію та сам розворот більш загадковішим та цікавим, передаючи атмосферу містичного та загадкового темного лісу.(рис.2.27)



Рис 2.27- етап розробки розвороту “Мій сусід Тоторо”

Шостим розворотом по мотивах фільмів Хаяо Міядзакі було обрано ”Принцеса Мононоке”. Ключевими персонажами для розвороту є: Принцеса Мононоке, Асітака, білий вовк, лісні мешканці.

Першим етапом було розробити ескіз для розвороту.

Ідея розвороту передати атмосферу містичних рослин та створінь які переносять читача в ліс та головним акцентом на картині було головні персонажі.

В лівій частині розвороту було вирішено намалювати головну героїню Мононоке. По мотивах фільму Хаяо Міядзакі, Мононоке виростили вовки та богиня-вовчиця, бо в дитинстві маленьку дівчинку кинули батьки. Вовки називають дівчинку Сан. В нижній частині розвороту можна побачити білого вовка, по мотивах фільму він був другом та сім’єю Мононоке та завжди був поряд з нею.

В правій частині розвороту було вирішено намалювати головного героя на ім’я Асітака. Він по сюжету фільму був єдиним принцем в своєму племені.

Асітака був зачаклований прокляттям ненависті до всього живого який заразив його демон-кабан. Був закоханий в головну героїню Принцесу Мононоке.

Поряд з Асітакою було вирішено намалювати його гірську козулю яка була з ним, подорожувала з Асітакою. Центром композиції було обрано намалювати як два головних героя Асітака та Мононоке сидять, на нижній частині намалювала лісового духа. За мотивами фільму дух великого лісу був божим святим звіром який врятував молодого принца Асітаку, та зняв з нього велике прокляття. Завершити композицію було обрано намалювати маленьких лісних духів та навкруги всієї картини розташовані хвилясті рослини паростки. Ці паростки були у великого мудрого духу лісу.

На фон розвороту було використано вінтажний патерн та неоновий лайн-арт. Також, додавши трохи тіней, зробивши композицію та сам розворот більш загадковішим та цікавим. (рис.2.28)



Рис 2.28- етап розробки розвороту “Принцеса Мононоке”

Сьомим розворотом по мотивам фільмів Хаоя Міядзакі є “Позичайка Арієтті”. Ключовими персонажами для розвороту є: Арієтті, Шьо. Першим етапом було розробити ескіз для розвороту.

Ідея для розвороту була взяти за основу квіткову клумбу, в якій я розмістила головних героїв. Головним та ярким акцентом всієї ілюстрації стали квіти та різні рослини на які можна роздивлятися дуже довго.

В лівій частині розвороту було обрано намалювати головну героїню Арієтті та Шьо які сиділи та знайомилися вперше в фільмі. У верхній частині намалювала Арієтті яка лізе по ліанах плюща. Поряд з Шьо намалювала його kota, по мотивам фільму котик вперше побачив маленьку Арієтті та відслідкував її.

У правій частині розвороту було обрано намалювати маленьку головну героїню яка сидить на руці Шьо. Навколо цієї руки було обрано намалювати гілочки суниці та полуниці, також маленькі ключові речі головної героїні такі як кружка, метелик, тощо. В нижній частині правого кута намалювала Арієтті яка усміхається до глядача. Також по всьому розвороту було вирішено намалювати баночку з квітами та листочки плюща.

Завершити весь розворот було вирішено обрати вінтажний патерн з елементами скетчу різних рослин та комах. Також додала тіні, щоб персонажі виділялися на перший план, додала неоновий лайн-арт. (рис.2.29)

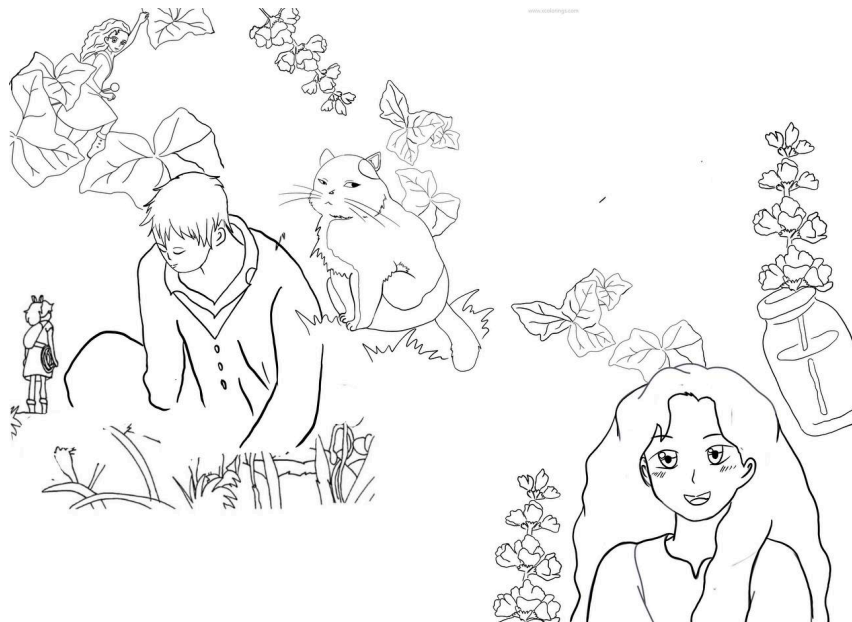


Рис 2.29 – етап розробки розвороту “Позичайка Арієтті”

2.3 Опис остаточного варіанту

Було обрано стилізувати артбук по мотивам фільмів Хаяо Міядзакі та стилістика аніме. У процесі створення артбуку аналізувала аналоги та аналізувала твори по мотивам Хаяо Міядзакі щоб створити якісну роботу та якісний продукт. Основний аналіз було проведено коли вивчала фільми Міядзакі, та вивчала поведінку головних персонажів, їх настрій та характер, стиль та кольорову гаму, надихалася історіями та казками автора Хаяо Міядзакі.

В фільмах Хаяо Міядзакі не раз було що, використовувалися міфічні істоти, міфічні та загадкові локації, архітектура стародавніх часів, тощо.

Більше за все звертала увагу на деталі композиції, їх колір, як вони розміщувалися на картині. В фільмах було дуже багато ключових персонажів та деталей які поетапно розповідали свою історію. Також було проведено аналіз фільмів, книг, артбуків, інтернет ресурсів, тощо, це допомогло мені якісно створити власний артбук по мотивам фільмів Хаяо Міядзакі.

Аналіз аналогів які я привела в першому розділі було результат пошуку артбуків на подібні стилі. Шрифт та колірну гаму для всіх розворотів артбуку я використовувала щоб доповнити розворот та зробити цілісну картинку. Пошук шрифту для розворотів мав ціль, зробити щоб відображав настрій та естетику артбуку та був приємним для глядача. (рис.2.30)

Elina 01

Marker Felt

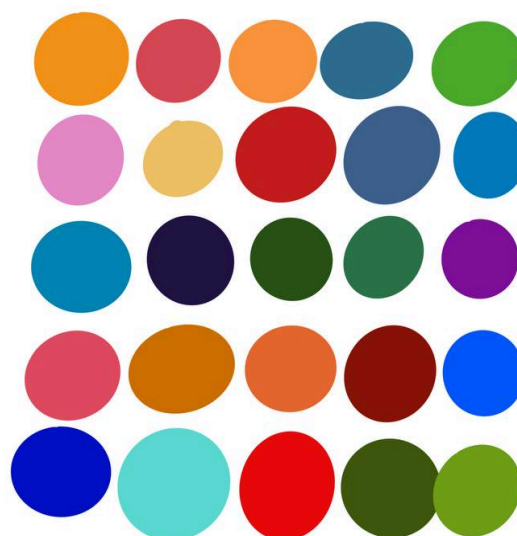


Рис 2.30- шрифт Marker Felt

Починаючи роботу над розворотами артбуку, було проаналізовано фільми за мотивами Хаяо Міядзакі, які точно підкреслювали стиль та культуру аніме. Після детального опису моїх розворотів в другому розділі, було зроблено етап відпрацювання деталей та зробити артбук повністю готовим до використання та фінального вигляду.

Також було зроблено ще розвороти які поєднювали між собою всі етапи, від малих начерків ескізувань до великих ілюстративних розворотів.

Артбук був створений для читачів які шанують творчість Хаяо Міядзакі, також для поціновувачів та колекціонерів які збирають артбуки в свої колекції, для дітей та підлітків яким буде цікаво зоздивлятися картини та пізнавати культуру японського художника, для дорослої аудиторії які надихаються роботами китайського та японського колориту, які надихаються та малюють свої артбуки або інші книжкові видання, для людей старшого та похилого віку які є поціновувачами автора Хаяо Міядзакі та з дитинства надихалися його творчістю. Фіналізуючи свою роботу хочу нагадати етапи розкадровки розворотів та

ілюстрації які зробила та проаналізувала за мотивами фільмів Хаяо Міядзакі. Були розроблені начерки до артбуку за мотивами фільмів Хаяо Міядзакі: “Рибка Поньо на кручі”, “Ходячий замок Хаула”, “Віднесені привидами”, “Служба доставки Кікі”, “Мій сусід Тоторо”, “Принцеса Мононоке”, “Позичайка Аріетті”. (додаток А). Ілюстрації були розроблені згідно згоди наукового керівника.

ВИСНОВКИ

В першому розділі було проаналізовано створення перших книг та перші спроби писемності та друкарства. Було сформовано багато висновків та аналіз аналогів. Дослідження теми артбуків та їх складових, проаналізовано ринок та цільову аудиторію для поліграфічних видань. Розглядалися різноманітні аналоги артбуків та порівняння між собою. Отримання нових навичок та нової інформації стосовно теми для дипломного проекту.

В другому розділі було проаналізовано та відтворено на практиці розробку дипломного проекту. Було створено обкладинку та спроектовано розвороти для артбуку. На практиці було обрано створити артбук по мотивах фільмів Хаяо Міядзакі. Відтворено багато ілюстративного матеріалу та проведено аналіз аналогів для артбуку.

Було розкрито японську культуру та проаналізовано матеріал з якого створювався якісний продукт. Підібрано стиль та композиційне рішення, створено мокапи обкладинки та розворотів, також самого артбуку.

Під час розробки якісного продукту було підібрано цільову аудиторію та інші критерії для яких створювався даний артбук. В аналізі аналогів було підібрано артбуки з ринку та з яких бралось натхнення на робочі матеріали. В другому розділі було перелічено та опрацьовано ілюстрації та процес створення артбуку.

Підсумовуючи даний проєкт, була опрацьована колосальна розробка артбуку “Всесвіт Хаяо Міядзакі”. Який був створений для різної вікової категорії та сприяє вивченню чогось нового та цікавого.

ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ТА ПОСИЛАННЯ

1. Хто такий графічний дизайнер. *DesignTalk*. URL: <https://designtalk.club/hto-takuj-grafichnyj-dyzajner-i-shho-treb/> (дата звернення: 01.05.2024).
2. Коротко про етапи розвитку поліграфії. *Evopack*. URL: <https://evopack.com.ua/korotko-pro-etapy-rozvytku-poligrafii/>(дата звернення: 01.05.2024).
3. Історія поліграфії та етапи її розвитку | (2018). *Drukarstvo.com*. URL: <http://drukarstvo.com/istoriya-polihrafiji/> (дата звернення: 04.04.2024).
4. Gutenberg J. Прес Гутенберга 1436 р. *Wikipedia*. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Printing_press (дата звернення: 05.04.2024).
5. Malova. *Ukrainian Bestiary*. URL: <https://malopus.com.ua/artbooks/artbuk-ukrayinskij-bestiarij> (дата звернення: 09.05.2024).
6. Hayao M. The Art of My neighbour Totoro. *Nevsepic*. URL: <https://nevsepic.com.ua/uk/art/14740-art-mii-susid-totoro-the-art-of-my-neighbour-totoro-89-robit.html> (дата звернення: 10.05.2024).
7. Studio Khara. Evangelion Illustrations 2007–2017. *Malopus*. URL: <https://malopus.com.ua/artbooks/evangelion-illustration> (дата звернення: 17.04.2024).
8. Malova. Artbook Ukrainian Magic Academy. *Malopus*. URL: <https://malopus.com.ua/artbooks/ukrainian-magic-academy-standart-edition> (дата звернення: 17.04.2024).
9. Kimome S. *Book of the Atelier of Witch Hats*. URL: <https://www.yakaboo.ua/ua/atel-e-chakluns-kih-kapeljuhiv-tom-4.html> (дата звернення: 18.04.2024).

10. Фрис В. Історія кириличної рукописної книги в Україні. Львів, Львівський національний університет ім. І. Франка. Наукова бібліотека. 2003. 188 с.
11. Огієнко І. Історія українського друкарства. Київ, 1994. 448 с.
12. Книга і друкарство на Україні / Ред. Х.Ю. Берлінська. Київ : Наукова думка, 1964. 256 с.
13. Бідун А. В. Типографічна специфіка артбуку як особливого виду книжкового контенту. URL: <https://seanewdim.com/wp-content/uploads/2021/04/The-Typological-Features-of-Art-Book-as-a-Special-Type-of-Book-Content-A.-V.-Bidun.pdf> (дата звернення: 09.03.2024).
14. Арт-бук як художня практика: що важливо знати про цей медіум. *Your Art*. URL: <https://supportyourart.com/columns/artbook/> (дата звернення: 06.03.2024).
15. ДСТУ 3017-2015. Видання. Основні види. Терміни та визначення. Київ : Держстандарт України, 2016.
16. Gutenberg Bible, Lenox Copy, New York Public Library, 2009. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Printing_press#/media/File:Gutenberg_Bible,_Lenox_Copy,_New_York_Public_Library,_2009._Pic_01.jpg (дата звернення: 06.03.2024).
17. Лінотипна машина «Linotype» модель «6 с S Quick», Німеччина, (1965) URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9B%D1%96%D0%BD%D0%BE%D1%82%D0%B8%D0%BF#/media/Файл:Linotype-vorne-deutsches-museum-annotated.jpg> (дата звернення: 11.03.2024).
18. Дюбюк М. Лев і пташка. Львів : Видавництво Старого Лева, 2020. 76 с. URL: <https://starylev.com.ua/lev-i-ptashka> (дата звернення: 12.03.2024).
19. Ітен Й. Мистецтво кольору. Київ : Видавництво ArtHuss, 2022. 96 с. URL: <https://www.arthuss.com.ua/shop/itten-mystetstvo-koloru> (дата звернення: 11.06.2024).

20. Мельничина Ю. Артбуки та з чим їх можна сплутати. *Skvot*. URL: <https://skvot.io/uk/blog/artbooks-and-how-to-recognize-them> (дата звернення: 07.04.2024).

21. Петранюк Ю. Урок “Психологічний вплив кольору на людину” URL: <https://vseosvita.ua/lesson/psykholohichnyi-vplyv-koloru-na-liudynu-68581.html> (дата звернення: 07.04.2024).

22. Andrew J. Elliot. Color and psychological functioning: a review of theoretical and empirical work. URL: <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2015.00368/full> (дата звернення: 01.06.2024).

23. Адамс Ф. М., Осгуд К. Е. Міжкультурне дослідження афективних значень кольору. *Журнал крос-культурної психології*. 1973. Вип. 4. С. 135–157. URL: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/002202217300400201> (дата звернення: 06.05.2024).

24. Берлін Б., Кей П. Основні колірні терміни: їх універсальність та еволюція. Berkeley. 1969. 296 с. : University of California Press. URL: https://books.google.pl/books?hl=ru&lr=&id=sGDxrwl9OkC&oi=fnd&pg=PA1&ots=yRrTKEEdV8&sig=C1O9ZfFazr5TmoukNToRJAFzCx8&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false (дата звернення: 17.03.2024).

25. Progress in Colour Studies: Cognition, language and beyond. URL: https://books.google.pl/books?hl=ru&lr=&id=ToV0DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA209&ots=J4R7xQbsxa&sig=esQtRNA9QpTC4EPNE8-UuxgZKL8&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false (дата звернення: 17.03.2024).

26. UARTIST. Що таке композиція? Теорія, роздуми, спостереження. URL: <https://uartist83.com/composition-rules-and-tips/> (дата звернення: 09.05.2024).

27. Miyazaki H. The Art of Howl's Moving Castle. VIZ Media LLC, 2005. 256 p.

28. Cavallaro D. The anime art of Hayao Miyazaki. Jefferson, N.C: McFarland & Co., 2006. 204 с.

29. The art of Miyazaki's Spirited away / ed. by L. A. 1969, M. H. 1941. San Francisco, CA : Viz Communications, Inc., 2002. 240 p.

30. Miyazaki H. Mei and the Kittenbus. *Internet Archive*. URL: <https://archive.org/details/MTKBSubs> (дата звернення: 10.06.2024).

31. Miyazaki H. Miyazaki Moebius Exhibition Catalogue. *Internet Archive*. URL: <https://archive.org/details/miyazaki-moebius-exhibition-catalogue> (дата звернення: 10.06.2024).

32. Miyazaki H. 出発点—1979~1996 - Hayao Miyazaki: 9784198605414 - AbeBooks. *AbeBooks | Shop for Books, Art & Collectibles*. URL: <https://www.abebooks.co.uk/9784198605414/出発点—1979~1996-Hayao-Miyazaki-4198605416/plp> (дата звернення: 10.06.2024).

33. Бьорд М. 100 ідей, що змінили мистецтво. Львів : Видавництво Старого Лева, 2019. 216 с. URL: <https://starylev.com.ua/knyzka-100-idey-shho-zminyly-mystectvo> (дата звернення: 10.06.2024).

34. Стоун І. Ван Гог. Жага до життя. *Наш формат*. 2020. 488 с. URL: <https://nashformat.ua/products/van-gog.-zhaga-do-zhyttya-709405> (дата звернення: 11.06.2024)

35. Годж С. Коротка історія мистецтва. Львів : Видавництво Старого Лева, 2021. 224 с. URL: <https://booking.com.ua/644235233-korotka-istoriia-mystetstva/> (дата звернення: 11.06.2024)

36. Miyazaki H. Shuppatsuten, 1979-1996. 8th ed. Tōkyō : Tokuma Shoten, 1996. 580 p.

37. Лесняк В. Вітворення шрифтової спадщини: 40 оригінальних шрифтів. Київ : Видавництво ArtHuss, 2020. 160 с. URL: <https://www.arthuss.com.ua/shop/40-originalnykh-shriftov> (дата звернення: 11.06.2024).

38. Патер Р. Політика дизайну. Київ : Видавництво ArtHuss, 2021. 192 с. URL: <https://www.arthuss.com.ua/shop/polityka-dyzaynu> (дата звернення 11.06.2024).
39. Адамс Ш. Як дизайн спонукає нас думати. Київ : Видавництво ArtHuss, 2022. 256 с. URL: <https://www.arthuss.com.ua/shop/yak-dyzaun-sponukaє-nas-dumaty> (дата звернення: 11.06.2024).
40. Синепупова Н. Композиція: Тотальний контроль. Київ : Видавництво ArtHuss, 2019. 240 с. URL: <https://www.arthuss.com.ua/shop/totalniy-kontrol> (дата звернення: 11.06.2024).
41. Геллер С., Кваст С. Графічні стилі: від вікторіанців до хіпстерів. Київ : Видавництво ArtHuss, 2019. 296 с. URL: <https://www.arthuss.com.ua/shop/graphic-styles> (дата звернення: 11.06.2024).

ДОДАТКИ
ДОДАТОК А



Рис А.1-фінальна ілюстрація “Рибка Поньо на кручі”



Рис.А.2-етап розробки ілюстрації артбуку ”Рибка Поньо на кручі”



Рис А.3-етап розробки ілюстрації артбуку ”Рибка Поньо на кручі”



Рис А.4-етап розробки ілюстрації артбуку ”Рибка Поньо на кручі”



Рис А.5-фінальна ілюстрація “Ходячий замок Хаула”



Рис А.6-етап розробки ілюстрації артбуку ”Ходячий замок Хаула”



Рис А.7-етап розробки ілюстрації артбуку ”Ходячий замок Хаула”



Рис А.8-етап розробки ілюстрації артбуку ”Ходячий замок Хаула”



Рис А.9-фінальна ілюстрація ”Віднесені привидами”



Рис А.10-етап розробки ілюстрації ”Віднесені привидами”



Рис А.11-етап розробки ілюстрації ”Віднесені привидами”

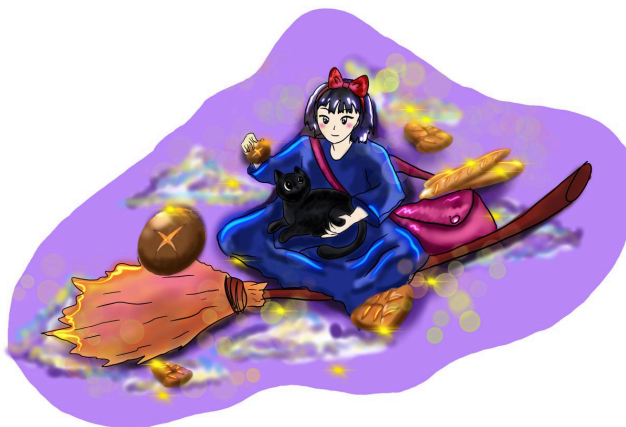


Рис А.13-фінальна ілюстрація “Служба доставки Кікі”



Рис А.14-етап розробки ілюстрації “Служба доставки Кікі”



Рис А.15-етап розробки ілюстрації “Служба доставки Кікі”



Рис А.16-етап розробки ілюстрації “Служба доставки Кікі”

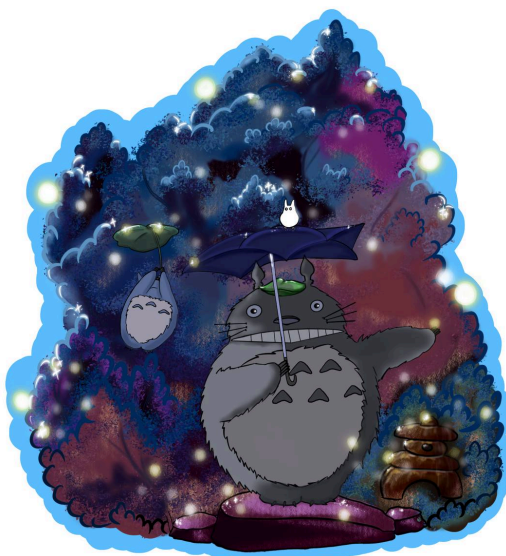


Рис А.17-фінальна ілюстрація “Мій сусід Тоторо”



Рис А.18-етап розробки ілюстрації “Мій сусід Тоторо”



Рис А.19-етап розробки ілюстрації “Мій сусід Тоторо”



Рис А.20-етап розробки ілюстрації “Мій сусід Тоторо”



Рис А.21-фінальна ілюстрація “Принцеса Мононоке”



Рис А.22-етап розробки ілюстрації “Принцеса Мононоке”



Рис А.23-етап розробки ілюстрації “Принцеса Мононоке”



Рис А.24-етап розробки ілюстрації “Принцеса Мононоке”



Рис А.25-фінальна ілюстрація “Позичайка Аріетті”



Рис А.26-етап розробки ілюстрації “Позичайка Аріетті”



Рис А.27-етап розробки ілюстрації “Позичайка Аріетті”



Рис А.28-етап розробки ілюстрації “Позичайка Аріетті”

ДОДАТОК Б



Рис. Б.1- Обкладинка артбуку "Всесвіт Хаяо Міядзакі"



Рис.Б.2- Обкладинка артбуку “Всесвіт Хаяо Міядзакі”



Рис. Б.3- Обкладинка артбуку “Всесвіт Хаяо Міядзакі”



Рис. Б.4- мокап розвороту “Рибка Поньо на кручі”



Рис. Б.5- мокап розвороту “Рибка Поньо на кручі”



Рис.Б.6- мокап розвороту “Ходячий замок Хаула”



Рис.Б.7- мокап розвороту “Ходячий замок Хаула”



Рис.Б.8- мокап розвороту “Віднесені привидами”



Рис.Б.9- мокап розвороту “Віднесені привидами”

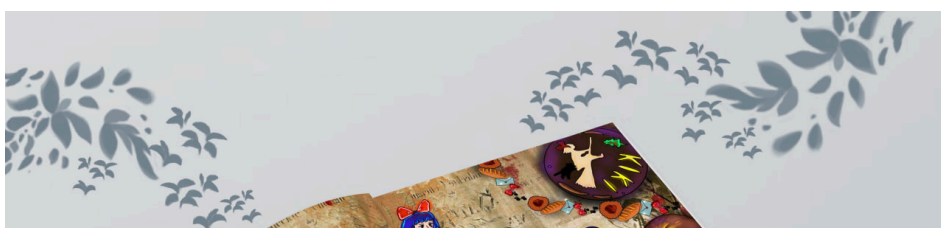


Рис.Б.10- мокап розвороту “Служба доставки Кікі”



Рис.Б.11- мокап розвороту “Служба доставки Кікі”



Рис.Б.12- мокап розвороту “Мій сусід Тоторо”



Рис.Б.13- мокап розвороту “Мій сусід Тоторо”

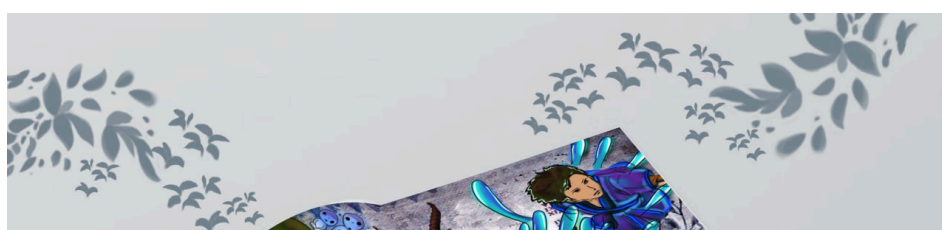


Рис.Б.14- мокап розвороту “Принцеса Моноке”



Рис.Б.15- мокап розвороту “Принцеса Моноке”



Рис.Б.16- мокап розвороту “Позичайка Арієтті”



Рис.Б.17- мокап розвороту “Позичайка Арієтті”