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

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

бакалавра

на тему: **РОЗРОБКА АРТБУКУ «СВІТЛО СЕРЕД ПРОКЛЯТЬ»**

ЗА ВЛАСНИМ АВТОРСТВОМ

Виконав: студент 4 курсу, групи 6.0222-2
спеціальності 022 «Дизайн»
освітньо-професійної програми «Графічний дизайн»
Бандурка Сергій Сергійович

Керівник: викладач кафедри дизайну
_____ Анастасія ДИМОВА

Консультант: доцент кафедри дизайну,
PhD _____ Ганна ЧЕМЕРИС

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

Запоріжжя

2026

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 СТУДЕНТУ

Бандурці Сергію Сергійовичу

1. Тема роботи: *Розробка артбуку «Світло серед проклять» за власним авторством* науковий керівник роботи *викладач Димова А. П.* затверджені наказом ЗНУ від *№1779-с від 08.12.25*
2. Строк подання студентом роботи:08.06.2026
3. Вихідні дані до роботи: _____
4. Зміст пояснювальної записки (перелік питань, що належить розробити): Особливості проєктування артбуків. Передпроєктне дослідження та концепція артбуку «світло серед проклять». Технічне виконання макету артбуку «світло серед проклять».
5. Перелік графічного матеріалу: *презентація, демонстраційна графіка, електронна версія артбука.*

6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали консультанта	Дата, підпис	
		Надано	Отримано

7. Дата видачі завдання: 02.10.2025

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання	Примітка
1	*Початок роботи над авторським артбуком «Світло серед проклять». Формування загальної ідеї та концепції проєкту.*	*02.10.2025*	
2	*Реєстрація теми "Розробка артбуку «Світло серед проклять» за власним авторством". Обговорення з керівником тему проєкту.*	*14.10.2025*	
3	*Аналіз теми кваліфікаційної роботи. Дослідження особливостей артбуку. Аналіз аналогів, референсів та стилістичних рішень.*	*16.10.2025*	
4	*Визначення концепції проєктування. Розробка художньої стилістики, атмосфери та візуальної мови артбуку. Формування основної ідеї світу та його символіки.*	*10.11.2025*	
5	*Участь у IV Міжнародній науково- практичній конференції ДИЗАЙН, ВІЗУАЛЬНЕ МИСТЕЦТВО ТА ТВОРЧІСТЬ: сучасні тенденції та технології.*	*12.12.2025*	
6	*Пошуковий етап проєктування. Створення ескізів персонажів та середовища світу артбуку.*	*15.12.2025*	
7	*Технічна реалізація проєкту. Створення цифрових ілюстрацій та підготовка макету артбуку до друку.*	*05.05.2026*	
8	*Завершення виконання кваліфікаційної роботи. Узгодження фінальної структури артбуку та підготовка завершених матеріалів.*	*13.05.2026*	
9	*Попередній захист кваліфікаційної роботи. Художніх рішень та результатів проєкту.*	*14.05.2026*	
10	*Чистове оформлення пояснювальної записки та графічної частини кваліфікаційної роботи.*	*17.05.2026*	
11	*Захист кваліфікаційної роботи на засіданні ЕК. Демонстрація готового артбуку та обґрунтування дизайнерських рішень.*	*06.06.2026*	

Студент _____ *Сергій БАНДУРКА*
(підпис) (прізвище та ініціали)

Науковий керівник роботи _____ *Анастасія ДИМОВА*
(підпис) (прізвище та ініціали)

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

АНОТАЦІЯ

Бандурка С. С. Розробка артбуку «Світло серед проклять» за власним авторством : кваліфікаційна робота бакалавра спеціальності 022 «Дизайн» освітньо-професійної програми «Графічний дизайн» / наук. керівник, викладач А. П. Димова. Запоріжжя : ЗНУ, 2026. 76 с.

UA : Робота викладена на 76 сторінках друкованого тексту. Перелік посилань включає 42 джерел. Об’єкт дослідження: візуальний сторітелінг. Предмет дослідження: артбук та графічні засоби його створення. Мета дослідження: розробити артбук «Світло серед проклять» з авторськими ілюстраціями, що передають емоційний наратив через візуальні образи, композицію та колір, формуючи цілісну художню концепцію. В роботі розробка артбука «Світло серед проклять» за власним авторством.

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

Bandurka S. S. Development of the Artbook "Light Among Curses" Based on an Author’s Story : Bachelor’s thesis, speciality 022 "Design", Educational and Professional Program "Graphic Design" / Sci. adv., lecturer A. P. Dymova. Zaporizhzhia: ZNU, 2026. 76 p.

EN : The work consists of 76 pages of printed text. The bibliography includes 42 sources. Research focus: visual storytelling. Research topic: artbooks and the graphic techniques used to create them. Research objective: to develop the artbook **"**Light Among Curses**"** with original illustrations that convey an emotional narrative through visual imagery, composition, and color, forming a cohesive artistic concept. The work involves the development of the artbook **"**Light Among Curses**"** based on the author’s own work.

Key words : graphic design, artbook creation, layout design, and concept development.

Апробація кваліфікаційної роботи:

1. Бандурка С., Димова А. Методики створення персонажів за принципами концепт-арту. *Дизайн, візуальне мистецтво та творчість: сучасні тенденції та технології* : матеріали IV міжнародної науково-практичної конференції (Запоріжжя, 12 грудня 2025 р.). Т. 2. Запоріжжя : ЗНУ, 2025. С. 14-16 DOI: 10.5281/zenodo.17933171

ЗМІСТ

ВСТУП……6

РОЗДІЛ І ОСОБЛИВОСТІ ПРОЄКТУВАННЯ АРТБУКІВ……...9

1.1 Поняття артбуку та його роль у сучасному графічному дизайні……9

1.2 Візуальна мова артбуку: стиль, композиція та художні засоби…….12

1.3 Значення артбуку як форми самовираження автора……...15

РОЗДІЛ ІІ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА КОНЦЕПЦІЯ АРТБУКУ «СВІТЛО СЕРЕД ПРОКЛЯТЬ» ……19

2.1 Сучасні тенденції у створенні артбуків……...19

2.2 Аналіз аналогів та візуальних референсів як основа проєктування артбуку……...……22

2.3 Формування ідеї та візуальної концепції артбуку «Світло серед проклять»……...41

РОЗДІЛ ІІІ ТЕХНІЧНЕ ВИКОНАННЯ МАКЕТУ АРТБУКУ «СВІТЛО СЕРЕД ПРОКЛЯТЬ»…….. 46

3.1 Формування концепції та підготовчий етап проєктування……46

3.2 Створення ілюстрацій та художнє опрацювання розворотів…….51

3.3 Верстка, типографіка та підготовка фінального макету……60

ВИСНОВКИ……...63

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ…….64

ДОДАТКИ……..70

ВСТУП

Актуальність теми. Сучасне інформаційне середовище формується під впливом візуальної культури, яка дедалі більше визначає способи сприйняття та інтерпретації реальності. У цьому контексті особливого значення набувають авторські візуальні проєкти, що поєднують художнє висловлювання та дизайнерське мислення. Артбук як форма синтезу ілюстрації, графічного дизайну та наративу стає актуальним засобом передачі ідей, емоцій та особистісного досвіду автора. Розвиток цифрових технологій і розширення медіапростору сприяють появі нових форматів візуального сторітелінгу, що актуалізує потребу у створенні цілісного, концептуально обґрунтованого графічного продукту.

Артбук вирізняється серед інших друкованих видань своєю експериментальністю, свободою форми та індивідуальністю художньої мови. На відміну від традиційної книги, він не обмежується чіткою структурою чи жанровими рамками, а функціонує як простір для візуального дослідження, де зображення, текст, та композиція взаємодіють між собою, формуючи єдиний образ. Такий підхід відкриває широкі можливості для реалізації авторської ідеї та дозволяє глибше розкрити тему через символіку, метафору та емоційний настрій.

В графічному дизайні спостерігається зростання інтересу до авторських видань, зокрема артбуків, однак цей напрям і досі потребує системного дослідження. Актуальним є питання формування візуальної мови артбуку, визначення принципів його композиційної побудови, а також ролі дизайнера як автора та інтерпретатора ідеї. Важливим аспектом є також адаптація сучасних світових тенденцій до національного культурного контексту, що сприяє розвитку унікального авторського стилю.

Актуальність теми підсилюється потребою у створенні емоційно насиченого візуального контенту, здатного відображати складні внутрішні стани людини. Артбук «Світло серед проклять» розглядається як авторський проєкт, що досліджує протиставлення світла і темряви, надії та спотворення,

використовуючи художні образи та символіку. Такий підхід дозволяє розкрити потенціал ілюстрації як засобу невербальної комунікації та підкреслити значення цілісного дизайнерського рішення.

З огляду на сучасні тенденції у графічному дизайні, розвиток авторських видань та важливість візуального сторітелінгу, тема дослідження у формулюванні: «Розробка артбуку “Світло серед проклять” за авторською концепцією» – є актуальною.

Об'єкт дослідження — візуальний сторітелінг.

Предмет дослідження — артбук та графічні засоби його створення.

Мета роботи — створити артбук «Світло серед проклять» за авторськими ілюстраціями, що передають емоційний наратив через візуальні образи, композицію та колір, формуючи цілісну художню концепцію.

Виходячи з формулювання об’єкту, предмету та мети дослідження необхідно виконати наступні завдання:

1. Здійснити добір та аналіз літературних наукових та методичних джерел та дослідити теоретичні основи розробки артбуку як форми візуального мистецтва та графічного дизайну;
2. Визначити особливості побудови візуального наративу, роль кольору, композиції та стилістики в артбуці;
3. Проаналізувати аналоги сучасних артбуків для визначення унікальності та концептуальних рішень власного проєкту;
4. Сформувати художню концепцію артбуку «Світло серед проклять» та розробити образну систему і логіку подачі матеріалу;
5. Виконати верстку макету, здійснити додрукарську підготовку та оформити презентацію проєкту.

Апробація результатів дослідження здійснювалась шляхом публікації і тези доповіді «Методики створення персонажів за принципами концепт-арту» у збірнику матеріалів міжнародної науково-практичної конференції «Дизайн, візуальне мистецтво та творчість: сучасні тенденції та технології» (12 грудня 2025 р., Запоріжжя).

Структура пояснювальної записки. Пояснювальна записка складається зі вступу, 3 розділів, висновків, списку використаних літературних джерел і додатків. Обсяг кваліфікаційної роботи становить 76 сторінок, 65 ілюстрацій, 42 — літературні джерела. Обсяг основної частини кваліфікаційної роботи становить 56 сторінки. Опубліковано 1 тезу доповіді на конференції.

РОЗДІЛ І
ОСОБЛИВОСТІ ПРОЄКТУВАННЯ АРТБУКІВ

1.1. Поняття артбуку та його роль у сучасному графічному дизайні

Візуальна мова артбуку є складною системою графічної комунікації, що формується через взаємодію стилю, композиції та художніх засобів. У сучасному графічному дизайні вона розглядається не лише як декоративний елемент, а як механізм передачі змісту та емоційного впливу на глядача. Графічний дизайн функціонує як система створення значень через взаємодію форми, контексту та користувача [1, с. 18-20]. Дослідник Дж.-Г. Раффа підкреслює, що візуальні елементи не існують ізольовано, а формують цілісну структуру сприйняття, у якій кожен компонент має функціональне та семіотичне навантаження.

Артбук не як художнє видання, а як окремий дизайнерський продукт, що поєднує в собі мистецьку, інформаційну та комерційну функції. У дослідженні «Комерційний артбук: виокремлення терміну та стилістичні особливості продукту» зазначається, що артбук характеризується високим рівнем візуальної цілісності, авторським стилем, експериментальною верстkою та тісною взаємодією тексту й зображення [2, с. 533–536]. Важливою особливістю артбуку є його орієнтація не лише на передачу інформації, а й на формування емоційного та естетичного досвіду взаємодії з виданням.

У сучасному графічному дизайні важливого значення набуває не лише естетична виразність зображення, а й ефективність візуальної комунікації. Графічний дизайн розглядається як процес організації візуальної інформації через взаємодію композиції, кольору, типографіки та форми, що забезпечує емоційний і змістовий вплив на глядача. Завдяки поєднанню художніх і технічних засобів створюється цілісна система сприйняття візуального матеріалу [3, с. 12–18]. У праці 7 Graphic Design зазначається, що «графічний дизайн є процесом візуальної організації інформації, спрямованої на формування зрозумілої та емоційно виразної комунікації» [4, с. 12]. Таким

чином, візуальна мова артбуку забезпечує не лише естетичну цілісність видання, але й формує спосіб взаємодії глядача із візуальним матеріалом.

Стиль у структурі артбуку є одним із ключових компонентів візуальної мови. Він визначає характер образності, особливості колористики, пластики форми та загальної атмосфери видання. У дослідженні The Rise of Research in Graphic Design наголошується, що стиль є результатом свідомого проєктування візуальної системи, а не випадковим поєднанням декоративних елементів [5, с. 3-5]. Це дозволяє розглядати стиль як інструмент концептуальної єдності, який забезпечує впізнаваність та емоційну цілісність художнього проєкту.

Важливе значення у формуванні стилю має колір. Колористичні рішення визначають емоційний тон композиції та впливають на психологічне сприйняття образу. У підручнику «Основи графічного дизайну» зазначається, що колір є одним із найсильніших засобів візуального впливу, оскільки здатен формувати асоціативні та емоційні реакції глядача [6, с. 84-86]. Контрастні кольорові поєднання можуть створювати напругу та динаміку, тоді як гармонійні — атмосферу спокою та цілісності.

Композиція є центральним елементом візуальної мови артбуку, оскільки саме вона визначає структуру сторінки та логіку сприйняття інформації. Вона базується на принципах рівноваги, ритму, контрасту, масштабу та візуальної ієрархії. У дослідженні Є. Дзюби зазначається, що організація графічних елементів безпосередньо впливає на сприйняття візуального матеріалу та сприяє формуванню цілісної структури видання [7, с. 95–97].

Композиція у графічному дизайні виконує не лише організаційну, але й комунікативну функцію, оскільки вона спрямовує увагу глядача та формує послідовність сприйняття візуального матеріалу [4, с. 30–45]. Розташування елементів на сторінці може створювати відчуття руху, динаміки або статичності, що безпосередньо впливає на емоційне враження від видання.

Особливу роль у композиції відіграє взаємодія позитивного та негативного простору. Порожній простір не є пасивним елементом, а виступає активною частиною композиційної структури. Композиційна організація

безпосередньо впливає на швидкість і точність сприйняття візуальної інформації, а також визначає характер взаємодії глядача з графічним повідомленням [8, с. 24–27]. Раціональне використання вільного простору та продумане розташування елементів сприяють формуванню чіткої візуальної ієрархії, покращують читабельність сторінки та підсилюють виразність композиції.

Художні засоби артбуку включають лінію, форму, фактуру, колір і типографіку. Лінія є одним із базових елементів візуальної мови, що визначає характер та динаміку образу. У підручнику «Основи графічного дизайну» підкреслюється, що різні типи ліній можуть передавати емоційний стан композиції — від напруження та агресії до м’якості та спокою [6, с. 52–55].

Форма у графічному дизайні створює структуру образу та визначає його пластичну організацію. Геометричні форми зазвичай асоціюються зі стабільністю та раціональністю, тоді як органічні — з природністю та емоційністю. Фактура, у свою чергу, додає композиції відчуття матеріальності та глибини. Вона може імітувати фізичні поверхні або створювати враження ручної роботи, що особливо важливо для артбуків як авторських видань.

Типографіка в сучасному артбуці виконує не лише інформаційну, а й художню функцію. Шрифт стає частиною композиційної структури та здатен формувати емоційне сприйняття сторінки. У праці The Rise of Research in Graphic Design зазначається, що типографіка є «активним елементом візуальної комунікації, який має власну пластичну та емоційну виразність» [5, с. 7–9]. Відповідно, вибір шрифту, його масштаб, насиченість і ритм безпосередньо впливають на характер візуального повідомлення.

У сучасному графічному дизайні артбук розглядається як форма синтетичного художнього простору, де всі візуальні елементи взаємодіють у межах єдиної концепції. Дж.-Г. Рафф зазначає, що графічний дизайн є не лише процесом створення форми, але й способом організації досвіду взаємодії користувача із візуальним середовищем [1, с. 20–21]. Це дозволяє трактувати артбук як складну систему візуального сторітелінгу, у якій зміст передається

через взаємодію композиції, стилю та художніх засобів.

1.2. Візуальна мова артбуку: стиль, композиція та художні засоби

Візуальна мова артбуку формується як комплексна система художньо-графічних засобів, спрямованих на створення цілісного образного середовища. У сучасному графічному дизайні вона розглядається не лише як декоративна складова, а як спосіб візуальної комунікації, що забезпечує передачу змісту, емоцій та концептуальних ідей через форму, композицію та художні елементи. У дослідженні «Національні мотиви сучасного графічного дизайну в Україні як засіб візуальної ідентифікації», візуальна мова графічного дизайну є «системою знаків і образів, що формують емоційно-смисловий простір твору» [9, с. 52–54].

Важливою характеристикою сучасного графічного дизайну є його системність. У науковому дослідженні, присвяченому системному підходу до вивчення графічного дизайну, зазначається, що дизайн слід розглядати як цілісну структуру, у якій окремі елементи взаємодіють між собою та формують єдину візуально-комунікативну систему [10, с. 146–149].

Стиль у структурі артбуку виконує функцію концептуального об’єднання всіх візуальних компонентів видання. Він охоплює кольорову гаму, характер ліній, рівень деталізації, типографічні рішення та принципи організації композиції. У праці М. Тининики, присвяченій творчості Георгія Нарбута, зазначається, що стиль у графічному дизайні формується через «єдність декоративної системи, графічної пластики та композиційної організації» [11, с. 34–36]. Це дозволяє трактувати стиль не як сукупність окремих візуальних рішень, а як цілісну художню систему.

Важливого значення набуває принцип системності візуальної мови. Дизайн-система дозволяє об’єднати окремі графічні елементи у цілісну структуру, де кольорова палітра, типографіка, композиційні принципи та декоративні елементи функціонують як взаємопов’язані компоненти єдиного візуального середовища. У дослідженні, присвяченому практиці розробки

дизайн-систем для візуальної ідентифікації, зазначається, що цілісність стилю забезпечується повторюваністю графічних рішень та узгодженістю всіх елементів композиції [12, с. 96–99]. Для артбуку це особливо важливо, оскільки єдність художньої мови формує впізнаваність світу та підсилює емоційне занурення глядача.

Важливе значення у формуванні стилістики артбуку має процес стилізації. У дослідженні Н. Гілязової зазначається, що стилізація передбачає узагальнення та трансформацію реальних форм відповідно до художнього задуму, що дає змогу створювати виразні графічні образи та посилювати їхню образну характеристику [13, с. 29–32]. Використання стилізації сприяє формуванню художньої виразності видання та допомагає передати його концептуальний зміст через візуальні засоби. Саме стилізація дозволяє створити впізнавану візуальну мову, яка підсилює емоційне та концептуальне звучання видання.

Композиція є одним із ключових елементів візуальної мови артбуку, оскільки вона визначає логіку взаємодії всіх графічних компонентів. Вона базується на принципах ритму, контрасту, балансу, масштабу та композиційної рівноваги. Композиційна організація сторінки визначає логіку сприйняття інформації та впливає на емоційний характер видання. Використання контрасту, ритму, масштабу та візуальної ієрархії дозволяє структурувати простір артбуку й формувати цілісне художнє середовище. Особливу роль у сучасному дизайні відіграє взаємодія позитивного та негативного простору, яка забезпечує композиційну рівновагу та покращує читабельність сторінки [3, с. 30–45]. У графічному дизайні композиція виконує не лише естетичну, але й комунікативну функцію. Вона спрямовує увагу глядача, визначає порядок сприйняття інформації та формує емоційний характер сторінки. У магістерській роботі О. Ольшанської «Створення графічної композиції з елементами української символіки» підкреслюється, що композиційна структура здатна створювати «відчуття руху, напруги або гармонії залежно від взаємодії візуальних акцентів» [14, с. 27–30].

Особливе значення у композиції має взаємодія позитивного та

негативного простору.

Художні засоби артбуку включають лінію, форму, фактуру, колір і типографіку. Лінія є базовим елементом графічної мови, що визначає характер образу та його емоційне звучання. У роботі «Використання українських мотивів в мистецтві графіки» підкреслюється, що характер лінії може створювати різні емоційні стани — від динаміки та напруги до спокою та пластичності [14, с. 18–21].

Форма у графічному дизайні є основою побудови візуального образу. Геометричні форми зазвичай асоціюються зі структурністю та стабільністю, тоді як органічні форми створюють відчуття природності та емоційної виразності. У дослідженні «Stylistics of Ukrainian Fine Art, Architecture and Design…» зазначається, що пластика форми у сучасному дизайні безпосередньо впливає на характер сприйняття візуального образу та його культурну інтерпретацію [15, с. 112–115].

Колір є одним із найсильніших засобів емоційного впливу у візуальній комунікації. Він формує атмосферу сторінки та впливає на психологічне сприйняття композиції. У дослідженні Ю. Сосницького зазначається, що колір відіграє важливу роль у створенні художнього образу та здатний посилювати емоційний вплив візуального повідомлення на глядача [16, с. 164–167].

Фактура в артбуці створює відчуття матеріальності та фізичної присутності образу. Використання текстурованих поверхонь, імітації ручної графіки або поєднання цифрових і традиційних технік посилює візуальну глибину композиції. У сучасному графічному дизайні фактура часто виступає елементом емоційного занурення, який підсилює атмосферність художнього середовища.

Типографіка в артбуці виконує не лише інформаційну, а й образотворчу функцію. Шрифт інтегрується у композицію як самостійний графічний елемент і формує ритм сторінки. Як зазначає Ю. Сосницький, ефективність візуального образу залежить від узгодженої взаємодії композиційних засобів, форми та інших елементів графічної мови, що забезпечують цілісність художнього

сприйняття [16, с. 164–167]. У цьому контексті типографіка виступає важливою складовою візуальної структури артбуку.

Візуальна мова артбуку є цілісною системою художньо-графічних засобів, що забезпечують передачу змісту, емоцій та концептуальних ідей через взаємодію стилю, композиції, кольору, форми, фактури й типографіки. Вона виконує не лише естетичну, а й комунікативну функцію, формуючи образне середовище та емоційне сприйняття видання. Цілісність візуальної мови артбуку досягається завдяки єдності композиційних принципів, стилізації та художніх елементів, які забезпечують виразність, впізнаваність і концептуальну завершеність авторського проєкту.

1.3. Значення артбуку як форми самовираження автора

У сучасному графічному дизайні артбук розглядається не лише як друковане видання або художній об’єкт, а як форма індивідуального візуального висловлювання автора. Творчість у сучасному мистецтві та дизайні тісно пов’язана з формуванням особистісної ідентичності автора. Візуальні образи виступають способом репрезентації внутрішнього досвіду, емоцій та світогляду, а художній проєкт стає формою комунікації між автором і глядачем. У цьому контексті артбук можна розглядати як простір творчої рефлексії, де через композицію, символіку та візуальний стиль передаються особисті переживання й концептуальні ідеї [17, p. 12–16]. На відміну від традиційних книг, артбук поєднує графіку, композицію, типографіку та концептуальний зміст у межах єдиної художньої системи, через яку автор передає власний досвід, емоції та світогляд. У цьому контексті артбук стає простором творчої самореалізації, де візуальна мова виступає засобом комунікації між автором і глядачем.

У сучасній теорії дизайну підкреслюється, що графічний дизайн є не лише функціональною дисципліною, але й способом формування смислів через візуальні образи. У навчальному посібнику «Тренди графічного дизайну» зазначається, що сучасний дизайн дедалі більше орієнтується на індивідуальність автора та емоційне залучення аудиторії через унікальні

візуальні рішення [18, с. 12–15]. Такий підхід особливо характерний для артбуку, де авторська стилістика стає ключовим елементом художнього висловлювання.

Важливим аспектом артбуку є його здатність відображати внутрішній світ автора через візуальні засоби. Бруно Мунарі у книзі Design as Art наголошував, що дизайн має бути не лише раціональним процесом створення форми, а й творчим способом передачі людського досвіду. Автор зазначає: «The designer is therefore the planner with an aesthetic sense» [19, p. 25]. У цьому контексті дизайнер виступає не як виконавець технічного завдання, а як творець візуальної системи, що передає емоції та ідеї через композицію, форму та колір.

Артбук також можна розглядати як форму візуального щоденника або художньої рефлексії. Процес його створення часто передбачає звернення автора до особистого досвіду, переживань та внутрішніх образів. Джон Бергер у книзі Ways of Seeing підкреслював, що будь-яке зображення несе в собі спосіб бачення автора: «Every image embodies a way of seeing» [20, p. 10]. Таким чином, візуальний образ у артбуці є не просто ілюстрацією, а формою інтерпретації реальності через особисте сприйняття автора. Візуальні образи дозволяють передавати психологічні стани, емоції та індивідуальний досвід автора через символіку, композицію й атмосферу. У дослідженні О. Залевської графічний дизайн розглядається як художньо-комунікативна система, у межах якої візуальний продукт виступає не лише засобом естетичного оформлення, а й способом передачі авторської ідеї, емоцій та смислів [21, с. 146–150]. Завдяки поєднанню композиції, кольору, типографіки та візуальних образів артбук стає формою творчого самовираження автора, що дозволяє формувати емоційний зв’язок із глядачем і створювати цілісний художній світ. Саме тому артбук можна розглядати як форму художнього діалогу, у якому візуальна мова виступає засобом передачі внутрішнього переживання та світоглядної позиції автора.

Особливу роль у самовираженні відіграє індивідуальний стиль. Стиль у межах артбуку формується через вибір кольорової палітри, типографіки,

композиційних рішень і характеру графіки. Він стає засобом візуальної ідентифікації автора та способом створення унікального художнього середовища. У джерелі Graphic Design Basics зазначається, що стиль у графічному дизайні є результатом «consistent visual language and conceptual coherence» [22, p. 34]. Це означає, що індивідуальний стиль виникає через системну взаємодію художніх елементів та концепції.

Композиція в артбуці також набуває значення інструмента емоційного висловлювання. Через ритм, масштаб, контраст та організацію простору автор може створювати різні психологічні стани — від напруги до гармонії. Бруно Мунарі зазначав, що композиція в дизайні повинна бути «logical and emotionally engaging at the same time» [19, p. 63]. Саме тому композиційна структура артбуку впливає не лише на естетичне сприйняття, але й на емоційну взаємодію глядача з візуальним матеріалом.

Колір, форма та фактура виступають важливими художніми засобами самовираження автора. Колір може формувати атмосферу сторінки та підсилювати символічний зміст образу. Лінія й форма визначають характер композиції та її емоційне звучання, тоді як фактура створює відчуття матеріальності й глибини. У книзі Ways of Seeing Джон Бергер наголошував, що візуальний образ завжди пов’язаний із культурним та емоційним контекстом сприйняття [20, p. 25–27]. Це дозволяє розглядати художні засоби артбуку як інструменти передачі не лише інформації, а й особистих переживань автора.

Типографіка в артбуці також виконує образотворчу функцію. Шрифт перестає бути лише носієм тексту та інтегрується у загальну композицію як повноцінний графічний елемент. У Graphic Design Basics зазначається, що типографіка формує ритм сторінки та впливає на емоційне сприйняття візуального повідомлення [22, p. 58–61]. Завдяки цьому текст у артбуці може сприйматися не лише як інформація, а як частина художнього образу.

Отже, артбук у сучасному графічному дизайні виступає багаторівневою формою авторського самовираження, у якій поєднуються особистий досвід, художнє мислення та візуальна комунікація. Через композицію, стиль,

типографіку та художні засоби автор створює індивідуальний візуальний простір, що відображає його світогляд, емоційний стан і творчу ідентичність. Артбук у цьому контексті стає не лише формою графічного дизайну, але й засобом художньої рефлексії та візуального діалогу з глядачем.

РОЗДІЛ ІІ
ПЕРЕДПРОЄКТНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА КОНЦЕПЦІЯ АРТБУКУ «СВІТЛО СЕРЕД ПРОКЛЯТЬ»

2.1. Аналіз сучасних тенденцій у проєктуванні артбуків

У сучасному графічному дизайні артбук набуває дедалі більшої популярності як універсальна форма візуального представлення ідей, концепцій та художніх світів. Його розвиток безпосередньо пов’язаний із трансформаціями візуальної культури, технологічним прогресом та змінами у способах створення й сприйняття інформації. Сучасні тенденції у створенні артбуків демонструють перехід від традиційного формату ілюстрованого видання до складного міждисциплінарного продукту, що поєднує мистецтво, дизайн, сторітелінг і цифрові технології.

Однією з ключових тенденцій є інтеграція артбуку у процес створення великих медіапроєктів, зокрема відеоігор. У цьому контексті артбук виконує не лише презентаційну, а й функціональну роль. Він стає інструментом документування процесу розробки, фіксації візуальних рішень та формування цілісного художнього стилю. Як зазначається у дослідженні, присвяченому артбукам відеоігор, вони включають у себе різні типи матеріалів: концепт-арти, ескізи, фінальні ілюстрації, а також коментарі авторів щодо процесу створення [23, с. 10–25]. Такий підхід свідчить про те, що артбук перестає бути лише результатом творчості й перетворюється на частину виробничого процесу дизайну.

Розвиток цифрового малюнку суттєво вплинув на трансформацію сучасного концепт-арту та артбуків. Цифрові технології дозволяють художнику працювати зі складними композиціями, великою кількістю шарів, освітленням, текстурами та фотоманіпуляцією, що значно розширює межі художнього експерименту. У дослідженні «Digital art як один зі ступенів еволюції творчої свободи» підкреслюється, що цифрове мистецтво стало новим етапом розвитку візуальної культури, у якому художник отримує значно ширші можливості для

реалізації творчого задуму та побудови віртуальних художніх середовищ [24, с. 52–55]. У ретроспективному дослідженні графічного дизайну підкреслюється, що сучасний дизайн трансформувався у багатофункціональну сферу, яка поєднує мистецтво, цифрові технології та комунікативні практики [25, с. 24–27]. Для артбуку «Світло серед проклять» використання цифрового живопису та обробки зображень стало важливим засобом формування атмосфери темного фентезі та деталізованого художнього світу. Використання цифрових інструментів у створенні артбуку дозволяє швидко експериментувати з кольором, композицією та атмосферою, що є особливо важливим для проєктів у жанрі темного фентезі.

Важливою тенденцією є також розширення функцій артбуку. Якщо раніше він розглядався переважно як колекція ілюстрацій, то сьогодні він виконує значно ширший спектр завдань: від маркетингового інструмента до засобу комунікації між автором і аудиторією. Зокрема, артбуки активно використовуються для популяризації проєктів, створення додаткового контенту та поглиблення взаємодії з користувачем [23, с. 25–45]. Таким чином, вони стають важливим елементом сучасної креативної індустрії.

Ще однією характерною рисою сучасних артбуків є їхня тісна взаємодія з концепт-артом. Концепт-арт виступає основою для формування візуального стилю та наративу, а артбук — засобом його систематизації та презентації. У процесі створення артбуку концепт-арт використовується як інструмент дослідження та візуалізації ідей, що дозволяє сформувати цілісний художній світ. Згідно з дослідженням, присвяченим створенню артбуку для відеогри, саме через концепт-арт формується структура видання, яка включає опис середовища, персонажів і культурного контексту вигаданого світу [26, с. 20–40]. Це підкреслює важливість артбуку як інструмента візуального сторітелінгу.

Окрему увагу слід приділити тенденції до розвитку worldbuilding — створення цілісних вигаданих світів. Сучасні артбуки часто функціонують як своєрідні енциклопедії, що містять детальну інформацію про вигаданий всесвіт, його історію, екосистему та персонажів. У роботі, присвяченій створенню

артбуку «Ayrum», зазначається, що такий підхід дозволяє занурити глядача у вигаданий світ і зробити його більш переконливим та цілісним [26, с. 40–70]. Таким чином, артбук стає не лише візуальним продуктом, а й засобом формування комплексного художнього досвіду.

Суттєвою тенденцією є також зміна підходів до структури та композиції артбуків. Сучасні видання відходять від лінійної подачі матеріалу і тяжіють до більш вільної, асоціативної організації контенту. Це дозволяє створювати більш динамічні та емоційно насичені візуальні наративи. Артбук перестає бути просто послідовністю сторінок і перетворюється на інтерактивний простір, у якому глядач може самостійно формувати власний досвід сприйняття.

Не менш важливою тенденцією є використання різноманітних художніх технік та їх комбінування. Сучасні артбуки часто поєднують традиційні методи із цифровими технологіями. Це дозволяє досягати більшої виразності та глибини зображення, а також розширює можливості художнього експерименту. У дослідженнях концепт-арту підкреслюється, що сучасні художники активно використовують змішані техніки для досягнення максимально ефективного результату [23, с. 30–45]. Така гібридність є однією з ключових характеристик сучасного артбуку.

Ще одним важливим аспектом є зростання ролі автора як центральної фігури у створенні артбуку. Сучасні артбуки часто мають яскраво виражений авторський характер, що проявляється у стилі, тематиці та способі подачі матеріалу. Автор виступає не лише як художник, але й як дизайнер, сценарист і дослідник. Це відповідає загальній тенденції у графічному дизайні, де межі між різними видами творчої діяльності поступово стираються.

Крім того, сучасні артбуки характеризуються підвищеною увагою до матеріальності та фізичного оформлення. Незважаючи на розвиток цифрових технологій, друковані артбуки залишаються важливим носієм художнього досвіду. Особлива увага приділяється якості паперу, типографіці, палітурці та додатковим елементам оформлення. Це свідчить про прагнення створити не лише візуальний, а й тактильний досвід взаємодії з продуктом.

Водночас важливою тенденцією є демократизація артбуку як форми мистецтва. Завдяки розвитку цифрових платформ і самвидаву артбуки стають доступнішими як для авторів, так і для аудиторії. У дослідженні, присвяченому сучасним художнім книгам, підкреслюється, що артбук переходить від елітарного об’єкта до більш масового явища, зберігаючи при цьому свою художню цінність. Це сприяє розширенню кола авторів і розвитку нових форм візуального вираження.

У сучасному графічному дизайні дедалі більшої популярності набувають артбуки, що поєднують авторський візуальний стиль із національними культурними мотивами. У дослідженні А. Солом’яної та Г. Чемерис зазначається, що сучасний артбук виконує не лише естетичну, а й культурно-комунікативну функцію, формуючи емоційний зв’язок між автором і аудиторією через систему візуальних образів та символів [27, с. 161–164]. Для артбуку «Світло серед проклять» цей підхід став важливим орієнтиром у процесі створення атмосфери та формування художнього світу.

Сучасні тенденції у створенні артбуків свідчать про їхню еволюцію від допоміжного формату до самостійного й багатофункціонального явища у графічному дизайні. Артбук стає, засобом комунікації та інструментом дослідження, поєднуючи у собі мистецтво, дизайн і технології. Його розвиток відображає загальні процеси, що відбуваються у сучасній візуальній культурі, і підтверджує його важливе місце у системі графічного дизайну. Однією з характерних особливостей сучасного артбуку є поєднання традиційних художніх технік із цифровими засобами створення зображення. Використання цифрової графіки, фотобашингу, 3D-моделювання та змішаних технік розширює можливості художнього експерименту та дозволяє створювати більш складні й атмосферні візуальні середовища [28, с. 186 – 188].

2.2. Аналіз аналогів та візуальних референсів як основа проєктування артбуку

Одним із важливих етапів створення артбуку є аналіз аналогів та

візуальних референсів, оскільки саме вони дозволяють визначити актуальні тенденції у сфері концепт-арту, способи побудови візуального наративу та особливості художнього оформлення. Аналоги виступають не як об’єкти копіювання, а як джерела дослідження композиційних, стилістичних та концептуальних рішень. Аналіз візуальних референсів є важливим етапом художнього проєктування, оскільки дозволяє визначити актуальні композиційні, стилістичні та наративні принципи створення візуального продукту. У сучасному дизайні дослідження аналогів використовується як інструмент формування концепції та пошуку ефективних художніх рішень [29]. У процесі проєктування артбуку «Світло серед проклять» було проаналізовано низку сучасних артбуків, пов’язаних із жанром dark fantasy, концепт-артом та атмосферним візуальним сторітелінгом.

Bloodborne Official Artworks (*див. рис. 2.1*), створений за мотивами гри Bloodborne, є прикладом комплексного художнього проєкту, у якому всі візуальні елементи підпорядковуються єдиній атмосфері занепаду, містики та психологічного страху. Видання демонструє високий рівень цілісності між концепт-артом, дизайном персонажів, архітектурними мотивами та колористичним рішенням, що формує впізнавану стилістику всесвіту. Основою художньої мови виступає поєднання готичної архітектури, складних фактур, асиметричних форм та деформованих образів персонажів. Подібне поєднання створює відчуття нестабільності світу та постійної загрози, що суттєво посилює емоційний вплив на глядача.

Особливу роль у візуальній структурі артбуку відіграє світло. Воно використовується не як реалістичний природний елемент, а як художній інструмент драматизації простору та акцентування уваги. Більшість композицій побудовані на контрасті великих темних площин і локальних джерел освітлення, що створює ефект напруги, ізоляції та невідомості. Такий прийом дозволяє не лише підсилити атмосферу страху, а й сформувати чітку ієрархію композиційних центрів. Для артбуку «Світло серед проклять» цей підхід став важливим прикладом того, як світло може виконувати символічну функцію,

виступаючи образом надії та духовного орієнтира серед загальної темряви й руйнування.

Важливою особливістю артбуку є дизайн істот і персонажів. Більшість образів мають складну пластичну структуру та поєднують людські риси з елементами фізичної деформації. Завдяки цьому автори досягають ефекту внутрішнього спотворення персонажів, коли зовнішній вигляд стає відображенням морального або психологічного стану. Такий принцип є особливо цінним для проєкту «Світло серед проклять», де тема проклять також пов’язана з поступовою трансформацією людини. Окрім цього, значна увага приділяється деталізації одягу, металевих конструкцій, тканин, зброї та архітектурних елементів. Високий рівень опрацювання текстур створює переконливе відчуття матеріальності світу та посилює занурення глядача у візуальне середовище.

Разом із перевагами артбук має і певні особливості, які можна розглядати як потенційні недоліки або обмеження. Насамперед надмірна кількість темних тонів та перевантаження деталями іноді ускладнюють швидке сприйняття окремих композицій. Зокрема, це проявляється у розворотах із панорамами міста Ярнам та концепт-артах босів, де велика кількість готичних деталей, темних текстур і складних форм ускладнює швидке сприйняття композиційного центру (*див. рис. 2.2*). У деяких ілюстраціях композиційний центр втрачається через складність форми та надлишкову кількість декоративних елементів. Також постійне використання похмурої кольорової гами може створювати візуальну монотонність і знижувати емоційний контраст між різними сценами. Для власного проєкту це стало важливим аналітичним висновком: навіть у межах темної стилістики необхідно залишати простір для візуальних пауз, контрастних композицій та емоційної динаміки.

Ще одним аспектом, який можна вдосконалити в подібних артбуках, є подача візуального матеріалу. Частина ілюстрацій у Bloodborne Official Artworks подається без достатнього пояснення процесу створення або розвитку дизайну персонажів та локацій. Через це артбук більше сприймається як колекція

фінальних зображень, ніж як повноцінне дослідження художнього проєктування. Для артбуку «Світло серед проклять» це стало орієнтиром щодо необхідності включення не лише завершених ілюстрацій, а й ескізів, пошуків форми, варіантів композицій та етапів розвитку візуальної концепції. Подібний підхід дозволяє зробити видання не тільки естетично привабливим, але й більш змістовним з точки зору демонстрації творчого процесу.



Рисунок 2.1 – Bloodborne Artbook, обкладинка та сторінки.

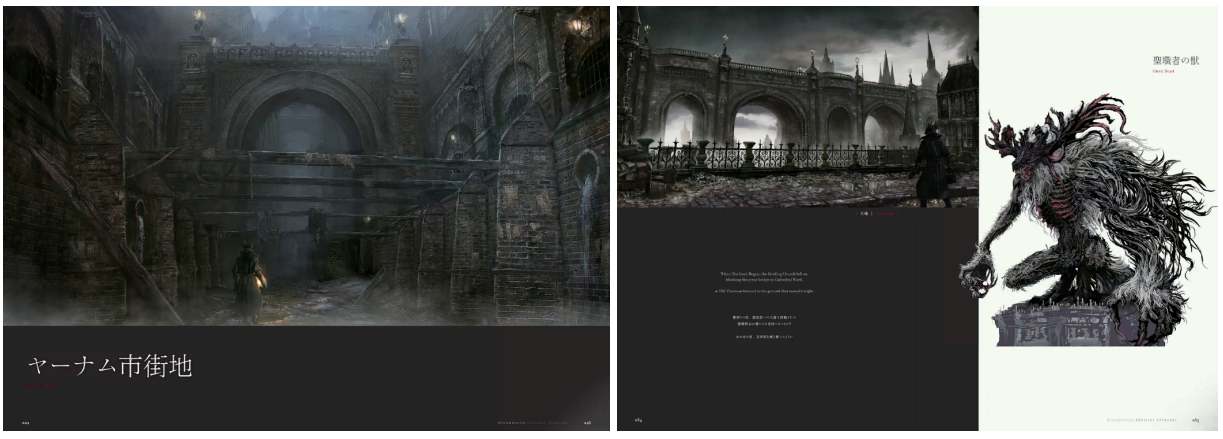


Рисунок 2.2 – Bloodborne Artbook, розвороти, які добре демонструють перевантаження дрібними готичними деталями.

Dark Souls Design Works (*див. рис. 2.3*), створений за мотивами серії ігор Dark Souls, є одним із найвиразніших прикладів побудови цілісного візуального світу в сучасному концепт-арті. Трилогія артбуків демонструє високий рівень

деталізації світу, де кожен елемент середовища, персонажів і архітектури підпорядковується спільній темі занепаду, циклічності руйнування та втрати людяності. Візуальна стилістика побудована на естетиці стародавніх цивілізацій, зруйнованих храмів, покинутих міст і масштабних архітектурних споруд, що створюють відчуття історичної глибини світу. Завдяки цьому всесвіт Dark Souls сприймається не просто як фантастичне середовище, а як простір із власною міфологією, історією та культурним нашаруванням.

Однією з ключових особливостей артбуків є монументальність композицій. Персонажі часто зображуються на тлі величезних соборів, фортець або безмежних пустих просторів, через що людська постать виглядає малою та вразливою порівняно з масштабом навколишнього світу. Такий композиційний прийом підсилює відчуття самотності, приреченості та безсилля перед руйнуванням цивілізації. Для артбуку «Світло серед проклять» цей підхід став важливим прикладом того, як за допомогою масштабу й просторової композиції можна формувати емоційний стан глядача та підкреслювати драматизм світу.

Особливу увагу в Dark Souls Design Works привертає кольорова палітра. Вона переважно складається з приглушених сірих, коричневих, темно-зелених і попелястих відтінків, що створюють атмосферу холоду, виснаження та поступового руйнування. Відсутність яскравих кольорів формує враження майже «мертвого» світу, у якому життя поступово згасає. Світло використовується мінімально, тому навіть незначні світлі елементи автоматично стають важливими композиційними акцентами. Подібний принцип контрасту світла й темряви став одним із ключових орієнтирів для створення артбуку «Світло серед проклять», де світло також виконує не лише естетичну, а й символічну функцію.

Окремою перевагою артбуків є продумана взаємодія персонажа та середовища. Архітектура, костюми та дизайн істот виконані в єдиній стилістиці, завдяки чому всі елементи світу виглядають взаємопов’язаними. Це створює високий рівень візуальної цілісності та переконливості. Крім того, значна кількість концепт-артів демонструє різні етапи пошуку форми й дизайну, що

дозволяє простежити процес художнього проєктування та розвитку ідей. Водночас Dark Souls Design Works має і певні недоліки або аспекти, які можна вдосконалити. Насамперед надмірна кількість темних сцен та обмежена кольорова палітра місцями створюють візуальну одноманітність, через що окремі ілюстрації можуть втрачати емоційну виразність. У деяких роботах надлишок деталей та складність форм ускладнюють швидке сприйняття композиції, особливо під час перегляду великої кількості сторінок поспіль. Крім того, артбуки здебільшого концентруються на атмосфері та візуальному масштабі, тоді як окремим персонажам або сюжетним сценам іноді бракує глибшої емоційної взаємодії з глядачем. Для проєкту «Світло серед проклять» це стало важливим аналітичним висновком: навіть у похмурій стилістиці необхідно підтримувати баланс між деталізацією, композиційною читабельністю та емоційною динамікою сцен.



Рисунок 2.3 – Dark Souls Design Works, трилогія артбуків.

Для власного проєкту особливо важливим став підхід до створення персонажів (*див. рис. 2.4*). У Dark Souls персонажі не є лише функціональними героями сюжету — їхній зовнішній вигляд виступає носієм історії, внутрішнього стану та наслідків взаємодії зі світом. Броня, силует, пропорції, текстури матеріалів і навіть поза персонажа формують окремий візуальний наратив. Деформація тіл, асиметрія та пошкодження виступають символами проклять, морального занепаду та втрати людяності. Такий принцип

безпосередньо вплинув на розробку персонажів артбуку «Світло серед проклять», де зовнішні трансформації також відображають психологічний і фізичний вплив проклять на людину.



Рисунок 2.4 – Розвороти Dark Souls Design Works.

The World of The Witcher: Video Game Compendium (*див. рис. 2.5*), створений за мотивами серії ігор The Witcher 3: Wild Hunt та всесвіту The Witcher, є прикладом артбуку, у якому візуальна складова тісно поєднується з текстовим наповненням для формування комплексного уявлення про світ. На відміну від багатьох концепт-арт видань, де основна увага приділяється лише ілюстраціям, даний артбук виконує також енциклопедичну функцію. У ньому кожен персонаж, монстр, регіон або культурна група мають власний опис, історичне підґрунтя та зв’язок із загальною структурою світу. Такий підхід створює відчуття реальності вигаданого середовища.

Однією з головних переваг видання є системність побудови світу. Усі елементи — від архітектури та костюмів до зброї й побутових предметів — мають функціональне та історичне обґрунтування. Завдяки цьому світ виглядає логічним, переконливим і цілісним. Особливу роль відіграє використання етнічних мотивів, натхненних слов’янською культурою та європейським середньовіччям. Використання міфологічних та етнокультурних мотивів є однією з важливих тенденцій сучасного артбуку. У дослідженні, присвяченому

українській міфології в сучасних артбуках, зазначається, що звернення до фольклору та національної символіки дозволяє створювати більш унікальні й культурно впізнавані художні світи [33 с. 4–7]. Міфологічні образи, символи та архетипи не лише формують атмосферу видання, а й поглиблюють емоційний зв’язок між глядачем і візуальним середовищем. Для проєкту «Світло серед проклять» цей підхід став важливим орієнтиром у створенні власної символічної системи та атмосфери світу. Орнаменти, фактури тканин, конструкції обладунків і декоративні елементи не лише формують естетику, а й підкреслюють культурну ідентичність різних регіонів світу. Для артбуку «Світло серед проклять» цей підхід став важливим орієнтиром у створенні власного візуального середовища, де кожен елемент також повинен мати внутрішню логіку та зв’язок із історією світу.

Важливим аспектом The World of The Witcher: Video Game Compendium є композиція сторінок і взаємодія тексту з ілюстраціями. Матеріали подані таким чином, щоб зберігати баланс між інформаційністю та візуальною виразністю. Ілюстрації не перевантажують сторінку, а текстові блоки органічно доповнюють зображення, формуючи єдину композиційну структуру. Використання різних масштабів зображень, декоративних елементів та вільного простору допомагає підтримувати ритм видання та полегшує сприйняття великого обсягу інформації. Для створення артбуку «Світло серед проклять» цей принцип став важливим прикладом ефективної верстки, де текст не конкурує з ілюстрацією, а підсилює її зміст і атмосферу.

Окрему увагу привертає кольорова палітра видання. У більшості ілюстрацій використовуються природні, приглушені відтінки: коричневі, сірі, зелені та охристі кольори. Така палітра створює атмосферу середньовічного фентезі та підсилює відчуття матеріальності світу. Текстури старого дерева, металу, шкіри та тканин детально опрацьовані, що додає середовищу правдоподібності. Для власного проєкту це стало прикладом того, як за допомогою природної кольорової гами та деталізації матеріалів можна створювати переконливу атмосферу без надмірного використання яскравих

кольорових акцентів.

Разом із численними перевагами видання має і певні недоліки або аспекти, які можна вдосконалити. Через велику кількість текстового матеріалу окремі розвороти можуть сприйматися перевантаженими інформацією, що знижує емоційний вплив ілюстрацій. У деяких випадках текст домінує над візуальною частиною, через що артбук частково втрачає відчуття художнього альбому та наближається до формату енциклопедії. Крім того, значна увага до описової складової іноді уповільнює динаміку перегляду та послаблює емоційне занурення у візуальний матеріал. Для проєкту «Світло серед проклять» це стало важливим аналітичним висновком: необхідно підтримувати баланс між текстом та ілюстраціями, залишаючи достатньо простору для візуального сприйняття й емоційної взаємодії глядача з образом.

Ще одним аспектом, який можна вдосконалити, є подача процесу створення концептів. У виданні переважають фінальні ілюстрації та завершені дизайни, тоді як етапи пошуку форми, варіанти ескізів і розвиток візуальних рішень представлені меншою мірою. Для власного артбуку це стало орієнтиром щодо необхідності демонстрації творчого процесу, адже наявність ескізів, композиційних пошуків і варіантів дизайну дозволяє глибше розкрити специфіку художнього проєктування та зробити видання більш змістовним і професійно цінним.

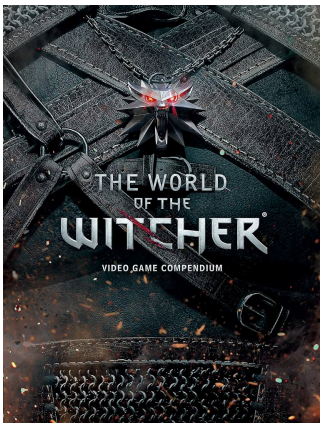


Рисунок 2.5 – The World of The Witcher: Video Game Compendium.

Важливим для проєкту «Світло серед проклять» став і підхід до дизайну персонажів та істот (*див. рис. 2.6*). У The Witcher зовнішність героїв тісно пов'язана з їхнім походженням, професією, соціальним статусом і способом життя. Навіть другорядні персонажі мають впізнавані риси та індивідуальні деталі, що робить світ більш живим і багатошаровим. Монстри, своєю чергою, базуються на фольклорних образах, але переосмислюються через більш реалістичний і похмурий дизайн. Подібний принцип став важливим для створення власних образів у артбуку «Світло серед проклять», де персонажі та істоти також повинні відображати особливості світу та його культурного середовища.



Рисунок 2.6 – The World of The Witcher: Video Game Compendium, розвороти.

The Art of Berserk (*див. рис. 2.7*), створений на основі робіт Kentaro Miura та всесвіту Berserk, є одним із найвиразніших прикладів поєднання графічної деталізації, драматичного сторітелінгу та емоційно насиченої візуальної мови. Даний артбук вирізняється надзвичайно високим рівнем опрацювання композицій, складною роботою з фактурами та потужною емоційною атмосферою. Візуальний стиль побудований на різких контрастах світла й тіні, великій кількості дрібних деталей і динамічних сценах боротьби, що створюють відчуття постійної напруги та небезпеки.

Однією з головних особливостей The Art of Berserk є надзвичайна деталізація ілюстрацій. Роботи Кентаро Міури демонструють складне

опрацювання броні, тканин, архітектури, зброї та анатомії персонажів. Велика кількість текстур і дрібних елементів формує враження глибини та матеріальності світу. При цьому деталізація виконує не лише декоративну функцію, а й підсилює атмосферу жорстокості, виснаження та психологічного тиску. Для артбуку «Світло серед проклять» цей підхід став важливим прикладом того, як через складну форму та текстурність можна передавати емоційний стан світу та його персонажів.

Особливу роль у роботах Міури відіграє використання тіні. Контрастні чорні маси створюють відчуття загрози й візуального тиску, а також підсилюють драматизм композицій. Тінь у Berserk часто виступає не лише інструментом освітлення, а окремим емоційним елементом, який формує атмосферу страху, самотності або внутрішньої боротьби персонажа. Такий підхід став важливим орієнтиром для створення артбуку «Світло серед проклять», де темрява також використовується як символ проклять, небезпеки та психологічного пригнічення, а світло — як рідкісний образ надії.

Для власного проєкту Berserk став особливо важливим прикладом емоційного сторітелінгу через зображення. У роботах Kentaro Miura персонажі часто передають внутрішній біль, страх, втому або відчай навіть без використання тексту. Це досягається через пластику тіла, міміку, напрямок погляду, позу та композицію сцени. Навіть статичні ілюстрації мають високу емоційну динаміку, завдяки чому глядач може відчути психологічний стан персонажа. Подібний принцип був використаний і в артбуку «Світло серед проклять», де значна частина атмосфери та характерів розкривається саме через візуальні засоби, а не через пряме текстове пояснення.

Важливим аспектом також є дизайн монстрів і деформованих істот. У Berserk вони мають не лише фантастичний вигляд, а й символічне значення. Більшість чудовиськ виступають візуальним втіленням людських страхів, пороків, жорстокості або внутрішньої деградації. Їхні форми побудовані на деформації людської анатомії, асиметрії, неприродних пропорціях і поєднанні органічних та потворних елементів. Такий підхід безпосередньо перегукується з

темою проклять у проєкті «Світло серед проклять», де спотворення персонажів також символізують внутрішні зміни, моральне руйнування та втрату людяності.

Ще однією важливою перевагою артбуку є кінематографічність композицій. Багато сцен побудовані таким чином, щоб створювати відчуття руху, масштабу та драматичної напруги. Використання незвичних ракурсів, контрастного освітлення та складної побудови простору робить навіть окремі ілюстрації схожими на кадри з фільму. Для власного артбуку це стало прикладом того, як композиція може не лише демонструвати персонажа чи середовище, а й формувати емоційний ритм перегляду.

Водночас The Art of Berserk має і певні недоліки або особливості, які можна розглядати як потенційні обмеження. Надмірна деталізація та велика кількість темних елементів іноді ускладнюють сприйняття композиції, особливо під час тривалого перегляду. У деяких роботах через перевантаження текстурами й контрастами втрачається чіткість композиційного центру, що може знижувати читабельність сцени. Крім того, постійна концентрація на драматизмі, жорстокості та похмурій атмосфері місцями створює емоційну одноманітність і зменшує силу окремих кульмінаційних моментів. Для проєкту «Світло серед проклять» це стало важливим аналітичним висновком щодо необхідності підтримувати баланс між деталізацією, емоційною напругою та композиційною ясністю.

Також у артбуку переважають завершені ілюстрації, тоді як процес створення персонажів, пошуки форми та етапи розвитку дизайну представлені менш детально. Для авторського проєкту це стало орієнтиром щодо необхідності демонстрації не лише фінального результату, а й творчого процесу — ескізів, варіантів композицій та еволюції образів. Подібний підхід дозволяє зробити артбук не тільки емоційно виразним, а й більш цінним з професійної та дослідницької точки зору.

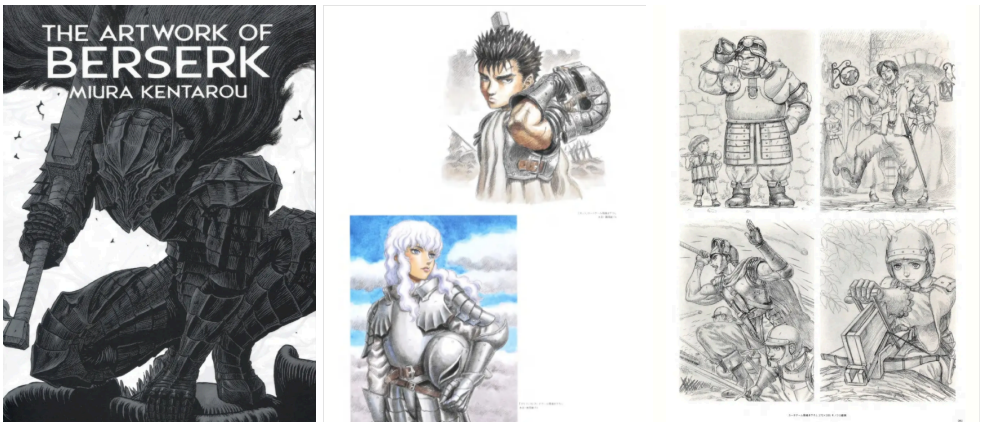


Рисунок 2.7 – The Art of Berserk, обкладинка та сторінки.

Diablo III: Book of Cain (*див. рис. 2.8*), створений за мотивами гри Diablo III, суттєво відрізняється від більшості сучасних артбуків завдяки своїй концепції оформлення. Видання стилізоване під стародавній рукопис або хроніку, що нібито існує безпосередньо у світі гри. Такий підхід формує ефект реального артефакту та значно посилює занурення читача у вигаданий всесвіт. Артбук сприймається не просто як збірка ілюстрацій чи концепт-артів, а як предмет із власною історією та матеріальною цінністю. Саме ця інтеграція форми видання у світ твору є однією з головних переваг даного аналога.

Особливу роль у Diablo III: Book of Cain відіграє графічне оформлення сторінок. Використання рукописних шрифтів, декоративних ініціалів, орнаментів, текстур старого паперу та ілюстрацій, стилізованих під середньовічні манускрипти, створює атмосферу містики, стародавнього знання та заборонених записів. Усі елементи дизайну працюють як єдина система й підтримують загальну стилістику світу. Навіть дрібні декоративні деталі не виглядають випадковими, а підсилюють відчуття автентичності видання. Для артбуку «Світло серед проклять» цей підхід став важливим прикладом того, як графічний дизайн може бути не лише засобом оформлення, а й повноцінною частиною художнього сторітелінгу.

Важливим аспектом видання є також робота з матеріальністю сторінки. Текстури потертостей, плям, нерівностей паперу та імітація ручного письма створюють враження фізичного об’єкта, який має власну історію використання.

Завдяки цьому артбук формує не лише візуальний, а й емоційний досвід взаємодії. Для проєкту «Світло серед проклять» це стало важливим орієнтиром у створенні атмосфери стародавнього світу, де графічні елементи, символи та декоративні мотиви повинні викликати відчуття давності, містики та культурної глибини.

Окрему увагу привертає використання символів, емблем, орнаментів та декоративної графіки. Усі ці елементи не лише прикрашають сторінки, а й виконують функцію візуальної навігації та формують систему знаків усередині світу. Подібний підхід є особливо важливим для створення артбуків, оскільки символіка допомагає створити унікальну візуальну ідентичність світу. Для «Світла серед проклять» це стало прикладом того, як через повторювані знаки, мотиви та декоративні елементи можна формувати атмосферну й цілісну систему візуальної комунікації.

Крім того, Diablo III: Book of Cain демонструє ефективний підхід до поєднання тексту та ілюстрації. Текст у виданні не сприймається окремо від візуальної частини, а виступає елементом композиції. Розташування текстових блоків, декоративних вставок та ілюстрацій побудоване таким чином, щоб створювати гармонійну структуру сторінки без втрати читабельності. Для артбуку «Світло серед проклять» цей принцип став важливим орієнтиром під час розробки верстки та структури розворотів, де текст також має інтегруватися у візуальне середовище, а не існувати окремо від нього.

Ще однією перевагою видання є цілісність художньої атмосфери. Колористика побудована переважно на теплих коричневих, жовтуватих та темних відтінках, що асоціюються зі старими книгами, свічковим освітленням та середньовічними манускриптами. Це дозволяє підтримувати єдиний емоційний настрій упродовж усього перегляду артбуку. Для власного проєкту цей аспект став прикладом того, як колір і фактура можуть формувати не лише естетику, а й емоційне сприйняття видання.

Водночас артбук має і певні недоліки або аспекти, які можна вдосконалити. Через велику кількість декоративних елементів, текстур і

стилізованих деталей окремі сторінки можуть виглядати перевантаженими, що іноді ускладнює сприйняття інформації. Надмірна стилізація тексту під рукопис також місцями знижує читабельність, особливо у великих текстових блоках. Крім того, домінування єдиної декоративної стилістики протягом усього видання може створювати візуальну одноманітність та зменшувати емоційний контраст між різними розділами. Для проєкту «Світло серед проклять» це стало важливим аналітичним висновком щодо необхідності підтримувати баланс між атмосферністю оформлення, функціональністю верстки та комфортом сприйняття.

Також у виданні основна увага приділяється атмосфері та текстовому наповненню, тоді як процес створення концепт-артів, ескізів і художніх пошуків представлений менш детально. Для авторського артбуку це стало орієнтиром щодо необхідності демонструвати не лише фінальний вигляд світу, а й етапи його художнього формування, що дозволяє зробити видання більш глибоким з точки зору дизайну та творчого процесу.

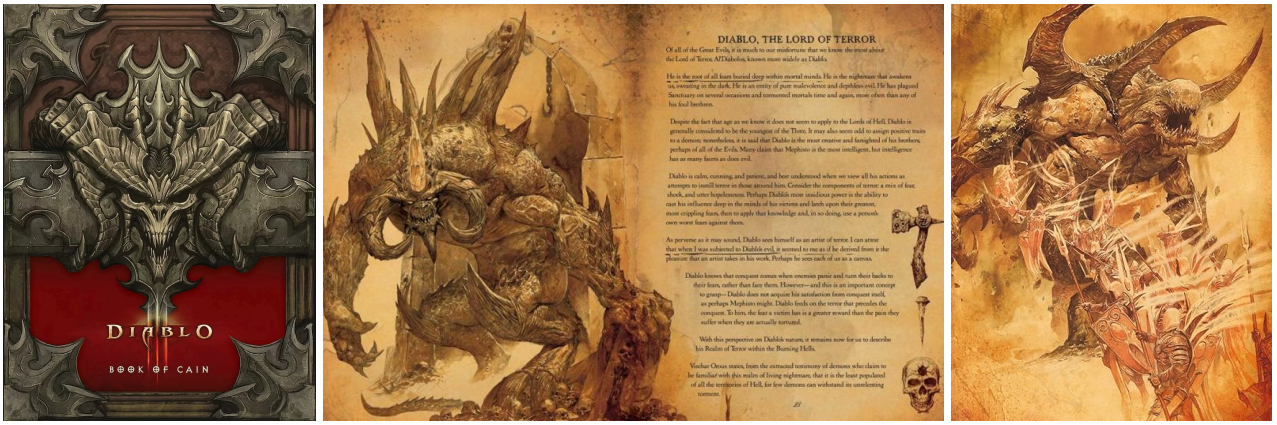


Рисунок 2.8 – Diablo III: Book of Cain, обкладинка та сторінки.

The Art of Alice: Madness Returns (*див. рис. 2.9*), створений за мотивами гри Alice: Madness Returns, мав суттєвий вплив на формування художньої концепції артбуку «Світло серед проклять». Дане видання вирізняється унікальним поєднанням казкової естетики, готичної атмосфери та психологічного жаху. Візуальний стиль побудований на деформації знайомих

образів, викривленні простору та поєднанні красивого з тривожним, що створює відчуття нестабільної, майже сновидної реальності. Завдяки цьому світ артбуку сприймається не лише як фантастичне середовище, а як візуалізація внутрішнього психологічного стану персонажа.

Однією з головних особливостей The Art of Alice: Madness Returns є контраст між казковими елементами та моторошною атмосферою. У роботах поєднуються декоративні форми, фантазійні костюми, ігрові мотиви та водночас тривожні деформації, темні текстури й елементи руйнування. Такий художній прийом створює сильний емоційний дисонанс, коли знайомі образи починають викликати страх або відчуття небезпеки. Для артбуку «Світло серед проклять» цей підхід став важливим прикладом того, як можна трансформувати звичні форми та символи у щось психологічно напружене й містичне.

Особливо важливим для авторського проєкту став принцип взаємозв’язку персонажа та середовища. У Alice: Madness Returns простір фактично виступає відображенням внутрішнього стану головної героїні. Локації змінюються залежно від її емоцій, страхів і психологічних травм, тому світ гри має нестабільний, сюрреалістичний характер. Архітектура, предмети та навіть закони простору часто порушують логіку реальності, створюючи ефект тривожної фантазії. Подібний принцип був використаний і в артбуку «Світло серед проклять», де прокляття впливають не лише на персонажів, а й на навколишнє середовище, поступово деформуючи простір та атмосферу світу.

Важливу роль у виданні відіграє також робота з кольором. Попри переважання темних і приглушених тонів, у композиціях активно використовуються яскраві червоні, сині, жовті або бірюзові акценти. Вони виконують не лише декоративну функцію, а й стають інструментом емоційного впливу та композиційного акцентування. Завдяки контрасту між темним середовищем і насиченими кольорами окремі об’єкти або персонажі привертають особливу увагу та формують драматичний настрій сцени. Для артбуку «Світло серед проклять» цей підхід став важливим прикладом використання кольору як засобу емоційної виразності та символічного акценту.

Окремої уваги заслуговує дизайн персонажів і істот. Більшість образів у The Art of Alice: Madness Returns побудовані на принципі деформації знайомих форм. Людські риси поєднуються з неприродними пропорціями, механічними елементами або гротескними деталями, що створює відчуття психологічної нестабільності та прихованої загрози. Монстри й фантастичні істоти часто мають символічний характер і уособлюють внутрішні страхи або травматичні переживання героїні. Для створення артбуку «Світло серед проклять» цей принцип став важливим орієнтиром у розробці проклятих істот та деформованих персонажів, де зовнішні зміни також відображають внутрішній психологічний стан.

Ще однією перевагою артбуку є різноманітність композиційних рішень та стилістичних підходів. У виданні поєднуються концепт-арти середовищ, персонажів, декоративних елементів і динамічних сцен, завдяки чому перегляд залишається емоційно насиченим і візуально різноманітним.

Водночас The Art of Alice: Madness Returns має і певні недоліки або аспекти, які можна вдосконалити. Через велику кількість сюрреалістичних форм, декоративних деталей і складних композицій окремі ілюстрації можуть виглядати перевантаженими та втрачати композиційну читабельність. Надмірна стилізація й постійна візуальна експресія місцями створюють відчуття хаотичності, що ускладнює емоційне сприйняття окремих сцен. Крім того, активне використання контрастних кольорових акцентів у деяких роботах відволікає увагу від основного змістового центру композиції.

Також у виданні основний акцент зроблений на фінальних концепт-артах і атмосферних ілюстраціях, тоді як процес розвитку ідей, пошуки форми та етапи створення дизайну показані менш детально. Для власного проєкту це стало орієнтиром щодо необхідності включення ескізів, композиційних пошуків та проміжних варіантів дизайну, що дозволить глибше розкрити художній процес і зробити артбук більш змістовним з точки зору графічного проєктування.



Рисунок 2.9 – The Art of Alice: Madness Returns, обкладинка та сторінки.

The Art of Journey (*див. рис. 2.10*), створений за мотивами гри Journey, суттєво відрізняється від більшості аналогів завдяки мінімалістичному художньому підходу та концентрації на емоційній виразності кольору, світла й простору. На відміну від артбуків dark fantasy напрямку, які будуються на складній деталізації та похмурій атмосфері, Journey демонструє інший спосіб формування емоційного впливу — через простоту форм, чистоту композиції та символічність візуальних образів. Основними темами видання є подорож, духовний розвиток, самотність, надія та пошук внутрішнього світла, що передаються переважно невербальними художніми засобами.

Однією з головних особливостей The Art of Journey є мінімалізм композицій. У багатьох ілюстраціях використовуються великі відкриті простори, обмежена кількість об’єктів та прості геометризовані форми. Подібний підхід дозволяє акцентувати увагу не на деталях, а на емоційному стані сцени та відчутті масштабу. Простір у Journey часто викликає відчуття самотності, тиші та внутрішнього споглядання. Для артбуку «Світло серед проклять» цей принцип став важливим прикладом того, як навіть мінімальна кількість візуальних елементів може створювати сильний емоційний ефект і формувати атмосферу.

Особливо важливим для авторського проєкту стало символічне використання світла. У багатьох композиціях Journey світло виступає емоційним та смисловим центром сцени. Воно спрямовує погляд глядача,

створює відчуття тепла серед холодного або пустого середовища та символізує надію, рух уперед і духовне очищення. Світлові акценти часто мають сакральний характер і сприймаються як орієнтир у великому невідомому просторі. Саме цей принцип безпосередньо перегукується з концепцією артбуку «Світло серед проклять», де світло також виконує не лише функцію освітлення, а є символом надії, внутрішньої сили та протистояння темряві.

Важливу роль у виданні відіграє кольорова палітра. У The Art of Journey активно використовуються теплі піщані, золотисті, помаранчеві та червоні відтінки, які поєднуються з холодними синіми або темними просторами. Завдяки цьому формується сильний емоційний контраст між теплом і холодом, світлом і темрявою, безпекою та невідомістю. Колір у Journey працює як самостійний інструмент сторітелінгу та здатний передавати емоційний стан навіть без складних сюжетних елементів. Для власного проєкту цей підхід став важливим прикладом того, як кольорові акценти можуть формувати настрій сцени та підсилювати символічне значення композиції.

Окрему увагу привертає взаємодія персонажа та середовища. У Journey персонаж майже завжди зображується маленьким щодо навколишнього простору, що підсилює відчуття масштабності світу та одночасно створює емоцію вразливості й самотності. Водночас середовище не пригнічує героя, а стає частиною його духовного шляху. Подібний композиційний принцип став важливим для артбуку «Світло серед проклять», де масштаб простору також використовується для передачі емоційного стану персонажів та атмосфери світу.

Ще однією перевагою артбуку є його візуальна цілісність. Незважаючи на мінімалізм, усі композиції мають єдину стилістичну мову, побудовану на плавних формах, м’якому освітленні та ритмічному поєднанні кольорових площин. Завдяки цьому перегляд артбуку сприймається як послідовна емоційна подорож, а не просто набір окремих ілюстрацій. Для власного проєкту це стало прикладом того, наскільки важливо підтримувати єдиний емоційний ритм і художню цілісність видання.

Водночас The Art of Journey має і певні особливості, які можна розглядати

як потенційні обмеження. Через мінімалістичний підхід окремим композиціям може бракувати деталізації або візуальної складності, що для частини глядачів може знижувати відчуття глибини світу. Крім того, велика кількість відкритого простору та стримана композиційна динаміка іноді створюють відчуття монотонності під час тривалого перегляду. Для артбуку «Світло серед проклять» це стало важливим аналітичним висновком щодо необхідності балансу між деталізованими dark fantasy сценами та мінімалістичними емоційними композиціями.

Також у виданні основна увага приділяється атмосфері та емоційному сприйняттю, тоді як процес створення концептів, розвиток дизайну персонажів та етапи художнього пошуку представлені менш детально. Для авторського проєкту це стало орієнтиром щодо необхідності поєднання емоційної виразності ілюстрацій із демонстрацією творчого процесу — ескізів, композиційних пошуків та варіантів кольорових рішень, що дозволяє зробити артбук більш змістовним і професійно цінним.



Рисунок 2.10 – Journey Artbook, обкладинка та розворот артбука.

2.3. Формування ідеї та візуальної концепції артбуку «Світло серед проклять»

Формування ідеї артбуку є одним із ключових етапів його створення, оскільки саме на цьому рівні визначається загальна концепція, емоційне наповнення та напрям візуального розвитку проєкту. У сучасному графічному

дизайні артбук розглядається не лише як набір ілюстрацій, а як цілісна система візуального наративу, де всі елементи підпорядковуються єдиній ідеї та працюють на розкриття змісту. Дослідник Xiaodong Xu у роботі Hibernation: Designing a Visual Narrative Methods of Concept Art: Concept, Storyboarding, Environment Development підкреслює, що концепт-арт базується на процесі трансформації абстрактної ідеї у візуальну форму через використання композиції, кольору, світла та форми, які дозволяють передавати емоційний зміст і створювати зв’язок із глядачем [39, с. 5–10].

Основою концепції артбуку «Світло серед проклять» є протиставлення світла і темряви як символів надії та руйнування. Xiaodong Xu зазначає, що сила візуального образу полягає у здатності передавати емоції через художні засоби та створювати ефект емоційного «залучення» глядача до внутрішнього стану автора [39, с. 6–8]. У цьому контексті використання світла в артбуку виступає не лише елементом освітлення, а символічним інструментом формування сенсу та драматичного контрасту.

Формування візуальної концепції також передбачає розробку цілісного художнього світу. У процесі створення артбуку важливо визначити не лише окремі образи, а й взаємозв’язки між ними, які формують єдину систему. У дослідженні Methodology of Artbook Development of a Computer Game автори наголошують, що створення артбуку включає комплексний процес аналізу ідеї, формування художнього стилю, розробки персонажів, середовища та системи візуальних взаємозв’язків [40, с. 125–130]. Це означає, що артбук виступає результатом не лише художньої, а й дизайнерської діяльності, де кожен елемент має функціональне та смислове значення.

У межах проєкту «Світло серед проклять» формування світу базується на створенні атмосфери занепаду, внутрішнього конфлікту та поступової деформації середовища й персонажів (*див. рис. 2.11*). Така естетика відповідає сучасним підходам до концепт-арту, де важливим є не лише зовнішній вигляд об’єктів, а і їхній символічний зміст. У дослідженні, присвяченому художньому проєктуванню персонажів і середовища, підкреслюється, що візуальний образ

формується через взаємодію форми, текстури, кольору та деталей, які створюють переконливість і глибину художнього світу [41, с. 20–35]. Саме тому у власному артбуку деформація форм, текстурні пошкодження та контраст між світлом і темрявою використовуються як засоби передачі психологічного й емоційного стану світу.



Рисунок 2.11 – Скетч персонажа, деформації.

Особливу роль у формуванні візуальної концепції відіграє композиція. Вона визначає спосіб організації елементів на площині та безпосередньо впливає на сприйняття сцени. У концепт-арті композиція використовується як інструмент керування увагою глядача та створення драматичного ефекту. Xiaodong Xu зазначає, що правильне розташування світлових акцентів, контрастів і композиційних центрів дозволяє формувати емоційний ритм сцени та підсилювати її змістове навантаження [39, с. 10–18]. У артбуку «Світло серед проклять» композиційні рішення спрямовані на створення відчуття напруги, нестабільності та боротьби між світлом і темрявою. Для цього використовуються контрастні композиції, асиметрія, великі темні площини та локальні джерела світла.

Важливим елементом концепції є також колір. У візуальному мистецтві колір виконує не лише декоративну, а й психологічну та смислову функцію. Xiaodong Xu підкреслює, що колір і світло є основними інструментами

створення атмосфери та емоційного настрою в концепт-арті [39, с. 18–25]. У даному артбуку використовується обмежена кольорова палітра (*див. рис. 2.12*), де темні холодні відтінки символізують небезпеку, страх і невідомість, а світлі теплі акценти — надію, внутрішню силу та духовний опір. Такий контраст дозволяє підсилити драматизм сцен та створити глибший емоційний вплив на глядача.



Рисунок 2.12 – Палітра артбука.

Не менш важливою складовою концепції є дизайн персонажів. Персонажі виступають носіями ідеї та емоційного змісту, тому їхній зовнішній вигляд має відповідати загальній атмосфері світу. Xiaodong Xu зазначає, що у сучасному концепт-арті персонажі створюються з урахуванням їхнього характеру, історії, психологічного стану та ролі у візуальному наративі [39, с. 25–30]. Форма тіла, пропорції, силует, деталі костюма та рівень деформації можуть передавати внутрішній стан персонажа без використання тексту. У артбуку «Світло серед проклять» персонажі мають деформовані або символічні риси, які підкреслюють вплив проклять, моральні зміни та поступову втрату людяності.

Окрім персонажів, важливу роль у формуванні концепції відіграє середовище. У концепт-арті середовище часто використовується як інструмент візуального сторітелінгу, здатний передавати інформацію про світ без прямого текстового пояснення. Xiaodong Xu наголошує, що правильно спроєктоване середовище дозволяє розкрити історію світу, його культурні особливості та емоційний стан [39, с. 30–35]. У межах артбуку «Світло серед проклять» середовище має похмурий, деформований і нестабільний характер. Руїни,

спотворені ландшафти, темні архітектурні форми та локальні джерела світла підкреслюють вплив проклять на навколишній світ і формують атмосферу постійної небезпеки.

Формування ідеї та візуальної концепції артбуку «Світло серед проклять» ґрунтується на поєднанні теоретичних принципів візуального сторітелінгу, концепт-арту та авторського художнього бачення. Використання світла, кольору, композиції, форми та символічних образів дозволяє створити цілісний художній світ, що передає основну ідею проєкту — боротьбу надії й темряви в умовах внутрішнього та зовнішнього руйнування. У цьому контексті артбук виступає не лише як художній продукт, а як засіб дослідження емоційних, психологічних і символічних аспектів візуального мистецтва.

РОЗДІЛ ІІІ
ТЕХНІЧНЕ ВИКОНАННЯ МАКЕТУ АРТБУКУ «СВІТЛО СЕРЕД ПРОКЛЯТЬ»

3.1. Формування концепції та підготовчий етап проєктування

Розробка артбуку «Світло серед проклять» розпочалася з формування загальної художньої концепції та визначення емоційного спрямування проєкту. Основною ідеєю стало створення похмурого фентезійного світу, у якому центральною темою виступає протиставлення світла й темряви, людяності та спотворення, надії та занепаду. Концепція артбуку базується на поєднанні елементів темного фентезі, готичної естетики та атмосферного візуального сторітелінгу. Важливим завданням стало формування цілісного художнього середовища, у якому всі візуальні елементи взаємодіють між собою та підтримують єдину емоційну атмосферу.

На початковому етапі було проведено пошук візуальних референсів та сформовано дошку настрою (*див. рис. 3.1*), що включав приклади концепт-арту, архітектури, костюмів, фактур, освітлення та кольорових рішень. Основними джерелами натхнення стали артбуки серій Bloodborne, Dark Souls та The Witcher, які були проаналізовані у другому розділі пояснювальної записки. Аналіз референсів дозволив визначити характер майбутньої стилістики, особливості побудови композиції, а також принципи роботи зі світлом і кольором у межах похмурого художнього середовища.

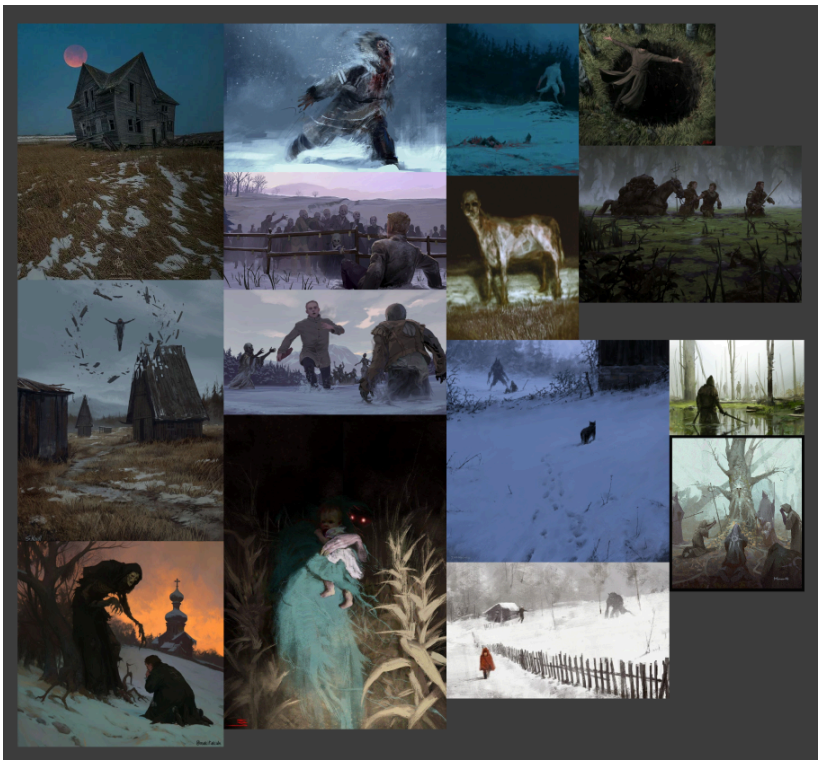


Рисунок 3.1 – дошка настою

Одним із ключових етапів підготовки стало створення ескізів персонажів (*див. рис. 3.2*). На цьому етапі формувалися силуети, пропорції, пластика форм та загальний характер образів. Особлива увага приділялася тому, щоб зовнішній вигляд персонажів відображав їхній внутрішній стан, історію та вплив проклять. Для кожного персонажа створювалося декілька варіантів форми й пропорцій, що дозволяло визначити найбільш виразний і впізнаваний образ. Основний акцент робився на побудові силуету, оскільки саме він формує перше емоційне враження та впливає на сприйняття персонажа у композиції.

У процесі пошуку форми використовувалися швидкі начерки, варіативні силуетні композиції та експерименти з деталізацією. Такий підхід дозволив зосередитися не лише на зовнішньому вигляді персонажів, а й на передачі їхнього характеру через пластику форм, пози та ритм ліній. Для створення відчуття напруги та внутрішньої деформації активно застосовувалися асиметричні елементи, неприродні пропорції та ламані форми. Завдяки цьому образи набували більш тривожного та емоційно напруженого характеру.

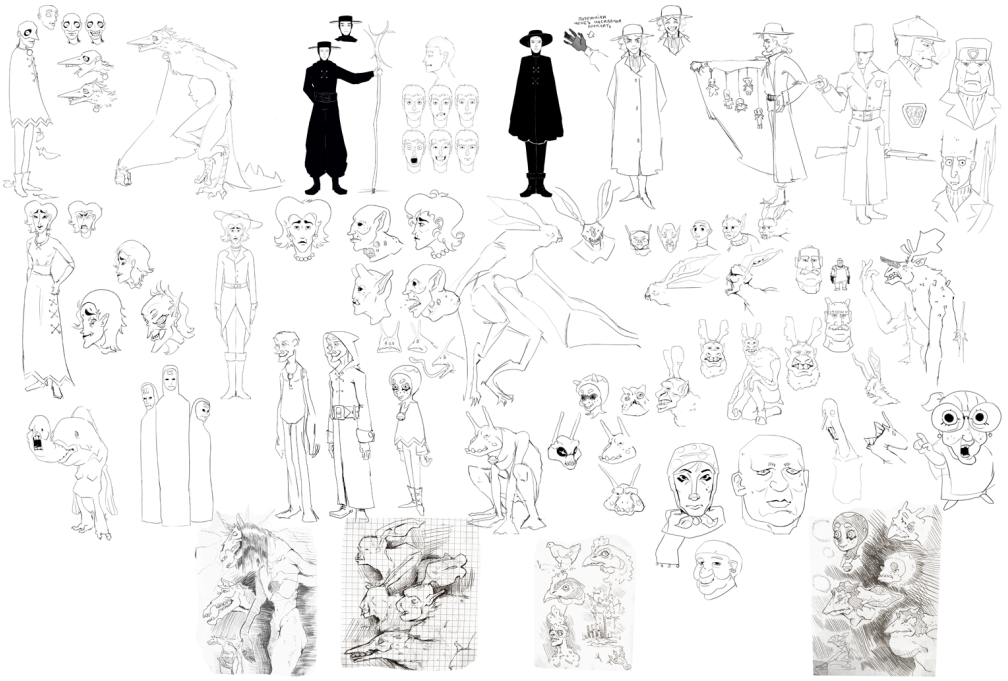


Рисунок 3.2 – ескізи персонажів

Паралельно зі створенням персонажів здійснювалася розробка локацій та архітектурного середовища світу (*див. рис. 3.3*). Основою стилістики стали готичні мотиви, масштабні архітектурні форми, вузькі вулиці, руїни храмів і масивні конструкції, що формують атмосферу занепаду та небезпеки. У процесі створення середовища використовувалися як ручні ескізи, так і цифрові пошукові замальовки. Значна увага приділялася композиційній побудові простору та взаємодії великих архітектурних мас із людською фігурою, що дозволяло підкреслити масштаб і драматизм світу.



Рисунок 3.3 – ескізи локацій

Окремим напрямом підготовчого етапу стала розробка символіки та декоративних елементів артбуку (*див. рис. 3.4*). Було створено серію ескізів знаків, які використовувалися як частина візуальної ідентичності світу. Подібні елементи допомогли сформувати цілісну стилістику видання та забезпечили повторюваність художніх мотивів у різних розворотах. Символ повторюється у різних частинах артбуку, виконуючи роль візуального маркера, що об’єднує всі елементи видання у єдину систему. Його використання у композиціях допомагає підтримувати стилістичну цілісність і створює додатковий рівень символічного наповнення проєкту.

Окрім композиційної функції, знак також формує впізнаваність артбуку як дизайнерського продукту. Його використання на обкладинці створює сильний візуальний центр композиції та підкреслює атмосферу темного фентезі, яка лежить в основі проєкту.

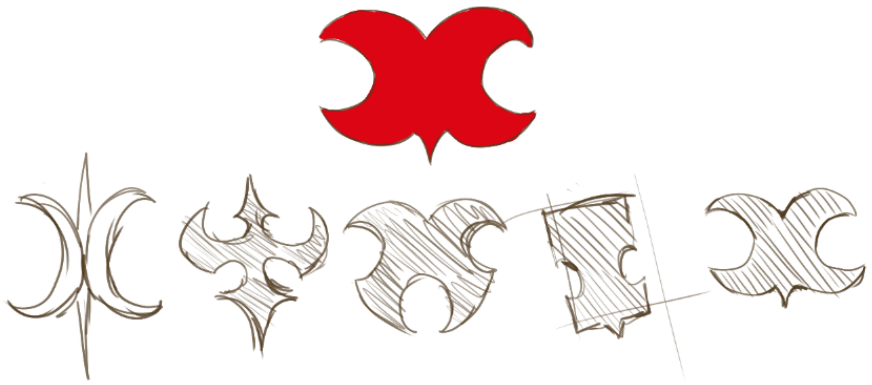


Рисунок 3.4 – скетчі символіки

Після завершення пошукового етапу було сформовано попередню структуру артбуку (*див. рис. 3.5*). Визначалася послідовність розворотів, логіка подачі матеріалу та ритм зміни композицій. Важливим завданням стало створення візуального наративу, у якому глядач поступово занурюється у світ артбуку через зміну персонажів, середовища та емоційних сцен.

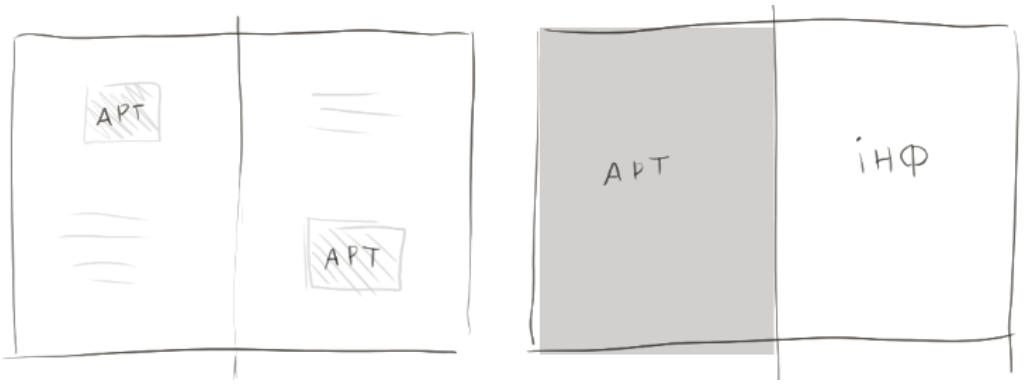


Рисунок 3.5 – Загальна структура артбуку та схема розподілу тематичних блоків.

Структура видання була побудована за принципом послідовного розвитку візуального наративу (*див. рис. 3.6*). Артбук містить вступні сторінки, концепти персонажів, дизайн істот, зображення локацій, сюжетні сцени та декоративні композиції. Кожен тематичний блок має власний композиційний характер, але водночас підтримує єдину художню стилістику. Для цього були створені композиційні схеми розворотів та виконано попередній розподіл ілюстрацій у межах майбутнього макету.



Рисунок 3.6 – структура артбуку

Підготовчий етап створення артбуку «Світло серед проклять» був спрямований на формування цілісного художнього світу через розробку концепції, пошук візуальних референсів, створення персонажів, локацій і символіки. У процесі роботи було визначено стилістику проєкту, особливості

композиції, кольорової атмосфери та візуального наративу, а також сформовано структуру майбутнього видання, що забезпечило єдність художнього образу та послідовне емоційне занурення глядача у світ артбуку.

3.2. Створення ілюстрацій та художнє опрацювання розворотів

Після завершення підготовчого етапу розпочався процес створення фінальних ілюстрацій та художнього наповнення артбуку. Основною метою цього етапу стало формування цілісного візуального середовища, яке б передавало атмосферу похмурого фентезі та підтримувало емоційний наратив проєкту.

Створення ілюстративної частини артбуку «Світло серед проклять» здійснювалося у цифровому форматі з використанням графічного планшета та програми Adobe Photoshop 2023. Основним завданням стало формування цілісного художнього стилю, який поєднує естетику темного фентезі, атмосферність концепт-арту та емоційність авторської ілюстрації.

Особлива увага приділялася створенню персонажів (*див. рис. 3.7*). Кожен образ проєктувався як окремий елемент візуального сторітелінгу, у якому зовнішній вигляд відображає внутрішній стан персонажа та його взаємодію зі світом. Для посилення емоційної виразності використовувалися деформація силуетів, асиметрія, складна пластика форм та контраст між людськими й спотвореними елементами. Значну роль відігравала деталізація одягу та текстур матеріалів, що дозволяло зробити світ більш переконливим і матеріальним.



Рисунок 3.7 – Порівняння початкових скетчів та фінальних ілюстрацій персонажів.



Рисунок 3.7 – Порівняння початкових скетчів та фінальних ілюстрацій персонажів (Продовження)

Важливим елементом художньої реалізації стало використання світла як композиційного та символічного засобу. У більшості сцен світло виступає локальним акцентом серед великих темних площин, що створює атмосферу ізоляції, небезпеки та невідомості. Контраст між світлом і темрявою використовувався для підсилення драматизму композицій та акцентування уваги на ключових образах. Крім естетичної функції, світло також виконувало символічну роль, уособлюючи надію та боротьбу зі спотворенням світу.

У представленій ілюстрації (*див. рис. 3.8*) принцип контрасту світла й темряви використовується як один із головних засобів формування емоційної атмосфери композиції. Основне джерело освітлення зосереджується навколо обличчя істоти та її ока, що автоматично формує композиційний центр і привертає увагу глядача. Тепле жовте світло створює різкий контраст із темним фоном і холодними зеленими відтінками персонажа, завдяки чому образ виглядає більш напруженим та тривожним. Подібний прийом дозволяє не лише виділити ключові елементи композиції, а й підсилити відчуття ізоляції персонажа у темному середовищі. Світлові акценти на краях форми допомагають підкреслити об’єм голови, фактуру шкіри та пластичність силуету, створюючи відчуття матеріальності образу. Водночас затемнений простір навколо персонажа формує атмосферу невідомості та прихованої загрози, через що освітлення починає виконувати не лише композиційну, а й психологічну функцію. Особливе значення має яскраве світіння ока, яке виступає символом

внутрішньої трансформації та впливу прокляття. Завдяки локальному використанню світла композиція набуває більшої драматичності, а образ персонажа сприймається як емоційно напружений і небезпечний.

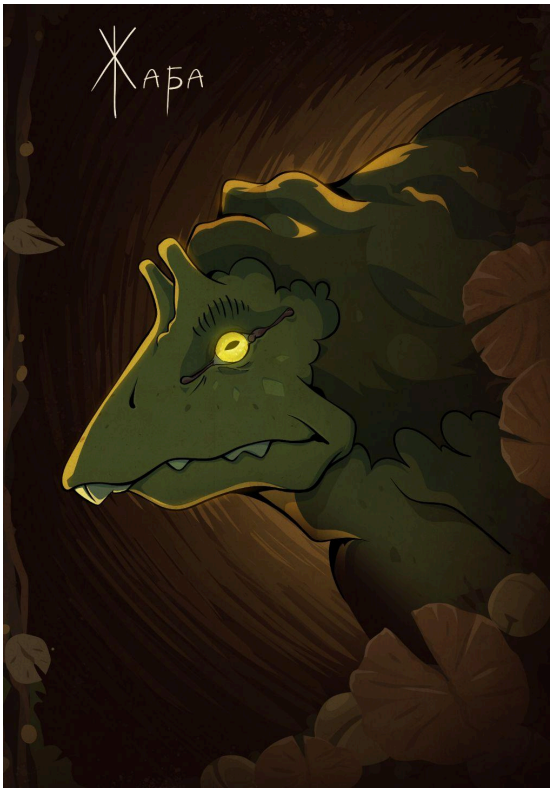


Рисунок 3.8 – контраст між світлом і темрявою на прикладі одного з малюнків артбуку

Одним із ключових елементів артбуку «Світло серед проклять» став перший сюжетний розворот із зображенням ворона. Саме ця композиція формує перше емоційне враження від видання та задає загальний настрій усього художнього середовища. Під час створення розвороту основним завданням було поєднання атмосферності, символізму та виразної композиції.

Робота над розворотом розпочалася зі створення ескізів, які дозволили визначити загальне розташування персонажа, ворона та світлових акцентів (*див. рис. 3.9*). На цьому етапі досліджувалися різні варіанти композиції: симетричне розташування елементів, асиметричні сцени та варіанти з різним рівнем деталізації фону.

У дослідженні розвитку книжкової графіки та дизайну в Україні

зазначається, що сучасний книжковий дизайн ґрунтується на гармонійній взаємодії ілюстрації, тексту, композиційних акцентів та вільного простору [42, p. 114–118]. Саме композиційна структура сторінки дозволяє керувати увагою глядача, створювати динаміку перегляду та підсилювати атмосферу художнього середовища.

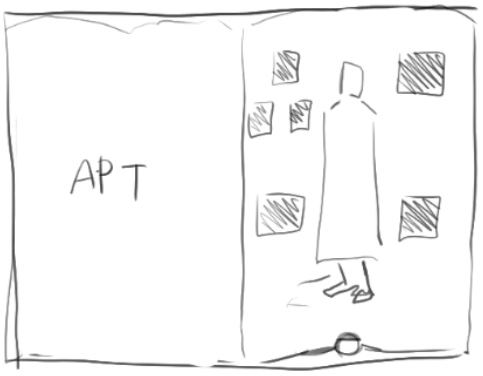


Рисунок 3.9 – Ескіз першого розвороту з вороном.

Спираючись на готовий ескіз першого розвороту, було сформовано основну кольорову палітру артбуку (*див. рис. 3.10*), яка надалі використовувалася під час створення інших розворотів. Базою стали приглушені темні відтінки, що допомогли сформувати атмосферу похмурого фентезі та забезпечити візуальну цілісність видання. У подальшому палітра коригувалася залежно від емоційного характеру сцени, особливостей персонажів або середовища, що дозволило зберегти стилістичну єдність артбуку та водночас уникнути візуальної одноманітності.



Рисунок 3.10 – Основна кольорова палітра артбуку «Світло серед проклять».

Кольорова система побудована на контрасті теплих світлових акцентів і холодних темних площин. Завдяки цьому увага глядача концентрується на ключових композиційних центрах. Червоні відтінки використовувалися для позначення магії, небезпеки та внутрішніх трансформацій персонажів, тоді як теплі жовті кольори символізують світло й надію серед загальної темряви.

Використовуючи сформовану кольорову палітру та підготовлений ескіз, було створено фонову частину розвороту у кольорі (*див. рис. 3.11*). Композиція побудована на контрасті темної та світлої частин, що дозволило візуально розділити художню й інформаційну зони розвороту. Ліва частина виконана у темних відтінках і призначена для розміщення основної ілюстрації персонажа, завдяки чому увага глядача концентрується на художньому образі. Права частина має світліший відтінок, оскільки використовується для інформаційного наповнення, описів та додаткових графічних елементів. Подібне композиційне рішення допомогло забезпечити баланс між атмосферністю ілюстрації та зручністю сприйняття текстового матеріалу.



Рисунок 3.11 – Фонова частина розвороту.

На розвороті було розташовано назву персонажа, нумерацію сторінок та невеликі текстові блоки, що доповнюють візуальне наповнення й структурують інформацію (*див. рис. 3.12*). Для посилення цілісності композиції на обох

сторонах розвороту були додані декоративні елементи та графічні деталі, які підтримують загальну стилістику артбуку. Окрім цього, використано ефект зістареного та брудного паперу, що допоміг підсилити атмосферу темного фентезі, надати сторінкам більшої фактурності та створити відчуття матеріальності друкованого видання.



Рисунок 3.12 – Додано текстові блоки та деталі.

Фінальним етапом створення розвороту стало розміщення персонажа у повний зріст на правій частині композиції та тематичної ілюстрації на лівій стороні (*див. рис. 3.13*). У процесі створення ілюстрацій також використовувалися прийоми деталізації та локального спрощення форми (*див. рис. 3.14*). Центральні елементи композиції мають високий рівень опрацювання, тоді як другорядні частини навмисно спрощувалися для підтримки композиційної читабельності.

Таке рішення дозволило поєднати презентацію дизайну персонажа з атмосферною художньою сценою, що розкриває його образ і роль у світі артбуку. Для посилення відчуття творчого процесу до композиції було додано додаткові скетчі, графічні замальовки та короткі текстові записи з імітацією швидких рукописних нотаток. Подібні елементи створюють враження робочих матеріалів художника, підкреслюють концепт-артовий характер розвороту та роблять композицію більш живою й деталізованою.

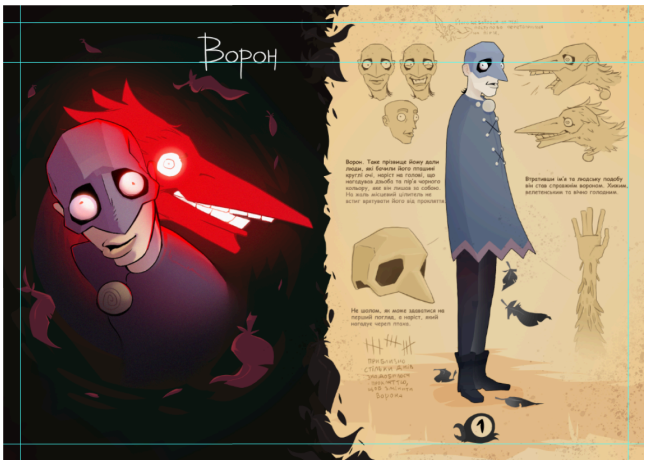


Рисунок 3.13 – Фінальний варіант розвороту.



Рисунок 3.14 – Фрагменти деталізації текстур тканини, металу та декоративних

Під час створення розворотів значна увага приділялася атмосферності сцен. Для цього використовувалися складні кольорові переходи, текстуровані пензлі, ефекти диму, пилу та світлового розсіювання. Подібні художні прийоми дозволили створити відчуття глибини простору та емоційного занурення у середовище артбуку.

Важливим аспектом стало художнє опрацювання розворотів як цілісних композицій. Ілюстрації створювалися з урахуванням майбутньої верстки та взаємодії із текстом, декоративними елементами й типографікою. Частина розворотів будувалася на великих панорамних сценах, що дозволяло

продемонструвати масштаб світу та архітектури, тоді як інші концентрувалися на персонажах і деталях середовища. Зміна масштабу композицій допомогла сформувати ритм артбуку та уникнути візуальної монотонності.

Обкладинка артбуку «Світло серед проклять» є важливим елементом візуальної комунікації проєкту, оскільки саме вона формує перше враження про видання та задає його емоційний настрій. Під час розробки обкладинки основна увага приділялася створенню композиції, яка б поєднувала символічність, атмосферність і стилістичну цілісність (*див. рис. 3.15*).

Композиційним центром обкладинки став великий червоний символ, який проходить через увесь артбук і виступає основним візуальним маркером проєкту. Його розташування у центральній частині композиції допомагає одразу акцентувати увагу глядача та сформувати впізнаваний образ видання. Символ має складну, дещо нерівномірну форму з ефектом ручного нанесення, завдяки чому створюється відчуття стародавнього знаку або містичної печаті. Подібне рішення підсилює атмосферу та допомагає пов’язати обкладинку із загальною тематикою проклять, трансформації та занепаду світу.



Рисунок 3.15 – Пошук композиційного рішення обкладинки артбуку.

Основними кольорами обкладинки стали чорний (#0D0B0C), темно-коричневий (#2B1D1A) та насичений червоний (#8E1C28). Така

кольорова палітра підтримує атмосферу темного фентезі та створює контраст між темрявою й світловими акцентами (*див. рис. 3.16*). Темний фон дозволив підсилити візуальну глибину композиції та зробити центральний символ більш виразним. Червоний колір використовується як основний акцент і викликає асоціації з небезпекою, кров'ю, прокляттям та внутрішньою боротьбою, що відповідає концепції артбуку.

Окрему увагу було приділено типографіці. Назва артбуку розташована таким чином, щоб не перевантажувати композицію та водночас залишатися добре помітною на темному фоні. Шрифт має стриманий, але характерний вигляд, що гармонійно поєднується з декоративним символом та загальною естетикою проєкту. У результаті обкладинка стала не лише елементом оформлення, а й важливою частиною візуальної ідентичності артбуку «Світло серед проклять».



Рисунок 3.16 – Фінальний варіант обкладинки артбуку.

Таким чином, процес створення ілюстрацій поєднував художній пошук, цифровий живопис, роботу з композицією та експеримент із текстурами й освітленням. У результаті було сформовано цілісний візуальний стиль артбуку, який підтримує атмосферу темного фентезі та розкриває концепцію проєкту.

3.3. Верстка, типографіка та підготовка фінального макету

Завершальним етапом створення артбуку стала розробка макету, оформлення розворотів та підготовка видання до друку. Основним завданням цього етапу було об’єднання всіх художніх елементів у цілісну композиційну систему, що забезпечує зручність сприйняття та підтримує загальну атмосферу проєкту.

Робота над верстkою розпочалася зі створення композиційної сітки (*див. рис. 3.17*) та визначення структури сторінок. Для артбуку було обрано вільний тип композиції, який дозволяє комбінувати великі ілюстрації, текстові блоки та декоративні елементи без жорстких обмежень класичної книжкової верстки. Такий підхід забезпечив більшу динаміку сторінок і дозволив створити відчуття візуального руху всередині видання.



Рисунок 3.17 – Композиційна сітка.

Особлива увага приділялася типографіці. Типографіка у графічному дизайні виконує не лише інформаційну, а й художньо-образну функцію. У дослідженні типографіки як складової стильових категорій графічного дизайну зазначається, що шрифт здатний формувати емоційне сприйняття візуального повідомлення та підсилювати стилістичний характер композиції [42, с. 98–102]. Під час створення артбуку шрифтове оформлення розглядалося як важливий елемент загальної візуальної системи, що взаємодіє з ілюстраціями,

декоративними деталями та композицією розворотів.

Основний текст оформлювався більш стриманим шрифтом із високою читабельністю — Comic Sans MS (*див. рис. 3.18*), 24,63 пт. Вибір шрифту був зумовлений необхідністю забезпечити комфортне сприйняття текстових блоків на складному атмосферному фоні та зберегти візуальний баланс між інформаційною та художньою частинами розворотів. Для покращення читабельності використовувалися достатні міжрядкові інтервали та контраст між текстом і фоном.

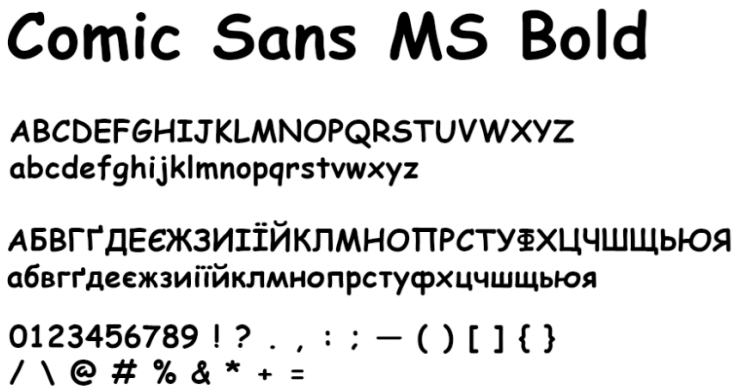


Рисунок 3.18 – Шрифт артбуку.

У процесі фінальної підготовки здійснювалася кольорокорекція ілюстрацій та перевірка їх відповідності друкованому формату. Для уникнення втрати якості всі зображення були підготовлені у роздільній здатності 72 dpi з розміром робочого полотна 2935 × 2075 px, що забезпечило достатній рівень деталізації та коректне відображення композиційних елементів. Також враховувалися сліпі зони, поля обрізки та безпечні межі розташування тексту, що дозволило уникнути втрати важливих деталей під час друку та фінального оформлення макету.

На завершальному етапі макет було експортовано у формат, придатний для цифрової презентації. Було здійснено перевірку кольорової моделі, якості ілюстрацій та загальної цілісності видання.

Було розроблено презентацію, демонстраційні розвороти та візуалізації артбуку, що дозволяють представити його як цілісний дизайнерський продукт

(*див. рис. 3.19*). Для презентаційних матеріалів використовувалися mockup-зображення книги, оформлення сторінок та композиції з окремими ілюстраціями.



Рисунок 3.19 – Мокапи артбуку.

Етап верстки та фіналізації дозволив об’єднати всі художні та композиційні елементи у завершений артбук. Завдяки поєднанню ілюстрації, типографіки, композиції та кольору було сформовано цілісне візуальне середовище, що підтримує концепцію проєкту та забезпечує емоційне занурення глядача у світ «Світло серед проклять».

ВИСНОВКИ

У роботі було здійснено добір та аналіз наукових, методичних і візуальних джерел, присвячених особливостям графічного дизайну, візуального сторітелінгу та артбуку як форми авторського художнього висловлювання. Проведене теоретичне дослідження дозволило визначити специфіку артбуку як синтетичного об’єкта, у якому поєднуються ілюстрація, композиція, типографіка та концептуальний зміст. Артбук виконує не лише естетичну, а й комунікативну та емоційно-образну функцію.

У ході дослідження було визначено особливості побудови візуального наративу та проаналізовано роль композиції, кольору й стилістики у створенні цілісного художнього середовища. З’ясовано, що композиційна структура, контраст світла і темряви, колористичні рішення та характер графічних елементів безпосередньо впливають на емоційне сприйняття візуального матеріалу.

Під час виконання роботи було проаналізовано сучасні аналоги артбуків та концепт-арт видань, зокрема проєкти у стилі dark fantasy та atmospheric storytelling. Аналіз референсів дозволив визначити актуальні тенденції у сфері візуального проєктування, принципи побудови художнього світу, способи організації композиції та особливості створення персонажів і середовища. На основі проведеного аналізу були сформовані висновки щодо важливості композиційної читабельності, балансу між деталізацією та емоційною виразністю, а також необхідності підтримання цілісної стилістики проєкту.

У результаті виконання кваліфікаційної роботи було сформовано художню концепцію артбуку «Світло серед проклять» та розроблено систему візуальних образів, що відображають тематику внутрішньої боротьби, проклять, світла й надії. Було створено авторський візуальний стиль, побудований на контрасті світла і темряви, використанні похмурої кольорової гами, символічних образів і деталізованого концепт-арту. Розроблено логіку подачі матеріалу, структуру артбуку, образи персонажів, середовище.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Raff J.-H. Theoretical Frameworks for the Conceptualization of Graphic Design in Use. *Iridescent: Icograda Journal of Design Research*. 2012. P. 10–21. DOI: 10.1080/19235003.2012.11428507
2. Мільчевич С. Жук Н. Комерційний артбук: виокремлення терміну та стилістичні особливості продукту. *Науковий журнал молодий вчений*. 2020. С. 533 – 536. URL : https://molodyivchenyi.ua/index.php/journal/article/view/2104
3. Graphic Design and Print Production Fundamentals. BCcampus Open Textbook. 2016. 150 p. URL : https://opentextbc.ca/graphicdesign/
4. Pettersson R. 7 Graphic Design. Institute for Infology, Tullinge, Sweden. 2014. P. 382. URL : https://www.researchgate.net/publication/281810469_7_Graphic_Design
5. Bennett A. The Rise of Research in Graphic Design. University of Michigan. 2010. P. 16–25. URL : https://readings.design/PDF/the_rise_of_research_in_graphic_design.pdf
6. Куленко М. Основи графічного дизайну. Київський національний університет будівництва і архітектури. 2006. 482 с. URL : https://files.znu.edu.ua/files/Bibliobooks/Inshi71/0051543.pdf
7. Дзюба Є. М. Сприйняття композиційного формоутворення у дизайні періодичних видань. *Культура і сучасність*. 2018. № 1. С. 95–99. DOI: https://doi.org/10.32461/2226-0285.1.2018.148333
8. Божко Т. О. Композиція як чинник художньої виразності творів графічного дизайну. *Вісник КНУКіМ. Серія «Мистецтвознавство»*. 2018. № 39. С. 24–31. DOI: https://doi.org/10.31866/2410-1176.39.2018.153687.
9. Триноженко Л. С. Національні мотиви сучасного графічного дизайну в Україні як засіб візуальної ідентифікації. *Вісник Національного університету "Львівська політехніка"*. 2010. № 674 : Архітектура. С. 188–191. URL : https://ena.lpnu.ua/items/e7db0b27-8674-4f05-be32-7e0fd40a7208

10. Удріс-Бородавко Н. С. Системний підхід до вивчення явища графічного дизайну. *Український мистецтвознавчий дискурс.* 2025. № 1. С. 199–208. DOI: https://doi.org/10.32782/uad.2025.1.22.
11. Тининика М. С. Історичний та національний аспекти становлення графічного дизайну на прикладі творчества Г. І. Нарбута. ХНПУ імені Г. С. Сковороди. 2020. С. 79–83. URL : https://dspace.hnpu.edu.ua/items/0857b8a7-0131-4c7b-ab7f-2bd47010592f
12. Чемерис Г., Пашаєва А. Становлення практики розробки дизайн системи для візуальної ідентифікації. *Інформаційні технології в культурі, мистецтві, освіті, науці, економіці та праві : матеріали V Міжнародної науково-практичної конференції*. Київ. 2021. С. 96–99.URL : https://www.researchgate.net/publication/352551216_Stanovlenna_praktiki_rozrobki_dizajn_sistemi_dla_vizualnoi_identifikacii
13. Гілязова Н. Природні форми в об’єктах графічного дизайну: методи створення. *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2024. № 6. С. 29–35. DOI: https://doi.org/10.32782/uad.2024.6.4
14. Ольшанська О. Р. Використання українських мотивів в мистецтві графіки. Київський столичний університет імені Бориса Грінченка. 2024. С. 18–30. URL : https://ekhsuir.kspu.edu/items/b61c2cac-cb9e-42c8-8b0a-c1da2b419063
15. Shkolna O., Sosik O. Stylistics of Ukrainian Fine Art, Architecture and Design in the Second Half XIX – Early XXI Centuries' Period. Borys Grinchenko Kyiv Metropolitan University. 2021. 313 p. DOI: 10.31866/2617-7951.4.2.2021.246856
16. Сосницький Ю. О. Використання кольору, форми та композиції для створення ефективного художнього образу в соціальному плакаті. *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2024. № 1. С. 164–170. DOI: https://doi.org/10.32782/uad.2024.1.25
17. Glăveanu V. P., Tanggaard L. Creativity, Identity, and Representation: Towards a Socio-Cultural Theory of Creative Identity. *New Ideas in Psychology*. 2014. Vol. 34. P. 12–21. DOI : https://doi.org/10.1016/j.newideapsych.2014.02.002.

18. Вітер А., Кротова Т. Графічний дизайн: тенденції 2024 року. *Актуальні проблеми сучасного дизайну : збірник матеріалів VI Міжнародної науково-практичної конференції*. (м. Київ, 25 квітня 2024 року.) Т. 1. Київ : КНУТД, 2024. С. 82-84. URL : https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/28085
19. Munari B. Design as Art. Penguin Books. 1966. 155 p. URL : http://imagineallthepeople.info/Munari-1966-Design-as-art.pdf
20. Berger J. *Ways of Seeing*. BBC television series. 1972. 1–166 p. URL : https://monoskop.org/images/9/9e/Berger_John_Ways_of_Seeing.pdf
21. Залевська О. Графічний дизайн як засіб художньо-комунікативної системи. *Альманах «Культура і Сучасність»*. 2015. № 2. С. 146–150. DOI : https://doi.org/10.32461/2226-0285.2.2015.146958.
22. Arntson A. E. Graphic Design Basic. 1988. 219 p.. URL : https://www.scribd.com/document/20431647/Graphic-Design-Basic
23. Rahkila J. Creation of Video Game Art Books : thesis. Finland : Theseus, 2024. 66 p. URL : https://www.theseus.fi/discover?query=Creation+of+video+game+art+books+%3A+a+deeper+look+into+what+purpose+art+books+for+video+games+provide
24. Чемерис Г., Тарлінська К. *Digital art як один зі ступенів еволюції творчої свободи. VI Всеукр. наук. конф. молод. вч., асп. та магістр. "Культура і мистецтво: сучасний науковий вимір"*. м. Київ. 2022. С. 167. URL : https://nakkkim.edu.ua/images/Instytuty/Akademiia/Vydannia/konferentsii/2022_Kultura_mystetstvo_suchasnyi_naukovyi_vymir.pdf
25. Бучківська Г. В. Піддубна О. М. Максимчук А. П. Шостачук Т. В. *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2024. № 1. С. 33–38. DOI : https://doi.org/10.32782/uad.2024.1.4.
26. Martínez García A. Ayrum: Concept Art, Diseño y Creación de un Artbook : thesis. Valencia : Universitat Politècnica de València, 2023. 89 p. URL : https://riunet.upv.es/server/api/core/bitstreams/cd2ca4da-72f5-408e-a819-3d7b

66afc5c0/content

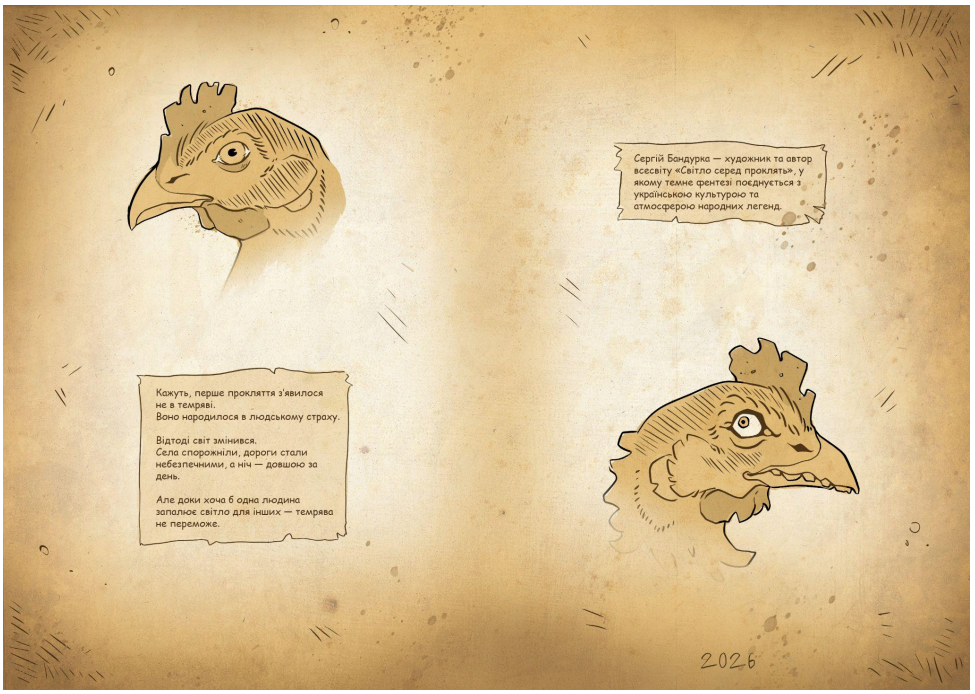
27. Солом'яна А., Чемерис Г. Українська міфологія в сучасному артбуці: порівняльний аналіз, запити аудиторії та принципи дизайну. *Актуальні питання гуманітарних наук.* 2025. Вип. 93, т. 2. С. 161–167. DOI : https://doi.org/10.24919/2308-4863/93-2-24.
28. Солопов В. Скетчінг як процес створення об'єктів дизайну через просторове мислення. *Актуальні проблеми сучасного дизайну : зб. матеріалів VI Міжнар. наук.-практ. конф.,* (м. Київ, 25 квітня 2024 р). У 3-х т. Т. 1. Київ : КНУТД, 2024. С. 186–188. URL : https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/28128
29. Báez A. C. S. de. Faberwaltz: estudo de produção gráfica, concept art e ilustração através da produção de um artbook-relatório : Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Design, com habilitação em Design Gráfico). Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, 2015. 94 p. URL : https://repositorio.unesp.br/entities/publication/1dedb0a0-58ab-44a8-9e6c-ae5b2049eb03
30. Bloodborne Artbook. URL : https://www.creativeuncut.com/art_bloodborne_a.html (дата звернення: 25.05.2025).
31. Dark Souls Design Works. URL : https://www.scribd.com/doc/174600768/Dark-Souls-Design-Works-Artbook (дата звернення: 25.05.2025).
32. The World of The Witcher: Video Game Compendium. URL : https://www.scribd.com/document/514507862/The-World-of-the-Witcher-Video-Game-Compendium (дата звернення: 25.05.2025).
33. Бєлікова А. В., Здор О. Г., Лихолат О. В. Артбук як інструмент збереження та популяризації локальної культурної спадщини (на прикладі проєкту «Проскурів. Дні і ночі»). *Український мистецтвознавчий дискурс.* 2025. № 4. С. 17–32. DOI: https://doi.org/10.32782/uad.2025.4.2.

34. The Art of Berserk. URL : https://www.scribd.com/document/661892456/The-Artwork-of-Berserk (дата звернення: 25.05.2025).
35. Diablo III: Book of Cain / Deckard Cain. URL : https://www.scribd.com/doc/88266507/Diablo-III-Book-of-Cain-Deckard-Cain (дата звернення: 25.05.2025).
36. The Art of Alice: Madness Returns. URL : https://www.scribd.com/document/143550671/Art-of-Alice-Madness-Returns
37. Journey Artbook. URL: https://conceptartworld.com/books/the-art-of-journey/ (дата звернення: 25.05.2025).
38. Xu X. Hibernation: Designing a Visual Narrative Methods. 2019. P. 5–35. URL : https://repository.lib.umassd.edu/esploro/outputs/graduate/Hibernation-Designing-a-visual-narrative-methods/9914424882701301/filesAndLinks?index=0
39. Євсєєв О. С., Величко В. Ю. Методика розробки артбука комп'ютерної гри. *Технічні науки. Поліграфія і видавнича справа.* Харківський національний економічний університет імені Семена Кузнеця. 2023. С. 125–130. DOI: 10.32403/0554-4866-2023-2-86-125-134
40. Cappellotto Cerioni A. L. Licorice: desenvolvimento visual de personagens e cenários. UNESP Repository. 2018. 63 p. URL : https://repositorio.unesp.br/entities/publication/39929872-f2db-4ee0-b3ae-abd8f7c0d720
41. Гула Є. П., Журавова М. А., Михайлицький О. А. Синтез розвитку книжкової графіки та дизайну в Україні. *Альманах «Культура і Сучасність»*. 2023. № 1. С. 70–75. DOI: 10.32461/2226-0285.1.2023.286784
42. Костенко І. О. Типографіка у стильових категоріях графічного дизайну. *Український мистецтвознавчий дискурс.* 2025. № 6. С. 120–126. DOI : https://doi.org/10.32782/uad.2025.6.1

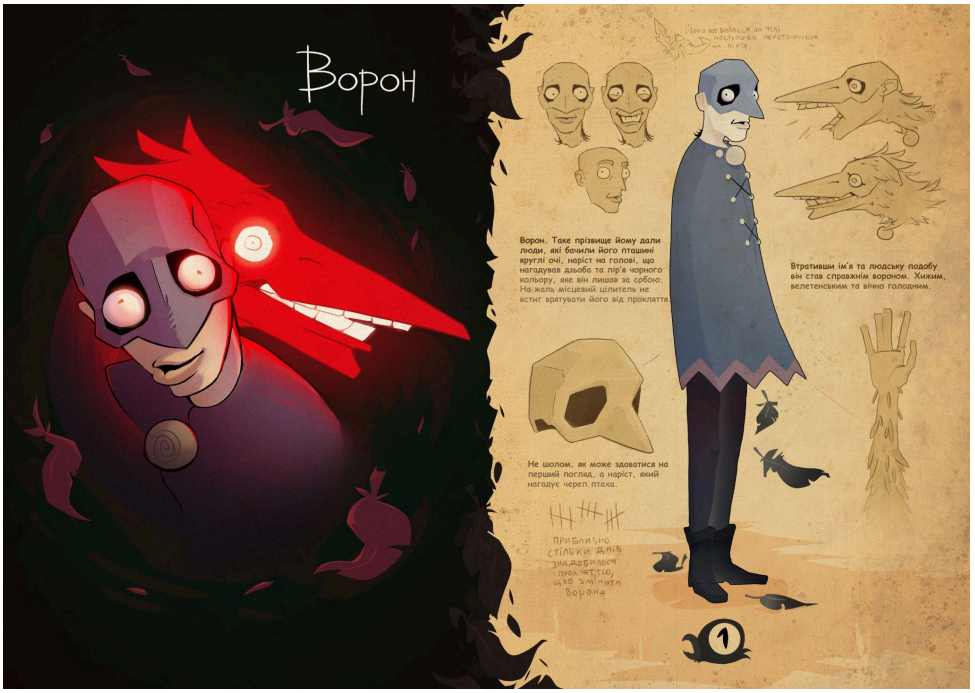
ДОДАТКИ



Додаток А.1 – швидкі ескізи на папері



Додаток Б.1 – перший розворот



Додаток Б.2 – другий розворот



Додаток Б.3 – третій розворот



Додаток Б.4 – четвертий розворот



Додаток Б.5 – п'ятий розворот



Додаток Б.6 – шостий розворот



Додаток Б.7 – сьомий розворот



Додаток Б.8 – восьмий розворот



Додаток Б.9 – дев'ятий розворот



Додаток Б.10 – десятий розворот



Додаток Б.11 – одинадцятий розворот



Додаток Б.12 – перший форзац



Додаток Б.13 – другий форзац