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

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

бакалавра

на тему: **РОЗРОБКА АРТБУКУ «FAULT» ЗА ВЛАСНИМ АВТОРСТВОМ**

Виконала: студентка 4 курсу, групи 6.0222-1
спеціальності 022 «Дизайн»
освітньо-професійної програми «Графічний дизайн»
Спиця Марина Юріївна
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 СТУДЕНТЦІ

Спиці Марини Юріївні

1. Тема роботи: Розробка артбуку «Fault» за власним авторством. Науковий керівник роботи *Димова А.П.* затверджені наказом ЗНУ *№1779-с від* 08.12.2025
2. Строк подання студентом роботи: *08.05.26*
3. Вихідні дані до роботи: *відсутні*
4. Зміст пояснювальної записки (перелік питань, що належить розробити): *Теоритичні основи артбука як видавничого продукту. Передпроєктне дослідження. Розробка концепції та дизайну артбука «Fauit».*
5. Перелік графічного матеріалу: *презентація, демонстраційна графіка.*
6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали консультанта	Дата, підпис	
		Надано	Отримано
Розділ 1	*Чемерис Г. Ю.*		
Розділ 2	*Чемерис Г. Ю.*		
Розділ 3	*Чемерис Г. Ю.*		

7. Дата видачі завдання: 01.10.2025

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання	Примітка
1	***Організаційний етап:*** *Отримання вихідних даних та реєстрація теми проєкту.*	***01.10.2025***	
2	***Реєстрація теми:*** *Офіційне затвердження теми керівником та подання пакета документів.*	***09.10.2025 – 22.10.2025***	
3	***Теоретичне дослідження:*** *Вивчення теоретичних аспектів ілюстрування та аналіз обраної проблематики.*	***22.10.2025 – 13.11.2025***	
4	***Аналітичний етап:*** *Дослідження та систематизація існуючих аналогів.*	***16.11.2025 – 10.12.2025***	
5	***Текстова частина:*** *Підготовка та написання першого розділу пояснювальної записки.*	***17.01.2026 – 20.03.2026***	
6	***Практична частина:*** *Створення ескізної бази та пошук колористичних рішень.*	***20.03.2026 – 12.04.2026***	
7	***Фіналізація творчої частини:*** *Завершення художнього оформлення серії ілюстрацій «Fault».*	***20.04.2026 – 01.05.2026***	
8	***Контрольний етап:*** *Отримання рецензії та перевірка на відповідність вимогам нормоконтролю.*	***04.05.2026 – 16.05.2026***	
9	***Підготовка до захисту:*** *Технічне виконання (друк), комплектація матеріалів та передача роботи на кафедру.*	***25.05.2026 – 07.06.2026***	
10	***Підсумковий етап:*** *Публічний захист кваліфікаційної роботи.*	***08.06.2026 – 21.06.2026***	

Студент _____ *Марина СПИЦЯ*
(підпис) (прізвище та ініціали)

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

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

АНОТАЦІЯ

Спиця М. Ю. Розробка артбуку «Fault» за власним авторством : кваліфікаційна робота бакалавра спеціальності 022 «Дизайн» освітньо-професійної програми «Графічний дизайн» / наук. керівник, А. П. Димова. Запоріжжя : ЗНУ, 2026. 73 с.

UA : Робота викладена на 73 сторінках друкованого тексту. Об'єкт дослідження: артбук. Предмет дослідження: художньо-композиційні та графічні засоби розробки артбуку. Мета роботи: розробка концептуального дизайну та візуально-графічної структури авторського артбука «Fault» як засобу візуальної комунікації.

Ключові слова: артбук, композиція, типографіка, фантастика, графічний дизайн, концептуальний дизайн.

Spytsia M. Yu. Development of the Artbook ″Fault″ by Own Authorship : Bachelor’s thesis, speciality 022 "Design", Educational and Professional Program "Graphic Design" / Sci. adv. A. P. Dymova. Zaporizhzhia: ZNU, 2026. 73 p.

EN : The work is presented on 74 pages of printed text. Object of research: artbook. Subject of research: artistic, compositional and graphic means of artbook development. The purpose of the study: development of conceptual design and visual and graphic structure of the author's artbook "Fault" as a means of visual communication.

Key words: artbook, composition, typography, fiction, graphic design, conceptual design.

ЗМІСТ

ЗМІСТ..... 5
ВСТУП..... 6
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ АРТБУКА ЯК ВИДАВНИЧОГО ПРОДУКТУ..... 9
1.1 Артбук та його місце в сучасній видавничій культурі..... 9
1.2 Типологія артбуків та їхні характеристики..... 12
1.3 Композиційно–конструктивні принципи проєктування артбуків..... 16
РОЗДІЛ 2. ПЕРЕДПРОЄКТНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ..... 21
2.1 Сучасний стан видавничого ринку артбуків..... 21
2.2 Аналіз аналогів та прототипів..... 26
РОЗДІЛ 3. РОЗРОБКА КОНЦЕПЦІЇ ТА ДИЗАЙНУ АРТБУКА «FAULT». 39
3.1 Концептуальне обґрунтування проєкту «Fault»..... 39
3.2 Пошуковий етап розробки артбука..... 41
3.3 Формування стильової єдності видання..... 57
ВИСНОВКИ..... 64
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ..... 66
ДОДАТОК А..... 72

ВСТУП

Актуальність. Артбук як видання демонструє стійку динаміку розвитку в глобальному та вітчизняному культурному просторі. Проте насиченість ринку перевантажено комерційними продуктами та ліцензійними перекладами іноземних франшиз актуалізує потребу в створенні самобутнього українського контенту. Сьогодні спостерігається тенденція, коли візуальна культура артбуків підпорядковується маркетинговим шаблонам мас-медіа, перетворюючи книгу на супутній продукт кіно чи ігрової індустрії, де дизайн залишається стандартизованим.

Сучасний етап вимагає переходу від таких масових моделей до експериментального видавничого дизайну. Розробка оригінального авторського артбука, присвяченого моделюванню вигаданого світу, дозволяє реалізувати синтез форми, змісту та матеріальності, трансформуючи книгу з суто комерційного продукту в самостійний естетичний та інтелектуальний об'єкт.

Додатковим аргументом на користь актуальності теми є необхідність дослідження інтерактивного потенціалу книги в епоху домінування цифрових технологій. Проєктування авторського артбука дає змогу подолати обмеження класичного двовимірного формату видання, трансформуючи його у цілісну динамічну структуру У цьому контексті актуалізується потреба у пошуку нових засобів візуальної метафоризації, де кожен елемент архітектоніки — від шрифтових акцентів до колористичних рішень та композиційних пауз — працює на розкриття внутрішньої філософії вигаданого всесвіту. Художньо-проєктна розробка подібних видань відкриває нові можливості для експериментів, коли тактильні та візуальні характеристики паперу, архітектура макета та ритміка ілюстративного ряду утворюють єдину невербальну структуру.

Крім того, актуальність теми зумовлена специфікою самого художнього матеріалу, що лягає в основу проєкту. Візуалізація концепцій та соціальних ієрархій вигаданих світів, зокрема у жанрах наукової фантастики та антиутопії, потребує гнучких графічних інструментів, здатних передати складні

концептуальні та соціально-політичні підтексти. Український видавничий простір має вагомий потенціал для розвитку оригінального концепт-арту, що пропонує самобутню візуальну мову для моделювання складних авторських всесвітів замість копіювання запозичених західних шаблонів. Таким чином, теоретичне та практичне обґрунтування проєктування артбука, побудованого на базі оригінального художнього світу, є важливим кроком для розширення жанрово-тематичних меж українського графічного дизайну та ілюстрації.

Концепція цієї роботи полягає в тому, що авторський артбук «Fault» розробляється як приклад вітчизняного проєкту, орієнтованого на комплексний підхід до видавничого дизайну та послідовне розкриття концепції вигаданого світу. Створення цього видання спрямоване на розширення досвіду проєктування авторських книг в Україні та вивчення специфіки інтеграції концепт-арту в площину друкованого видання. Дизайнерське рішення артбука базується на принципі, за якого форма та конструкція книги функціонують як інструменти трансляції художнього сюжету, доповнюючи графічне наповнення.

Об'єкт дослідження — артбук.

Предмет дослідження — художньо-композиційні та графічні засоби розробки артбуку.

Мета роботи — розробка концептуального дизайну та візуально-графічної структури авторського артбука «Fault» як засобу візуальної комунікації.

Для досягнення поставленої мети визначено наступні **завдання**:

1. Дослідити теорію та типологію артбука як сучасного видавничого формату в контексті світової та української культури.
2. Проаналізувати аналоги та ринкові тенденції, зокрема видання про дистопічні світи, для визначення ефективних стратегій проєктування.
3. Визначити цільову аудиторію та розробити концепцію проєкту «Fault», обґрунтувавши ключові метафори, теми та естетичні рішення.
4. Створити графічні та шрифтові складники артбука: образи персонажів, локації, колірне рішення та типографіку.

5. Зпроєктувати композиційну структуру розгортів, забезпечуючи стильову єдність та ритміку артбука.

6. Здійснити верстку фінального цифрового макета видання та провести його додрукарську підготовку.

Структура пояснювальної записки. Пояснювальна записка складається зі вступу, 3 розділів, висновків, списку використаних літературних джерел і додатків. Обсяг кваліфікаційної роботи становить 73 сторінки, 38 ілюстрації, 45 літературних джерел. Обсяг основної частини кваліфікаційної роботи становить 66 сторінок.

РОЗДІЛ 1.

ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ АРТБУКА ЯК ВИДАВНИЧОГО ПРОДУКТУ

1.1 Артбук та його місце в сучасній видавничій культурі

У сучасній візуальній культурі артбук виступає як інноваційний тип нішевого видання, у якому концентруються неперeсічні підходи автора й видавця до організації книжкового контенту [1, с. 10]. На відміну від традиційної книги, яка здебільшого функціонує як лінійний носій інформації, артбук трансформує уявлення про концепцію видання, перетворюючись на багатозначний візуально-простірний об'єкт, де форма та зміст взаємно збагачують сенс проєкту [1; 15]. Як зазначає О. Корецька, цей формат формує особливу колоритну нішу на видавничому ринку, де книга виявляє себе насамперед як об'єкт мистецтва [15, с. 66]. Завдяки такій специфіці, артбук стає комплексним засобом візуальної та невербальної комунікації, що дозволяє не просто демонструвати фінальні художні досягнення, а й фіксувати авторське бачення, зберігаючи естетичну цілісність усього творчого процесу розроблення [1, с. 12].

Особливо популярність артбуків зросла у середовищі ігрової та кіноіндустрії, а також графічного дизайну, де вони стали невід'ємною частиною професійної практики. Цей феномен пояснюється тим, що творці почали розуміти артбук не як другорядний та необов’язковий маркетинговий матеріал, а як первинний канал комунікації зі своєю аудиторією та інструмент для поглиблення культурного діалогу навколо своєї роботи [8, с. 212].

Сучасний артбук функціонує на перетині кількох дисциплін: мистецтвознавства, видавничої справи, дизайну та комунікаційних технологій. Його місце у видавничій культурі визначається тим, що він репрезентує авторське бачення завдяки максимальній свободі у композиційному та графічному вирішенні. Артбук не підпорядковується строгим канонам навчальної або наукової літератури, натомість дозволяє творцеві виражати свою

індивідуальність через вибір матеріалів, технік верстки та візуальної навігації. На відміну від журналістичних видань або наукових монографій, де формат часто визначається установленими конвенціями, артбук надає художнику свободу переосмислення того, як інформація повинна бути структурована та представлена. Ця творча свобода робить артбук привабливим форматом для тих, хто прагне вирватися за межі стандартизованих підходів до видавничого дизайну [17, с.66].

Значущість артбука у контексті сучасної видавничої культури полягає в тому, що він полегшує процес представлення творчої роботи. Будь–який художник, дизайнер або творча особа отримує можливість представити свої напрацювання у професійному форматі, виходячи за межі традиційних виставкових просторів та галерей. Артбук стає мостом між творцем та аудиторією, створюючи діалог через сторінки видання. Ця простота має глибокий соціальний та культурний вплив, оскільки дозволяє голосам та перспективам, які раніше були усунуті від традиційних інститутів мистецтва та культури, знайти простір для висловлення та визнання. Крім того, артбук дозволяє творцям утримати контроль над представленням своєї роботи, що контрастує з традиційною галерейною системою, де куратори та інституції часто опосередковують взаємодію між художником та публікою [2, с. 84].

Водночас артбук розглядається як об'єкт художнього колекціонування, що надає йому додаткової значущості у культурному ландшафті. Бібліофіли та колекціонери цінують артбуки зокрема й за матеріальність, якість друку, вибір паперу та інші технічні характеристики. Це робить артбук гібридним продуктом, який існує одночасно у функціональній та естетичній площинах. Матеріальні аспекти артбука, такі як текстура паперу, вибір шрифтів, якість кольоровідтворення та способи скріплення стають частиною його художньої цінності. Від цих аспектів може залежати й занурення у твір — враження стають значно яскравішими, коли споживач відчуває у виконанні артбука знайомі риси та стилі реалізації. Деякі артбуки, особливо ті, що видані обмеженим тиражем з використанням преміум матеріалів, набувають статусу

раритетів, вартість яких зростає з часом, аналогічно до творів образотворчого мистецтва. Цей статус артбука як колекційного об'єкта додатково мотивує творців до розроблення видань найвищої якості [3, с. 208].

На сучасному етапі розвитку видавничої індустрії артбук займає стабільну позицію у портфоліо як традиційних видавництв, так і незалежних та самовидавців. Його поширення через онлайн–платформи, краудфандингові проєкти та спеціалізовані видавництва свідчить про постійне зростання інтересу аудиторії до цього формату. Артбук став не лише засобом документування творчого процесу, а й важливим маркером художньої зрілості та професіоналізму творця. Артбук у сучасному контексті виступає також як площина для експериментування з новими формами взаємодії між творцем та аудиторією. У час цифровізації, коли більшість контенту споживається переважно у вигляді короткотривалих цифрових форматів, артбук пропонує альтернативу — це глибше, більш рефлексивне переживання творчої роботи. Читання артбука вимагає часу, спокою та зосередження, що робить його формою опору проти поверхневості масової культури [10, с. 131].

Традиційні інституції, такі як музеї та галереї, все більше конкурують із цифровими платформами та альтернативними просторами культури. У цьому контексті артбук перетворюється на портативну галерею, яка дозволяє людям везти зі собою скарби культури та мистецтва. Це робить артбук особливо актуальним для мобільного світу, де люди все менше часу проводять у стаціонарних культурних інституціях, натомість прагнуть отримати художнє переживання у зручному для них форматі. Таким чином, артбук являє собою не лише видавничий продукт, але й символ змін у взаємодії між художником та споживачем культури [19].

Інший важливий аспект артбука полягає у його ролі як засобу збереження та архівування творчої спадщини. На відміну від цифрових файлів, які можуть легко втратитися або забутися внаслідок технологічних змін та деградації носіїв, артбук як фізичний об'єкт має майже невичерпний термін функціональності. Матеріали, з яких виготовляються якісні артбуки, можуть

зберігатися століттями без суттєвих змін. Це робить артбук важливим інструментом для забезпечення того, щоб творчість сучасних художників та дизайнерів залишалася доступною для майбутніх поколінь. Ця архівна функція надає артбуку глибокого значення, перетворюючи його з просто комерційного продукту на культурну. довгострокову цінність [23].

У контексті візуальної комунікації артбук виступає платформою для безпосереднього діалогу автора з аудиторією. На відміну від збірних каталогів чи сторонніх оглядів, авторська книга забезпечує повну цілісність репрезентації художнього проєкту. Це дає можливість митцю самостійно керувати увагою та сприйняттям читача, послідовно розкриваючи концепцію вигаданого світу. Читачі артбука часто відчувають себе залученими у приватний діалог із творцем, що створює більш глибокий та значущий взаємозв'язок, ніж інші способи передачі медіа. Цей психологічний аспект артбука робить його невід'ємною частиною сучасної культури, де автентичність та прямодія все більше цінуються в порівнянні з медіатизованими та фільтрованими уявленнями [24].

Виникли спеціалізовані видавництва, присвячені виключно артбукам, розроблені навчальні програми у школах дизайну та мистецтва, присвячені розробленню артбуків, та організовані міжнародні конференції та виставки, що обговорюють актуальні тенденції у цій галузі. Подібні тенденції підтверджують, що артбук сьогодні розглядається не як другорядне явище, а як автономна й академічно визнана форма культурної комунікації. Це забезпечує йому стабільне місце серед актуальних практик візуального мистецтва та сучасного книжкового проєктування.

1.2 Типологія артбуків та їхні характеристики

Видове різноманіття артбуків базується на різних критеріях класифікації, які відображають різні підходи до організації матеріалу та способу його подання. Класифікація артбуків служить не лише теоретичним цілям, але й

надає практичної орієнтації творцеві та видавцеві у складному ландшафті видавничих можливостей та обмежень [11, с.99].

Перший значущий критерій класифікації артбуків пов'язаний із їхньою функціональною спрямованістю. У цій площині розрізняють документаційні артбуки, які фіксують історію розробки проекту, етапи його еволюції та творчі експерименти. Такі видання служать архівним матеріалом і дозволяють простежити логіку авторського пошуку від перших ескізів до фінальної реалізації. Документаційні артбуки часто супроводжуються текстовими коментарями, які пояснюють мотивацію дизайнерських рішень та контекст їхнього виникнення. Цей тип видання виявляє процес як мистецьку практику, надаючи глядачеві можливість слідувати за розумовою та творчою траєкторією художника, розуміючи шлях, який привів до кінцевого результату [18, с. 223].

Другий вид – концептуальні артбуки – спрямований на презентацію завершеного художнього продукту у його найкращому світлі. На відміну від документаційних видань, концептуальні артбуки не прагнуть показати всі деталі творчого процесу, а натомість фокусуються на презентації остаточного твору [4]. Особливої актуальності концепт-артбуки набули у структурі креативних індустрій — зокрема у сферах геймдизайну, кінематографа та цифрового мистецтва, де вони інтегрувалися у щоденну проєктну практику [37, с. 71]. Сучасний етап розвитку візуальної культури демонструє переосмислення функцій таких видань: артбук перестав сприйматися суто як супутній маркетинговий чи рекламний продукт медіафраншизи. Натомість він функціонує як самостійний комунікаційний канал та художньо-проєктна платформа, що забезпечує глибоку взаємодію з аудиторією та транслює унікальний авторський наратив, який стоїть за створенням візуального всесвіту [37, с.73].

Третій тип – дослідницькі артбуки – має яскраво виражений аналітичний характер. Вони містять детальні розбори композиційних рішень, пояснення колоративних схем, аналіз типографічних рішень та інші елементи, які допомагають розумінню творчого задуму. Такі артбуки часто мають збільшені

формати та вирізняються високою якістю друку, що дозволяє розглядати деталі творів із максимальною повнотою [12, с. 46]. Дослідницькі артбуки служать і як навчальні матеріали, і як довідники для професіоналів, які прагнуть глибше зрозуміти методологію творця та технічні інструменти, за допомогою яких досягнувся художній результат.

Моновізуальні артбуки, навпаки, зосереджуються на одній мистецькій техніці чи матеріалі. Вони дозволяють глибше вивчити специфіку конкретної методики і часто видаються як спеціалізовані видання для професійної аудиторії. Такі видання служать як демонстрацією майстерності у одній конкретній галузі, так і дослідженням варіативності та можливостей у межах обраної техніки, розкриваючи глибину та багатство, яка криється в, здавалося б, вузькій галузі творчості [6, с. 112].

За конструктивними параметрами та масштабом виділяють два основні типи видань: малоформатні (камерні) артбуки та великоформатні (монументальні) видання. Малоформатні артбуки орієнтовані на індивідуальну, динамічну взаємодію з читачем, характеризуються високою ергономічністю та є більш доступними у тиражуванні. Натомість великоформатні видання (формату А3 і більше) розраховані на стаціонарне, детальне сприйняття візуального контенту, часто мають колекційну цінність і виступають як самостійні арт-об'єкти. Таким чином, вибір просторових параметрів артбука безпосередньо зумовлений його функціональним призначенням, оскільки масштаб видання визначає характер художньої комунікації та формує репрезентативний статус проєкту [5, с.43].

Визначення типу артбука на початку проєкту дозволяє чітко окреслити обсяги роботи, визначити кількість та якість матеріалу, який потрібно зібрати, а також встановити стандарти якості для його подання. Крім того, розуміння типу допомагає в розробленні відповідної маркетингової стратегії та визначенні оптимальних каналів розповсюдження, оскільки різні типи артбуків мають різні потенціальні ринки та очікування від аудиторії [17, с.67].

Сучасні тенденції у розвитку артбука показують, що межі між цими типами стають дедалі більшосмисленими. Видавці та художники експериментують з гібридними формами, які поєднують риси документаційного та концептуального артбука, або інтегрують елементи дослідницького підходу у концептуальне видання. Така гнучкість відображає еволюцію мислення щодо того, як мистецька робота повинна бути представлена та зберігатися. На практиці це означає, що сучасні артбуки часто мають багатошарову структуру, де різні типи читачів можуть знайти релевантний для них матеріал – від простого естетичного переживання до глибокого аналітичного дослідження [1, с. 14].

Еволюція типології артбуків також відбиває динамічні зміни у культурному контексті та в очікуваннях аудиторії. Коли артбук виник у своєму сучасному вигляді, домінували концептуальні видання, які прагнули представити мистецтво у найбільш возвеличеному вигляді. Однак із часом аудиторія розвинула більш складне розуміння того, що може пропонувати артбук [6, с. 105]. Сучасні читачі цінують прозорість творчого процесу, бажаючи розуміти не лише готовий твір, але й логіку його створення. Цей зсув у смаках та очікуваннях привів до появи та зростання популярності документаційних та дослідницьких артбуків, які задовольняють цю потребу у глибокому розумінні матеріалу.

Вибір типу артбука також віддзеркалює філософію та цінності творця. Художник, який вирішує випустити документаційний артбук, прагне поділитися своєю творчою вразливістю та показати помилки та вивчення, що складають творчий процес. Натомість творець, який вибирає концептуальний артбук, прагне створити оптичний об'єкт чистого мистецтва, вільний від видимостей недосконалості [7, с.20]. Дослідницький артбук указує на бажання творця делегітимізувати свою роботу, розкривши механіку та теорію, що стоять за художніми рішеннями. Таким чином, типологія артбука є так званим каталізатором для розуміння змісту роботи та світогляду творця, а також підходу до свого ремесла [4].

Інтегрування елементів різних типів артбуків у межах одного видання стало популярною стратегією серед сучасних творців та видавців. Наприклад, артбук може розпочатися з концептуального розділу, який представляє завершені роботи у їхньому найкращому вигляді, потім перейти до документаційного розділу, який показує процес створення, і завершитися дослідницьким розділом із детальним аналізом рішень. Така структурована гібридність дозволяє читачеві керувати власним досвідом переживання артбука, пропускаючи секції, які його менше цікавлять, або занурюючись у глибину там, де його інтерес найбільший. Цей підхід відображає розвиток у розумінні того, що артбук може бути багатовимірним об'єктом, який підбурює різні аудиторії та інтереси [1, с.16].

Документаційні артбуки, з їхньою хронологічною структурою та поясненнями, часто добре адаптуються до інтерактивних форматів, де читач може клацати на елементи для отримання додаткової інформації [12, с. 52]. Концептуальні артбуки, з їхнім фокусом на естетиці та емоціональному впливі, можуть отримати більше переваг, ніж цифрові формати, які використовують можливості багатомедійності. Дослідницькі артбуки можуть бути розширені у цифровому форматі з гіперпосиланнями, відео та інтерактивними діаграмами. Таким чином, типологія артбука впливає не лише на розроблення паперових видань, але й на стратегію адаптації до інших медіа.

1.3 Композиційно–конструктивні принципи проєктування артбуків

Композиційно–конструктивні принципи проєктування артбуків базуються на глибокому розумінні взаємозв'язку між змістом та формою, де кожен елемент верстки служить точній комунікації авторського задуму.На відміну від традиційної книги, де композиція підпорядкована суворим правилам балансу тексту та ілюстрацій, артбук функціонує як простір вільного художнього експерименту. У такому виданні візуальні та текстові елементи не просто взаємодіють, а утворюють нелінійну, експресивну структуру, де графіка й типографіка є рівноцінними засобами вираження авторського задуму.

Композиція у артбуці не повинна бути суто декоративною, а натомість повинна служити цілеспрямованому висловленню ідеї та емоціонального стану, створюючи глибшу взаємодію між читачем та матеріалом [10, с.135].

Композиційно-структурною основою проектування авторського видання виступає модульна сітка, що регламентує архітектоніку сторінок та координує розміщення текстових і графічних блоків [23]. У контексті створення артбуків сітка не обов'язково має підпорядковуватися суворій геометричній статиці — допускається використання динамічних, органічних або асиметричних структур, які, проте, зобов'язані забезпечувати візуальну цілісність та системність усього макета [23, с. 84].

Модульна система організує пропорційні взаємозв'язки між внутрішніми та зовнішніми полями, текстовими колонками й міжколонковим простором (середниками), оптимізуючи площину для інтеграції ілюстративного матеріалу [35, с. 112]. Чітко вибудувана графічна архітектура дозволяє дизайнеру гнучко оперувати візуальною послідовністю та ритмом видання. Навіть за умов складних композиційних експериментів із деструктуризацією та асиметрією, сітка залишається тим конструктивним каркасом, який балансує авторську свободу із системною графічною культурою та технічною грамотністю реалізації проєкту [23; 35].

При розробці артбука слід враховувати концепцію «дихання» сторінки – простір, який залишається порожнім, служить не лише естетичним цілям, але й сприяє психологічному сприйманню матеріалу. Надмірна насиченість інформацією перевантажує глядача, натомість достатня кількість білого простору дозволяє матеріалу «дихати» та полегшує розуміння змісту. Цей принцип особливо важливий у разі, коли артбук призначений для довгострокового перегляду, оскільки без достатньої паузи читач може відчути втому від візуальної інформації та перестати розглядати видання. Білий простір також служить як елемент дизайну, створюючи спокійні зони навколо активних композиційних елементів та надаючи виданню ауру витонченості та простору для роздумів [9, с.73].

Ритмічна організація сторінок у артбуці грає вирішальну роль у створенні динаміки перегляду. Повторення композиційних мотивів, чергування темпу та формату зображень, варіювання розмірів елементів створюють ритм, який направляє очі глядача по сторінці. Цей ритм повинен підтримувати інтерес читача та запобігти монотонності. На практиці це означає, що послідовність розгортів повинна мати певну динамічну структуру, подібно до музичного твору, де є моменти напруження та розслаблення, прискорення та сповільнення, кульмінація та розширення, які направляють емоційне переживання читача.

Контраст розуміється як різниця у розмірах та тонах, противага між динамічними та статичними композиціями, а також між насиченою інформацією та спокійними сторінками. Контрастні рішення допомагають акцентувати увагу на найважливіших елементах та створюють емоційну динаміку під час сприймання інформації. Контраст функціонує також на рівні матеріалів, де чергування глянцевих та матових поверхонь створює тактильну драму, та на рівні типографіки, де чергування великих та малих шрифтів створює візуальну напругу й інтерес [12, с.66].

При роботі з розворотом (двома сторінками, видимими одночасно) композиція набуває додаткової складності. Розворот функціонує як єдиний композиційний простір, де варто уникати розділення елементів у жолобі (складці між сторінками). Вертикальна вісь розвороту має служити точкою рівноваги, а не розділення. На практиці це означає, що важливі елементи не повинні розташовуватися безпосередньо у центрі розвороту, оскільки жолоб може замінити половину елемента при розкритті видання. Деякі творці навмисне використовують жолоб як композиційний елемент, дозволяючи йому розділяти дві концептуально окремі ілюстрації, що символізує розлом або поділ у світі, який вони представляють [5, с. 170].

Кольорова схема артбука також є важливим композиційним інструментом. На відміну від добірки з п’яти–шести кольорів у традиційному дизайні, артбук часто оперує значно більшою палітрою, отримуючи її з самих ілюстрацій. Однак навіть у цьому випадку слід дотримуватися принципу пропорційності –

домінуючі кольори мають займати найбільше місце, допоміжні – менше, а акцентні – мають служити для привернення уваги до ключових елементів. Колірна консистентність також допомагає читачеві розуміти структуру видання на підсвідомому рівні, створюючи набір візуальних кодів, які полегшують орієнтацію у матеріалі та посилюють емоційне сприйняття змісту [9, с.74].

Для розробки артбуку є доцільним вибір підходящих матеріалів. Вибір паперу за його текстурою, щільністю та фінішем суттєво впливає на сприйняття ілюстрацій. Глянцевий папір надає сяйва кольорам та створює враження люксурійності, матовий створює тактильність та утримує легкість при читанні, крейдований папір з його грубістю підходить для органічних рисунків. Деякі артбуки експериментують з використанням кількох типів паперу у межах одного видання, додає глибини читацькому переживанню. Матеріальність стає активною частиною комунікації, де тактильне відчуття підкріплює або контрастує з візуальним змістом, створюючи багатовимірне переживання видання як об'єкта [5, с. 93].

Конструктивні рішення охоплюють також способи скріплення видання. Традиційне побіжне скріплення, брошурування, спіраль, гребінець чи навіть м'який переплет – кожен вибір впливає на те, як видання розкривається та розглядається. Артбуки часто використовують суперобкладинки та спеціальні матеріали для обкладинки, що перетворює фізичний об'єкт у мистецький твір. Скріплення також впливає на функціональність видання — деякі способи дозволяють видання розкриватися повністю без повернення до центру, тоді як інші потребують утримання видання при перегляді, що впливає на комфортність використання та сприйняття видання читачем [12, с. 92].

Сучасний артбук повинен враховувати не лише традиційні паперові видання, але й цифрові формати. При проєктуванні артбука для обох форматів композиція мусить бути гнучкою, дозволяючи адаптацію до різних розмірів екранів без втрати змісту та естетичності. Це вимагає більш виваженого підходу до розташування елементів та ретельного вибору розмірів шрифтів. Деякі творці розробляють паралельні версії для паперу та цифри, з незначними

видозмінами обидвох форматів для оптимізації досвіду читання у кожному середовищі, усвідомлюючи, що специфіка кожного середовища потребує своєї власної естетичної та функціональної логіки.

Принцип єдності у артбуці означає, що всі дизайнерські рішення повинні служити одній глобальній ідеї. Кожна сторінка, кожен елемент, навіть спеціальні ефекти друку повинні підтримувати тему та атмосферу видання. Артбук «Fault» потребує особливо уважного розгляду цих принципів, оскільки його тема вимагає вираження концепцій дезорієнтації та розпаду через форму видання. Стильова єдність при цьому не означає одноманітність, а скоріше узгодженість на більш глибокому рівні, де різноманітність експресії служить єдиному концептуальному задуму, демонструючи, як видавничий дизайн може стати самостійною художньою практикою [7, с. 77]. Розробка артбука як видавничого об'єкта являє собою комплексне завдання, яке потребує синтезу знань із композиції, типографіки, поліграфії та маркетингу. Розуміння цих принципів забезпечує створення видання, яке не лише естетично привабливе, але й ефективно експонує авторський задум аудиторії. Успішний артбук демонструє, що видавничий дизайн може стати самостійним мистецьким твором, де форма видання активно сприяє передачі змісту та створенню глибокого, багатовимірного переживання для читача [10, с.133].

Експериментування із традиційними композиційними принципами часто призводить до найбільш інноваційних та пам'ятних артбуків. Деякі творці навмисне порушують встановлені правила композиції, асиметрії та ритму для створення відчуття дезорієнтації та напруги, що може бути потужним способом передачі складних емоційних чи концептуальних ідей. Однак успішне порушення потребує глибокого розуміння цих правил у першу чергу, оскільки лише коли творець повністю розуміє логіку традиційних підходів, він може свідомо та ефективно їх переступити. Таким чином, опанування композиційних принципів артбука не є обмеженням творчої свободи — це фундамент, з якого зростає найбільш інноваційна та оригінальна творчість.

РОЗДІЛ 2.
ПЕРЕДПРОЄКТНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ

2.1 Сучасний стан видавничого ринку артбуків

Видавничий ринок артбуків переживає період інтенсивного розвитку, який характеризується поширенням формату як у традиційному, так і у цифровому просторі. Трансформація цього сегменту видавничої індустрії віддзеркалює глобальні тенденції у споживанні мистецтва та культури, де все більше людей цікавляться не просто готовим продуктом, а також і його історією створення та авторськими роздумами.

На міжнародному рівні ринок артбуків демонструє стійке зростання впродовж останніх десяти років. Великі видавництва, такі як Taschen, Phaidon Press та Chronicle Books, інвестують значні ресурси у розробку артбуків на різні тематики – від архітектури до кіно та відеоігор. Ця тенденція відображає глибоку потребу аудиторії у багатовимірному сприйнятті мистецтва, де артбук функціонує як інструмент архівування та водночас як об'єкт естетичного переживання [17, с.68].

Варто зауважити, що експансія артбук–ринку пов'язана також з розширенням цифрових технологій, що дозволяють якісніше документувати та презентувати творчі процеси. Цифрові інструменти дизайну та виробництва зробили можливим створення значно складніших та багатошарових видань, які раніше були недоступні для менших видавництв. Одночасно з тим зросла і якість репродукції зображень, що критично важливо для артбуків, де візуальна вірність оригінальним творам є пріоритетом.

Особливий бум серед артбуків спостерігається у сегменті, пов'язаному з масовою культурою та розважальним контентом. Медіаіндустрія, у тому числі розробники відеоігор, активно випускає артбуки, які документують візуальний розвиток своїх проєктів. Компанії, такі як Blizzard Entertainment, Naughty Dog та FromSoftware, розуміють, що артбук служить не лише маркетинговим інструментом, але й способом поглиблення взаємодії зі своєю аудиторією. Такі

видання часто стають найбільш бажаними колекціонерськими предметами для шанувальників франшиз [6, с. 105].

Цей сегмент характеризується своєю специфічною динамікою. На відміну від традиційного видавництва, де публікації часто випускаються приблизно через 5–10 років після завершення проєкту, артбуки ігор іноді з'являються паралельно з релізом або навіть лише під час розробки гри. Це створює унікальну синергію між маркетингом, розробкою та видавництвом. Крім того, аудиторія відеоігор демонструє надзвичайну лояльність до франшиз, що гарантує певний обсяг продажів артбуку без необхідності широкої рекламної кампанії [10, с. 134].

На кіноринку артбуки супроводжують релізи великих голлівудських та європейських картин. Студії розуміють цінність артбуків як способу розширення франшизи у культурному просторі та залучення глибоких рівнів упередженості аудиторії. Артбуки кінофільмів часто містять ескізи костюмів, концепти локацій, біографічні матеріали про персонажів і спеціальні роздуми режисерів [1, с. 18].

Кінематографічні артбуки займають особливе місце у видавничій екосистемі завдяки їхній здатності передати складність виробництва деяких візуальних проєктів. Вони бувають також освітнім інструментом для студентів та молодих фахівців у галузі кіно, дизайну та архітектури. Багато студентів ідентифікують артбуки як один з найважливіших ресурсів при вивченні принципів композиції, колірної гармонії та концептуального дизайну [11, с. 57].

На українському ринку ситуація складна, але показує ознаки позитивних змін. Українські видавництва тривалий час сприймали артбук як вузькоспеціалізований продукт, призначений для невеликої аудиторії, тому інвестиції у цей сегмент були обмежені. Однак останніми роками спостерігається зростання інтересу як у традиційних видавництвах, так і у незалежних видавців та творців [18, с. 225].

Активізація українського артбук–ринку пов'язана з кількома факторами. По–перше, поширення краудфандингових платформ дозволило незалежним

художникам та дизайнерам мобілізувати фінансування для своїх проєктів без залежності від традиційних видавництв. Платформи, такі як Kickstarter та вітчизняні аналоги, стали важливими каналами розповсюдження артбуків. По–друге, розвиток української ігрової індустрії та цифрового контенту створив природну екосистему для артбуків, оскільки багато українських розробників бачать артбук як невід'ємну частину представлення своїх проєктів [19].

Важливо також відзначити роль соціальних мереж у популяризації українських артбуків. Платформи як Instagram та TikTok дозволили молодим художникам і дизайнерам отримати безпосередній доступ до глобальної аудиторії, минаючи традиційні видавничі канали. Це створило нову екосистему, де успіх артбука часто залежить від уміння творця будувати спільноту у цифровому просторі, а не від того, наскільки великим є видавництво [20].

Психографічний аналіз споживачів артбуків розкриває цікаві закономірності. Типовий покупець артбука – це людина, яка розглядає читання як активний процес, а не пасивне споживання. Вона цінує якість виконання, готова доплачувати за преміум матеріали та авторський дизайн. Такі споживачі часто є активними користувачами соціальних мереж, де вони діляться фотографіями своїх придбань і рекомендують видання своїм слідкувачам. Цей механізм соціального поширення став критично важливим для успіху артбуків на сучасному ринку [2, с. 86].

Розуміння цінової еластичності попиту критично важливо для видавців. Дослідження показують, що аудиторія артбуків менш чутлива до ціни, ніж читачі традиційної художньої літератури, особливо коли йдеться про артбуки, пов'язані з улюбленими франшизами. Однак дефіцит також грає роль – обмежені наклади та спеціальні видання, позиціоновані як колекціонерські предмети, часто демонструють зростання вартості з часом, що робить їх привабливими для інвестиційного придбання [4].

Канали розповсюдження артбуків також трансформуються. Традиційні книгарні залишаються важливими точками продажу, але все більше артбуків розповсюджується через онлайн–платформи, спеціалізовані веб-сайти та

соціальні мережі. Видавці активно використовують Instagram, Pinterest та TikTok для маркетингу артбуків, демонструючи фрагменти видань та привертаючи увагу потенційних покупців.

Стратегія розповсюдження стала новою нормою у видавництві артбуків. Видавці розуміють, що успішний артбук повинен бути в наявності також й у фізичних точках продажу (книгарні, мистецькі лавки, музейні магазини), на онлайн–платформах (Amazon, Bookshop.org, спеціалізовані сайти) та у соціальних мережах, де потенційні покупці першочергово дізнаються про нові видання. Деякі видавництва розробляють також мобільні додатки для перегляду артбуків у цифровому форматі, розширюючи доступність продукту.

Значний вплив на розвиток ринку артбуків має також феномен самовидавництва та незалежного видавництва. Технологічно можливість створювати якісні артбуки без залучення великих видавництв демократизує процес виготовлення. Сервіси друку за запитом та малих накладів дозволили художникам та творцям випускати власні артбуки без великих стартапових витрат [6, с. 108].

Тепер будь–який художник або дизайнер, незалежно від географічної локації або доступу до традиційних видавничих каналів, може випустити професійно оформлений артбук. Це призвело до вибуху творчості та експериментування, де невеликі видавництва часто більш охочі до ризику і інновацій, ніж великі корпоративні гравці. Однак це також означає, що ринок став більш фрагментованим і конкурентним, де успіх артбука все більше залежить від маркетингу та побудови спільноти, а не від фізичної видавничої потужності [17, с. 68].

Технологічні тенденції у виробництві артбуків також варті уваги. Розвиток цифрового друку дозволив виробникам експериментувати зі спеціальними ефектами – тиснення, вибіркове лакування, фольгування та інші способи оздоблення. Деякі видання містять інтерактивні елементи або QR–коди, що ведуть до додаткового мультимедійного контенту. Однак при цьому спостерігається й рух назад до традиційних технологій друку – офсет,

ліцензійне та ручне виробництво цінуються колекціонерами за їхню унікальність [9, с.74].

Революція у 3D–друці та цифрових технологіях також почала впливати на артбук–індустрію. Деякі сучасні артбуки використовують доповнену реальність (AR), дозволяючи читачам переглядати 3D–моделі персонажів або локацій через мобільний телефон. Ці інновації розширили можливості артбука як середовища, перетворюючи його з простого посібника на інтерактивний об'єкт, який може функціонувати на кількох рівнях задоволення – естетичному, інформаційному та технологічному [10, с.132].

Конкурентна ситуація на ринку артбуків характеризується наявністю як великих і встановлених видавництв, так і новачків та малих видавців. Великі видавництва мають переваги у маркетинговому охопленні та доступі до дистриб'юторських мереж, натомість малі видавці часто мають переваги у креативності та здатності швидко реагувати на нові тенденції. Цей мікс створює динамічний ринок, де можливості для інновацій залишаються значними [12, с. 123].

Конкурентна динаміка також формується появою нових гравців, які входять на ринок артбуків через краудфандинг та соціальні мережі. Ці новачки часто мають сильнішу комунікацію з цифровою аудиторією і краще розуміють, як будувати спільноти навколо творчих проєктів. Деякі з них виросли до розміру, коли вони почали конкурувати з традиційними видавництвами, пропонуючи альтернативні моделі виробництва та розповсюдження. Однак великі видавництва не залишилися байдужими до цих змін і активно адаптують свої моделі, інвестуючи у цифрові технології та спільнотні платформи [8, с. 214].

Артбуки більше не розглядаються як розкіш або спеціалізований інструмент для професіоналів, а натомість сприймаються як законна форма культурної комунікації, якою користуються як видавці, так і аудиторія. Ринок демонструє здоровий потенціал для подальшого росту, особливо з урахуванням

глобальної тенденції до преміумізації культурних продуктів і зростаючої цінності, яку споживачі надають автентичному, якісно виконаному контенту.

2.2 Аналіз аналогів та прототипів

При розробці артбука «Fault» є важливим аналіз сучасного стану ринкових пропозицій артбуків вже існуючих прототипів та аналогів, які функціонують в схожому просторі – це артбуки про вигадані світи, де центральною темою є конфлікт, тиск та втрата свободи. Аналіз таких видань дозволяє визначити, які композиційні та змістовні підходи виявилися найбільш ефективними у комунікації складних світобудівельних концепцій

Артбук «The Art of Dishonored» (*див. рис. 2.1*) від «Bethesda Softworks». Цей артбук документує візуальний розвиток відеогри, у якій головною темою також є опресія та боротьба проти деспотичної системи. Колірна схема – темні, похмурі тони переважають у композиції, створюючи атмосферу напруги та невизначеності. Особливо варто виділити те, як артбук організує матеріал не просто хронологічно, а за концептуальними блоками, дозволяючи читачеві розуміти еволюцію дизайнерського мислення. Видання містить детальні ескізи персонажів та локацій, супроводжені короткими коментарями дизайнерів, що пояснюють мотивацію їхніх рішень.

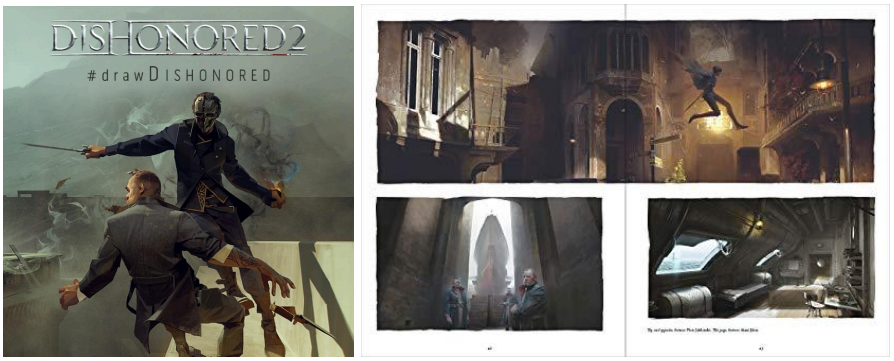


Рисунок 2.1 - артбук «The Art of Dishonored»

Аналіз «The Art of Dishonored» (*див. рис. 2.1*) розкриває, як видання використовує просторові та типографічні засоби для посилення тематики опресії. Наприклад, у розділах, присвячених авторитарній структурі світу, текст

часто розташовується у вузьких стовпцях або з обмеженим білим простором, створюючи відчуття стиснення. Навпаки, розділи про революцію та опір використовують більш просторові макети. Така метаметрична композиція – коли форма видання говорить про те ж саме, що й його зміст – служить важливим інструментом комунікації, який піднімає артбук на рівень повноцінного художнього твору

«The World of Bloodborne» (*див. рис. 2.2*), видання, присвячене відеогрі від «FromSoftware». Цей артбук виділяється своєю здатністю передати замороженість та готичність світу через вибір типографіки, композиції та спеціальні способи друку. Видання використовує переважно монохромну палітру з акцентним червоним та золотим, що створює драматичний ефект. Композиція сторінок часто асиметрична, що відображає хаос і розпад світу, якому присвячена гра. Артбук дозволяє читачеві не просто розглядати готові образи, але й розуміти логіку їхнього конструювання.



Рисунок 2.2 - артбук «The World of Bloodborne»

«The World of Bloodborne» (*див. рис. 2.2*) містить численні інтерв'ю з художниками, дизайнерами та режисером гри, де вони обговорюють натхнення, дизайнерські виклики та філософію, яка стоїть за естетикою світу. Ці голоси перетворюють артбук з простого каталогу зображень на засіб діалогу між творцями та аудиторією. Читач може відстежити еволюцію ідей, початку з історичних натхнень (готичне мистецтво, середньовічна архітектура), їх трансформацію в ігровій розробці та кінцевий результат у готовому світі.

Артбук «The Art of Blade Runner 2049» (*див. рис. 2.3*) від «Alcon Entertainment». Це видання демонструє, як артбук може функціонувати як кінематографічний екран у паперовому форматі. Видання містить не лише ескізи та концепти, але й промокадри з фільму, розташовані таким чином, що вони створюють динамічну розповідь на сторінці. Композиція часто використовує вертикальні та горизонтальні лінії для передачі рухливості та напруження. Колірна палітра витримана у холодних тонах, що посилює атмосферу дистопії.

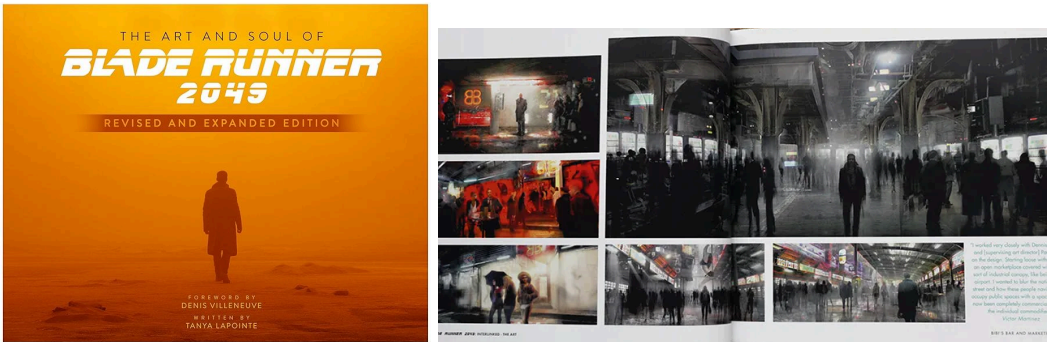


Рисунок 2.3 - артбук «The Art of Blade Runner 2049»

Унікальність «The Art of Blade Runner 2049» (*див. рис. 2.3*) полягає в його здатності передати через статичний об'єкт (книга) динаміку та рух, притаманні кіно. Видання розташовує композиційні елементи так, що очі читача рухаються по сторінці у певний спосіб, імітуючи траєкторію камери у фільмі. Деякі розвороти видання мають такі розміри та пропорції, що вони практично копіюють кінематографічне кадрування. Такий підхід розширює можливості артбука як носія комунікації, демонструючи, як принципи однієї медіа–форми (кіно) можуть бути переведені в іншу (видання).

Артпроєкт та візуальний концепт «Alien Stage» (*див. рис. 2.4*) від студії «VIVINOS». Цей цифровий артбук та серія медіаілюстрацій документують візуальний розвиток антиутопічного всесвіту, у якому провідною темою є тотальна опресія людства та відчайдушна боротьба за збереження ідентичності крізь призму музичного замагання під контролем чужорідної цивілізації.

Видання успішно використовує висококонтрастну колірну схему — холодні, стерильні та глибокі темні тони середовища прибульців переважають у композиції, виступаючи фоном для експресивних, яскравих спалахів кольору, що символізують живі людські емоції.



Рисунок 2.4 - артбук «Alien Stage»

Особливо варто виділити те, як матеріал організовано за блоками, що дозволяє глядачеві поетапно простежити еволюцію дизайнерського мислення від первинних начерків до фінальних емоційних розкадровок. Видання містить детальні психологічні ескізи персонажів, експресивні мімічні карти та замальовки локацій, які чітко транслюють внутрішній злам і мотивацію героїв.

Видання «The Art of Cyberpunk 2077» *(див. рис. 2.5)* від «Dark Horse Books» є еталонним зразком структурування масштабного візуального матеріалу, присвяченого капіталістичній деспотії та урбаністичному розшаруванню суспільства. Логіка побудови книги відмовляється від звичної хронології на користь ідеологічного розмежування світу. Матеріал розбитий на чіткі соціокультурні блоки, кожен з яких репрезентує окремий візуальний стиль мегаполіса. Це дозволяє читачеві поетапно дослідити, як соціальний статус фракції безпосередньо впливає на дизайн її одягу, зброї та середовища. Видавниче втілення проєкту демонструє агресивний, функціональний підхід до верстки. У розділах, що ілюструють монолітні транснаціональні корпорації (символ опресії), сторінки затиснуті у жорстку, геометричну модульну сітку.

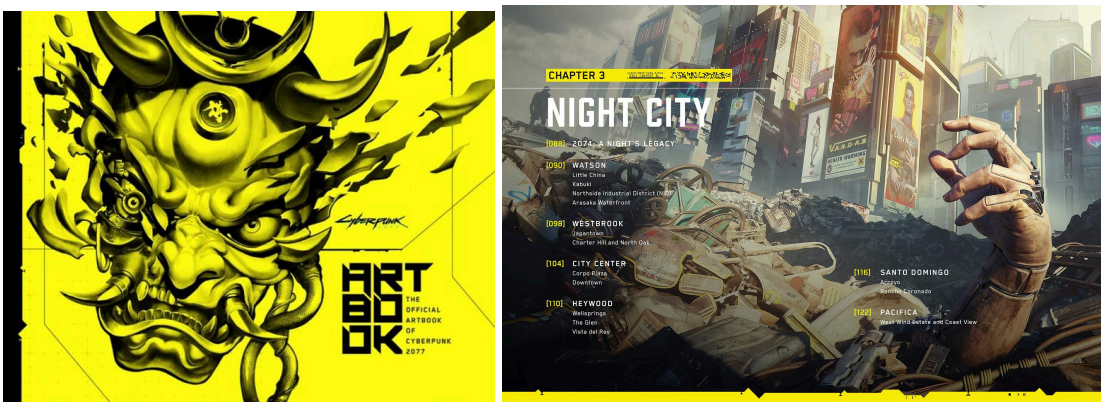


Рисунок 2.5 - артбук «The Art of Cyberpunk 2077»

Текст тут верстається у суворі вузькі колонки з мінімальними полями, імітуючи тиск системних регламентів. Натомість зони, присвячені вуличному підпіллю та бунтівним угрупованням, розроблені за принципом вільного кадрування. Тут застосовано асиметричні композиції, ефект нашарування пошукових скетчів один на одного та використання контрастних кольорових плашок (наприклад, кислотно-жовтих), що руйнують монотонність видання і передають хаос антисистемного руху.

Візуальні матеріали серії «Der Mond Evangelion» *(див. рис. 2.6)* від студії «Khara» є класичним прикладом моделювання концепції біомеханічних форм та абстрактної загрози. Видавниче втілення проєкту відкидає живописну хаотичність на користь суворої інженерної графіки та виробничого прагматизму. Сторінки, присвячені розробці істот та механізмів, упорядковані за принципом креслень або таємних військових архівів. Перевага віддається чітким лінійним контурам, ортогональним проєкціям, тривимірним розрізам та покроковим розкадровкам рухів об'єктів. Текстовий супровід зведений до мінімуму й обмежений технічними індексами, кодами моделей, номенклатурними назвами та маркуванням окремих вузлів.



Рисунок 2.6 - артбук «Der Mond Evangelion»

Такий підхід у верстці створює атмосферу відстороненого, суто наукового спостереження, де сам макет сторінки позбавлений емоційного людського фактора.

Видання «NieR:Automata World Guide» *(див. рис. 2.7)* від «Square Enix» репрезентує філософсько-меланхолійний підхід до видавничого дизайну дистопії. Світ, де покинута Земля належить безликим машинам, візуалізується через естетику абсолютного спокою та візуальної тиші. Палітра артбуку свідомо обмежена відтінками сепії та вицвівшого попелястого кольору.



Рисунок 2.7 - артбук «NieR:Automata World Guide»

Композиційна структура книги відмовляється від щільної верстки на користь великих порожніх площин. Ілюстрації не мають чітких меж, їхні краї м'яко розмиваються, плавно переходячи у колір паперу. Для текстового наповнення обрано витончені, легкі шрифти без засічок із навмисно

збільшеним міжлітерним інтервалом (кернінгом). Делікатні, ледь помітні горизонтальні лінії-розділювачі структурують сторінку, не обтяжуючи її.

Видання «Scorn: The Art of the Game» *(див. рис. 2.8)* від «Titan Books» є зразком дослідження та фіксації безкомпромісного біоорганічного дизайну, що повністю базується на художніх ідеях Г. Р. Ґіґера та Здзіслава Бексінського. Всесвіт проєкту відкидає класичні неорганічні технології: кожен елемент середовища, архітектури чи інструментів виглядає як вирощений із живої тканини, кісток, хрящів та м'язів. Колірна палітра видання підпорядкована цій концепції та складається з гнітючих, натуралістичних відтінків: кольору сирого м'яса, висушеної кістки, гнилої зелені та блідого, напівпрозорого епідермісу, що викликає стійке відчуття тривоги та відстороненості.



Рисунок 2.8 - артбук «Scorn: The Art of the Game»

Архітектоніка артбуку побудована на принципі тотального візуального занурення, де графічний контент має абсолютний пріоритет над текстовим. Друкований супровід тут зведений до рідкісних лаконічних тез, щоб не руйнувати цілісність сприйняття. Композиція розгортів відзначається монументальністю: масштабні панорамні пейзажі чергуються з надвисокими планами (макрозйомкою) органічних текстур та анатомічних вузлів.

Артбук «The Art of Deus Ex: Mankind Divided» *(див. рис. 2.9)* від «Titan Books» показує похмурий світ майбутнього, де суспільство розділене на звичайних людей та людей із кібер-імплантами.



Рисунок 2.9 - артбук «The Art of Deus Ex: Mankind Divided»

Дизайн книги побудований на поєднанні чорного кольору та золота. Одяг, інтер'єри та зброя мають гострі кути та трикутні форми, що створює відчуття небезпеки. Верстка нагадує дорогий журнал: текст розбитий на дві або три акуратні колонки з чітким вирівнюванням. Щоб розділити теми, автори використали зміну кольору паперу: сторінки про жорсткий урядовий контроль надруковані на матово-чорному тлі, а розділи про повсякденне життя та начерки міста — на простому білому папері.

«SOMA: Artbook & Concept Art» *(див. рис. 2.10) від студії «Frictional Games»* наглядно демонструє розробку одного з найпохмуріших науково-фантастичних всесвітів, де досліджуються теми втрати людської сутності та ізоляції на закинутій підводній станції PATHOS-II. Візуальна мова проєкту тримається на естетиці «іржавого футуризму» та брутальної інженерії, яка поступово пожирається чужорідною біомеханічною структурою.

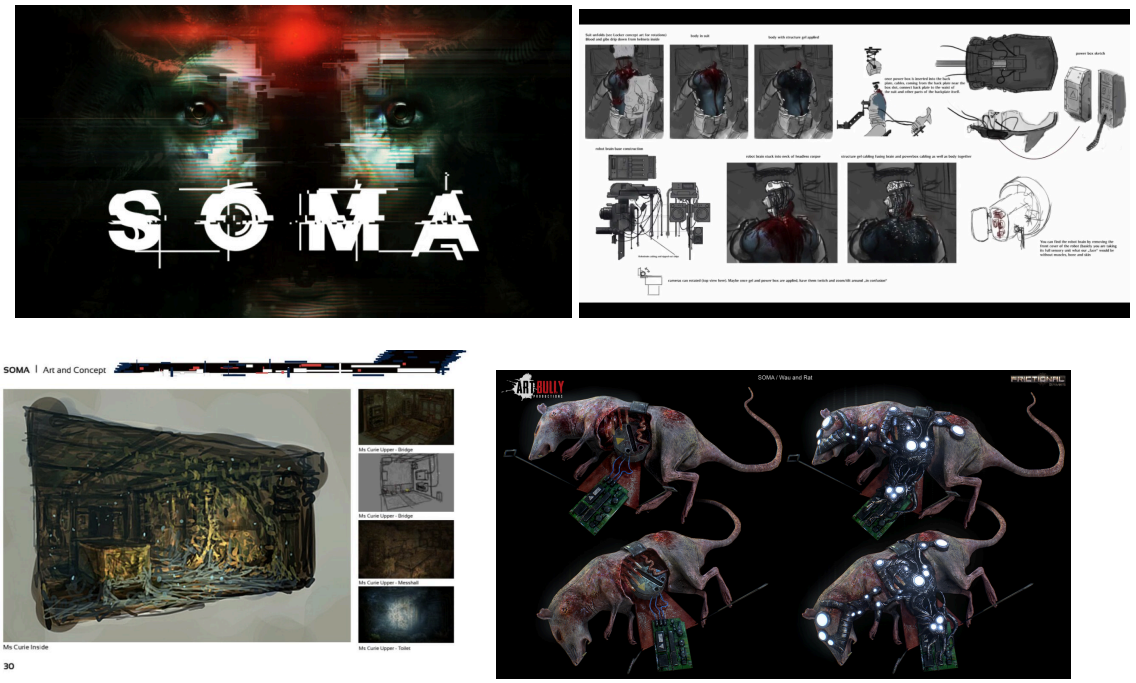


Рисунок 2.10 - артбук «SOMA: Artbook & Concept Art»

Колірна гама макета передає атмосферу підводної пастки: тут переважають брудні болотяні відтінки, колір окисленого металу, глибокий океанічний ультрамарин та тривожні спалахи зловісного чорного гелю, що сочиться з поламаних апаратів.

Артбук «The Art of Half-Life: Alyx» *(див. рис. 2.11) від студії «Valve»* показує урбаністичний кошмар: класичне європейське місто загарбане прибульцями (Альянсом), які буквально врощують у стару архітектуру свої грубі, вугільно-чорні металеві блоки та силові кабелі. Зброя та екіпірування сил спротиву на цьому тлі виглядають як утилітарний промисловий дизайн, де побутові інструменти та стара електроніка нашвидкуруч перероблені під бойові потреби. Сторінки книги організовані як робочий інженерний блокнот.

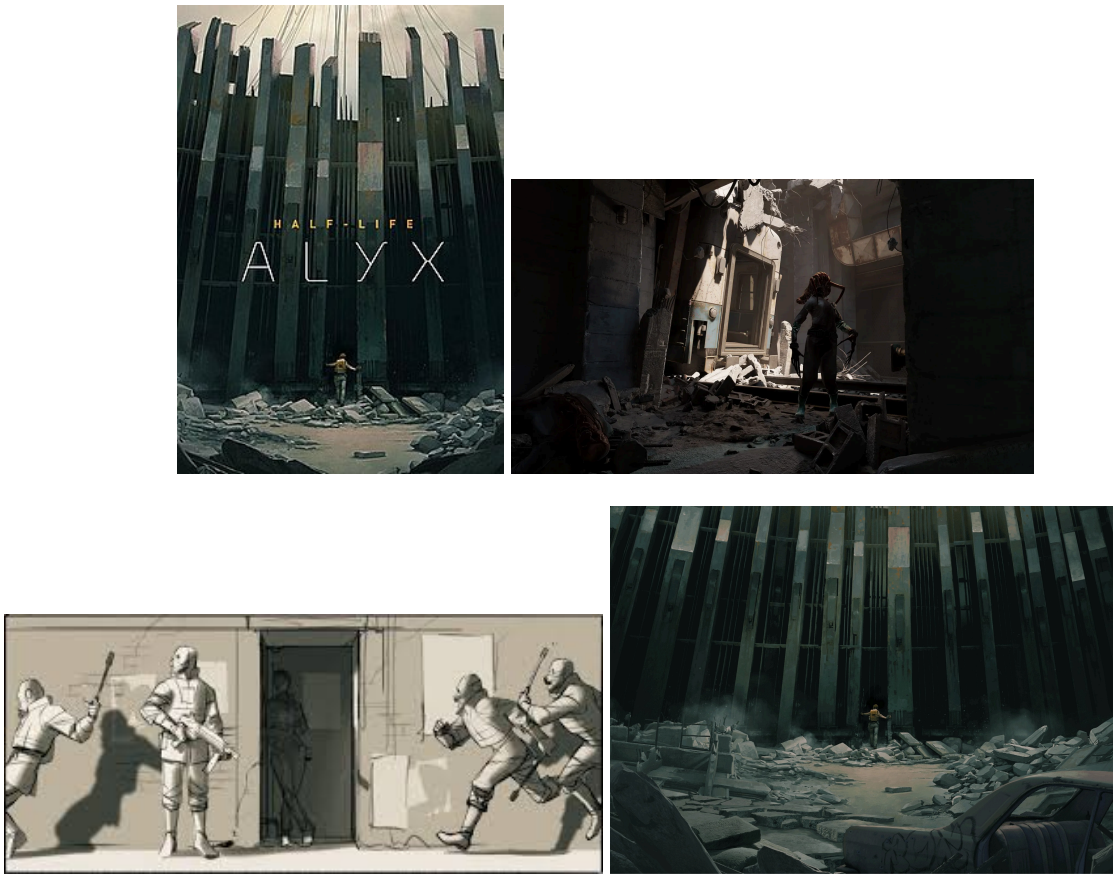


Рисунок 2.11 - артбук «The Art of Half-Life: Alyx»

Тут повно тривимірних розрізів об'єктів, схем трансформації будівель та покрокових етапів того, як змінювався концепт від начерку до фінальної моделі. Коментарі розробників стилізовані під швидкі рукописні замітки прямо на полях або технічні маркування, що робить книгу дуже «живою».

Важливо також розглянути вітчизняні та східноєвропейські аналоги. Артбук «S.T.A.L.K.E.R. 2 Artbook» (*див. рис. 2.12*) від компанії GSC Game World представляє український внесок у світову артбук–культуру. Видання відзначається своєю здатністю передати атмосферу замороженого, занепадаючого світу через вибір матеріалів та композиції. Артбук використовує знімки середовища поряд з ескізами, створюючи діалог між реальністю та вигаданістю. Композиція часто навмисно грубувата, що посилює відчуття катастрофи.

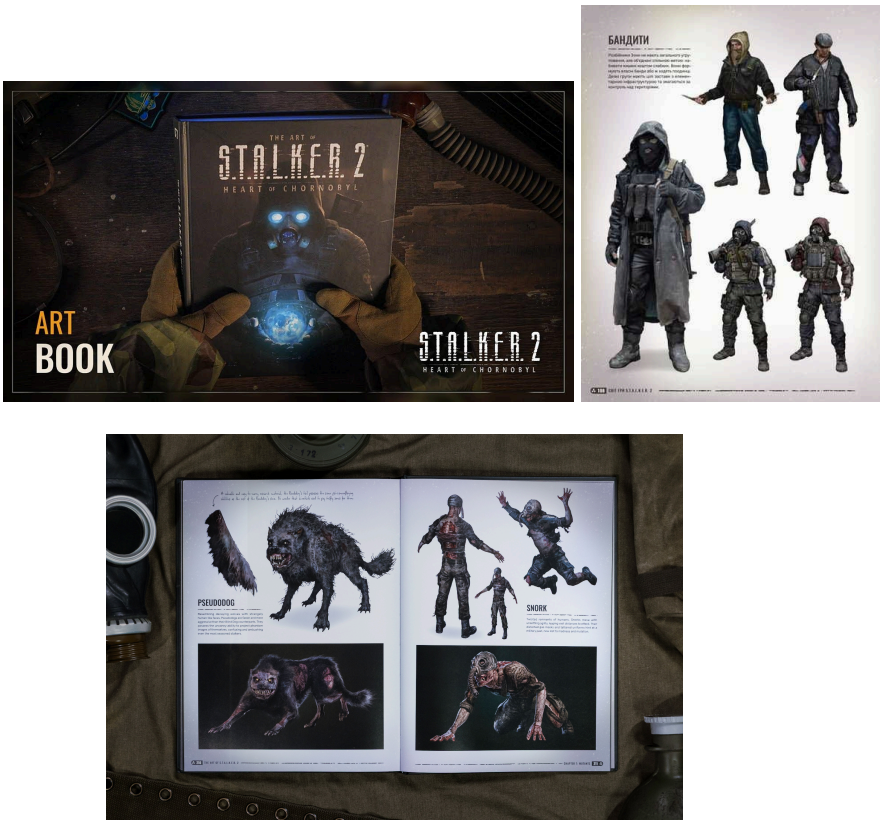


Рисунок 2.12 - артбук «Stalker 2 Artbook»

Цей артбук приклад того, як вітчизняний видавничий ринок може отримати глобальне визнання та статус культурного артефакту. Видання не намагається копіювати західні стандарти, а натомість розробляє власну естетичну мову, яка виражає специфічну центральноєвропейську та українську перспективу на дистопію. Це

видання демонструє, що успіх артбука не залежить від того, наскільки великим є видавництво, а від того, наскільки автентичним та сильним є його голос.

Артбук «The Art of Sherlock Holmes: The Awakened» (*див. рис. 2.13*) від української студії «Frogwares» демонструє унікальне зіткнення раціонального світу детективів та безумства потойбічних міфів Ктулху. Візуальний стиль книги балансує між класичним вікторіанським Лондоном та туманними, болотистими пейзажами Луїзіани. Колірна схема тримається на глибоких синіх, брудних зелених та попелястих відтінках, які поступово густішають до чорного, передаючи те, як головний герой втрачає глузд. Верстка видання тяжіє до преміальних художніх альбомів. Текст і підписи до концептів оформлені

витонченими шрифтами з засічками (антиква), що підкреслює історичну епоху гри. Замість чистого білого тла дизайнери використали фактурну підкладку під старий, злегка пожовклий папір із плямами від чорнила чи сирості. Малюнки персонажів та локацій часто супроводжуються швидкими олівцевими начерками божевільних видінь героя, які хаотично розкидані по кутах розворотів.



Рисунок 2.13 - артбук «The Art of Sherlock Holmes: The Awakened»

При аналізі цих артбуків стає очевидним, що видання про конфліктні та дистопічні світи часто використовують певні композиційні прийоми. Вони визначають домінуючу емоцію або атмосферу та розповсюджують її на усі аспекти дизайну видання – від вибору шрифту до розташування білого простору. Також вони часто відмовляються від традиційної хронологічної організації матеріалу на користь концептуальної або тематичної, що дозволяє читачеві більш глибоко розуміти авторський задум [1, с.17].

Ще один важливий принцип, який виявляється при аналізі аналогів, – це баланс між абстрактністю та конкретністю. Успішні артбуки про дистопічні світи не просто демонструють скупу колекцію зображень, а розповідають історію світу, його еволюції та значення. Вони використовують переходи між абстрактними концептуальними діаграмами, деталізованими ескізами та готовими візуалами для створення багатошарової оповіді, яка говорить до

різних типів читачів – від спеціалістів, які шукають методологічні знання, до казуальних споживачів, які просто хочуть насолоджуватися красивими зображеннями [8, с. 216].

Особливої уваги заслуговує те, як артбуки про світи з суворим контролем та втратою свободи використовують графічні засоби для передачі психологічного тиску. Деякі видання експериментують з розміром шрифту та білим простором, щоб створити відчуття стиснення або, навпаки, розпаду. Інші використовують розриви на сторінках, брудні краї чи навмисні невідповідності у верстці для посилення атмосфери хаосу [11, с.122].

Цей психологічний аспект артбук–дизайну відкриває цікаве питання про те, як невербальні елементи видання можуть комунікувати складні ідеї так само ефективно, як текст. Дизайнери артбуків поступово розуміють, що читач сприймає видання не лише очима, але й тілом – розмір книги впливає на те, як ми її тримаємо; фактура паперу впливає на тактильне сприйняття; вага видання впливає на то, як ми його сприймаємо як об'єкт. Такі параметри можна усвідомлено використовувати для посилення тематики [18, с. 229].

При розробці артбука «Fault» цінним уроком з аналогів є розуміння того, що ефективний артбук про дистопічний світ не просто показує картинки цього всесвіту, а занурює читача у його атмосферу через усі засоби, доступні видавничому дизайну. Видання повинно «дихати» зі своїм світом, сприяючи емоційному переживанню читачем [17, с.69].

Вагомо також відзначити тенденцію у сучасних артбуках до включення голосів творців. Багато видань містять передмови, інтерв'ю чи коментарі авторів, які пояснюють творчий процес. Для артбука про вигаданий світ подібний матеріал особливо цінний, оскільки дозволяє читачеві розуміти, як творець вибудовував ідеї та як вони еволюціонували. Крім того, голоси творців надають виданню людський вимір, перетворюючи артбук з об'єкту споглядання на середовище діалогу.

РОЗДІЛ 3.

РОЗРОБКА КОНЦЕПЦІЇ ТА ДИЗАЙНУ АРТБУКА «FAULT»

3.1 Концептуальне обґрунтування проєкту «Fault»

Артбук «Fault» являє собою видавничий проєкт, присвячений візуалізації вигаданого світу, у якому домінуючими темами є внутрішній конфлікт, втрата стабільності та розлад як мотивуюча сила для змін. На відміну від традиційних артбуків, орієнтованих на демонстрацію технічної майстерності, цей проєкт прагне створити імерсивний досвід, де кожен елемент видання, від композиції до вибору кольорової палітри, уособлює психологічний стан персонажів та глобальне напруження світобудівельної концепції.

Концептуальний фундамент «Fault» ґрунтується на триєдиній структурі. По–перше, це візуальне документування світу, який існує у стані постійного розладу. Архітектура цього світу характеризується контрастом між жорсткою геометрією індустріальних структур та органічними, флюїдними формами, що являють собою вияв невідомої сили, яка пронизує реальність. По–друге, артбук призначений розповідати історію персонажів, які намагаються зрозуміти та адаптуватися до цих змін, збагнути їхні міжособистісні конфлікти. По–третє, видання функціонує як експериментальна платформа для дослідження того, як форма видання може посилювати зміст через композицію, типографіку та матеріальність.

Ідейна основа проєкту виходить з припущення, що розлом не завжди є негативним явищем. Розлом може бути звільненням від жорстких структур, можливістю для переродження та переоцінки цінностей. Цю концептуальну суперечливість заплановано передати за допомогою композиційно-графічних засобів артбука. Видання не прагне очернити конфлікт, а натомість презентує його як органічну частину людського досвіду.

При визначенні формату та обсягу артбука було враховано кілька факторів. Вибір формату А4 з можливістю вкладення розворотів більшого розміру обґрунтовується необхідністю демонстрації деталей світобудівельних

елементів та персонажів, при цьому збереження портативності видання. Кольорова палітра артбука розроблена як невід'ємна частина концептуального виражання. Домінуючі кольори включають в себе глибокий темно–синій, що символізує стійкість та глибину світу, яскравий червоний та його варіації, що представляють деструктивну силу розлому, та білий простір, що символізує невизначеність та можливість. Ця тріадна палітра застосовується послідовно як у ілюстраціях, так і у композиції сторінок та типографічних елементів. Визначено, що вибіркове використання кольору на фоні переважно монохромних ділянок створює драматичніший та напрочуд впливовіший досвід, ніж насичена палітра [5, с.33].

Аналіз ключових концептуальних параметрів артбука «Fault» демонструє, що кожне дизайнерське рішення не є випадковим, а виходить з глибокого розуміння того, як середовище видання може комунікувати складні ідеї та емоції. Артбук розроблено не як простий каталог зображень, а як цілісний досвід, у якому форма, зміст та матеріальність працюють разом для створення багатошарової розповіді про світ «Fault». Триєдина структура проєкту – поєднання документування світу, розповіді про персонажів та експериментування з медіумом видання – забезпечує глибину та складність, яка резонуватиме з цільовою аудиторією.

Особливо важливо підкреслити, що концептуальне обґрунтування тріадної колірної палітри та асиметричної композиції не є поверхневим чи естетичним вибором, а радше стратегічним рішенням, яке усвідомлено посилюють наративні та емоційні цілі проєкту. Вибір комбінованих паперів та типографічного міксу розширює досвід за межі візуального, збільшуючи його обсяг на тактильну та кінестетичну площини. Таким чином, артбук «Fault» стає не просто видавничим об'єктом, а мультисенсорним середовищем, яке розповідає історію розлому та переродження через усі можливі канали комунікації [6, с. 111].

Такий комплексний підхід до концептуального обґрунтування створює міцний фундамент для подальших етапів розробки проєкту, забезпечуючи

послідовність та логічність у кожному дизайнерському виборі та гарантуючи, що видання буде не тільки вишуканим об'єктом, але й глибокою та змістовною комунікацією з читачем.

3.2 Пошуковий етап розробки артбука

Пошуковий етап розробки артбука «Fault» тривав три місяці інтенсивної роботи, під час якої розроблялися та тестувалися різноманітні композиційні та стильові підходи. Цей процес мав ітераційний характер, де кожна розробницька дія вносила уточнення у розуміння того, як найефективніше передати концептуальне послання через видавничий дизайн.

Першою фазою пошукового етапу було створення композиційних начерків для розробки обкладинки. Розроблено декілька базових макетів, кожен з яких виконував різні пріоритизації взаємодії ілюстраціями та оточенням. Перший варіант *(див. рис. 3.1)* базувався на основах строгої модульної сітки, подібної до академічних видань, однак тестування показало, що така організація суперечить концептуальному посланню про розлам та невпорядкованість.



Рисунок 3.1 - перший нарис

Наступний варіант поступово вводив асиметрію, створюючи композицію, де елементи розташовувалися з деякою «дезорієнтацією», але все ж залишалися візуально когерентними *(див. рис. 3.2)*



Рисунок 3.2 - другий нарис

У третьому варіанті (див. рис. 3.3) робота набула зв’язності та цілісності. Коло, що об’єднує два силуети, слугує алюзією на глибоку взаємозалежність. Це постає як єдиний реальний шанс на порятунок від прірви, в яку героїв втягнули зовнішні обставини, та відчайдушне прагнення вижити у світі, що дедалі сильніше розколюється.

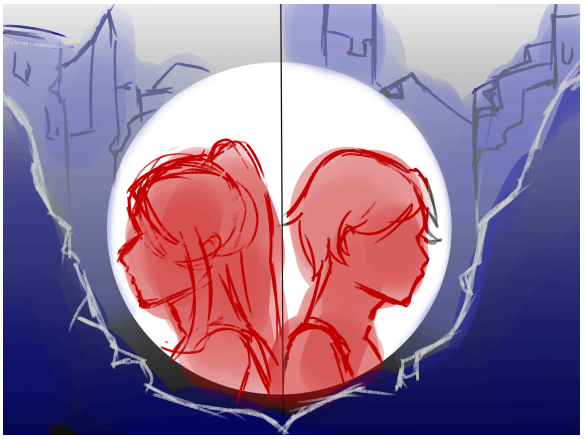


Рисунок 3.3 - третій нарис

На цьому етапі було обране рішення урізноманітнити кольорову палітру, використовуючи гру контрастних кольорів для підсилення емоційного напруження.

Після розробки ескізних варіантів, робота перейшла до фінального етапу обкладинки.



Рисунок 3.4 – Обкладинка

Творчий процес базувався на послідовному розвитку концепції двоїстості та о́пору, де через серію ескізів було закладено наративну основу проєкту: стан постійної напруги, взаємозалежність героїв та необхідність їхнього активного протистояння зовнішнім чинникам. Ці ідеї знайшли успішне втілення у фінальному візуальному продукті *(див. рис. 3.4*) завдяки використанню контрастної палітри, де синій колір символізує минуле й тиск обставин, а червоний — рішучість і волю до життя. Таке художнє рішення дозволило масштабувати центральний конфлікт розколу, суттєво підкресливши загальний драматизм композиції.

На етапі пошуку шрифтових рішень тестувалися різноманітні комбінації типографіки. Початково розглядалося використання одного геометричного шрифту для всього видання, однак експерименти продемонстрували, що така монолітність недостатньо передає конфлікт між різними аспектами світу. Було вирішено використовувати двошрифтову систему, де геометричний шрифт служить для заголовків та структурних елементів, символізуючи жорстку архітектуру світу, а гуманістичний шрифт з більш органічними формами використовується для основного тексту та деяких акцентних елементів. Розміри шрифтів варіюються від 8pt для приміток до 72pt для головних заголовків, що створює суттєву ієрархію [9, с.75].

Персонажі артбука розроблялися паралельно з композиційними рішеннями. Враховуючи, що світ «Fault» населений людьми, які одночасно протистоять та адаптуються до катастрофічних змін, дизайни персонажів

повинні були передати цю динаміку. Проєкт передбачав створення двох діаметрально протилежних характерів, де зовнішній вигляд або підкреслює внутрішній світ героя, або виступає його маскою.

Робота над кожним персонажем розпочиналася зі створення детального контурного малюнка. На цьому етапі основна увага приділялася силуету та анатомії: Були розроблені фронтальні повнорозмірні фігури персонажів з чітким дотриманням пропорцій.

Для Ітана було обрано мілітарі-стилістику з акцентом на практичність: тактичні штани, берці, жетон *(див. рис. 3.5)*.



Рисунок 3.5 - Начерки персонажа Ітан

Для Лукаса — поєднання традиційних елементів східного вбрання з сучасним тактичним спорядженням: обмотки на руках, маска, чохол для катани *(див. рис. 3.6)*.

Окремо опрацьовувалися важливі сюжетні елементи, такі як армійський жетон Ітана з датою та зброя (автомат АК-серії та катана), що підкреслює рід занять героїв.

Після затвердження лінійного малюнка робота перейшла до підбору колірних схем, що відображають характер персонажів.



Рисунок 3.6 - Начерки персонажа Лукас

Для Ітана використано холодну синьо-сіру гаму *(див. рис. 3.7)*, що може свідчити про стриманість або приналежність до певної фракції. Світле волосся контрастує з темними елементами спорядження. Для Ітана було обрано концепцію «оманливої досконалості». Персонаж із правильними, майже ідеальними рисами обличчя та охайним виглядом, він справляє враження дисциплінованого зразкового солдата, проте це є лише зовнішньою оболонкою.



Рисунок 3.7 - Кольоровий варіант персонажа Ітан

Колірна палітра Лукаса *(див. рис. 3.8)* базується на поєднанні глибокого зеленого, чорного та коричневого кольорів. Особлива увага приділена характерним шрамам на обличчі, які стали візуальним акцентом персонажа. Як виходець із Азії, він зберіг любов до своєї культури навіть у складних обставинах, що відображено в дизайні його костюма через елементи, які відсилають до традиційного східного вбрання — силуети, що нагадують кімоно, та незмінна катана. Брюнет із зосередженим поглядом, Лукас втілює педантичність та дисципліну. Важливою деталлю його візуального коду є ретельне бинтування рук, яке виконує не лише захисну, а й психологічну функцію. Оскільки Лукас надзвичайно охайний і не любить бруднити руки, бинти стають символом його відстороненості та внутрішньої чистоти.



Рисунок 3.8 - Кольоровий варіант персонажа Лукас

Для глибшого розкриття характерів було розроблено серію портретів з різними емоціями *(див. рис. 3.9 та 3.10)*. Це дозволило продемонструвати міміку персонажів у стані спокою, радості, роздратування та збентеження. Також перевірено збереження впізнаваності обличчя під різними кутами огляду (профіль, три чверті) та додано «живі» моменти, як-от сцена з вживанням напою чи їжі, що робить персонажів більш рельєфними та людяними.

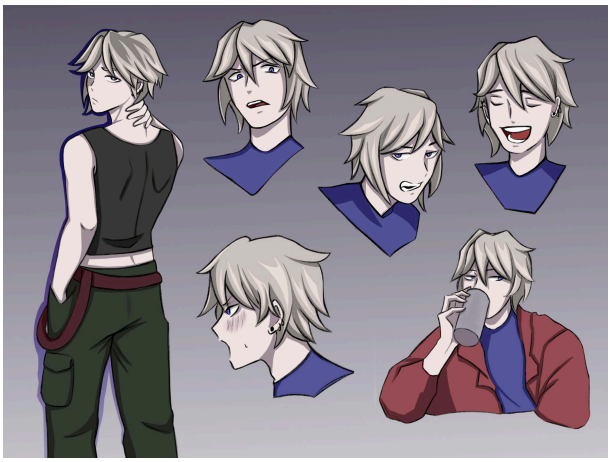


Рисунок 3.9 - Емоційна палітра персонажа Ітан

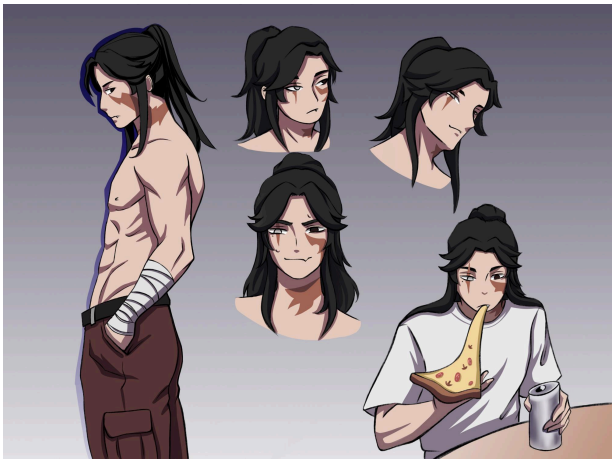


Рисунок 3.10 - Емоційна палітра персонажа Лукас

Не менш важливим етапом стала візуалізація персонажів у різних сетингах та часових проміжках *(див. рис. 3.11*), аби впевнитися в підходящості обраних образів для створенного сетингу. Було створено лист із трьома варіаціями: Традиційний, фентезійний та класичний.



Рисунок 3.11 - Пошук образу персонажів Ітана та Лукаса

Розробка об’єктного дизайну асетів зброї *(див. рис.3.12)* для сетингу світу «Fault» базувалася на принципах функціонального реалізму та візуального нашарування технологій різних епох. Основна мета полягала у створенні цілісного арсеналу, який би відображав стан світу, де класичні збройні зразки співіснують із кустарними модифікаціями та футуристичними елементами. Кожен об'єкт проєктувався як самостійна одиниця з урахуванням матеріалознавства, ергономіки та специфіки використання в умовах виживання.

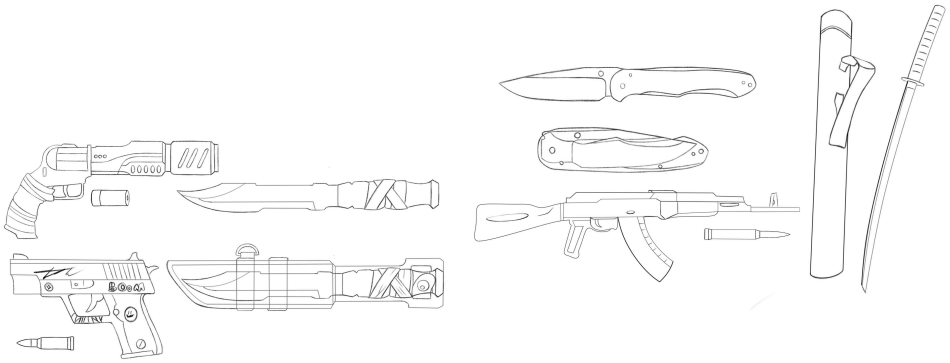


Рисунок 3.12 - Начерки зброї

Візуальна концепція вогнепальної зброї в проєкті розділена на два технологічні напрями. Перший *(див. рис.3.13)* – це мілітарі-класика,

представлена зразками, що базуються на реальних прототипах, як-от автомати АК-серії та сучасні напівавтоматичні пістолети. У їхньому дизайні акцент зроблено на зносостійкості матеріалів, матових текстурах та чіткості механізмів. Другий напрям *(див. рис. 3.14)* – це кастомізована та модифікована зброя, де на стандартні корпуси додаються футуристичні дулові насадки, енергетичні модулі або елементи ручної персоналізації (графічні мітки, обмотки руків'я бинтами та текстилем). Це демонструє адаптацію технологій минулого до нових потреб світу «Fault», де ресурси є обмеженими, а кожна одиниця зброї проходить через руки багатьох власників.



Рисунок 3.13 - Готовий ассет зброї (1 варіант)



Рисунок 3.14 - Готовий ассет зброї (2 варіант)

Холодна зброя в артбуку розроблялася з акцентом на різноманітність бойових дистанцій та утилітарність. Сюди увійшли як тактичні ножі з фіксованим клинком і посиленими гардами, так і складні моделі з

ергономічними полімерними руків’ями. Окреме місце займає дизайн довгої клинкової зброї, зокрема катани, де акцент зміщується з технологічності на естетику форми та чистоту ліній. У дизайні піхов та кріплень враховано логіку носіння — використання ременів, карабінів та систем швидкого доступу, що додає ассетам візуальної ваги та реалістичності в контексті ігрового чи анімаційного середовища.

Окремим розділом є візуальне розгортання сетингу через дизайн ключових локацій світу *(див. рис.3.15)* «Fault». Робота над оточенням базувалася на створенні гнітючої атмосфери постіндустріального занепаду та контрасту між органічною загрозою прибульців (синтетиків) і суворою прагматичністю людського супротиву. Кожна локація розроблялася як сюжетний простір, що передає історію світу через архітектурні форми, освітлення та колірну гаму, де домінуючим візуальним маркером інопланетного втручання став насичений фіолетовий колір.

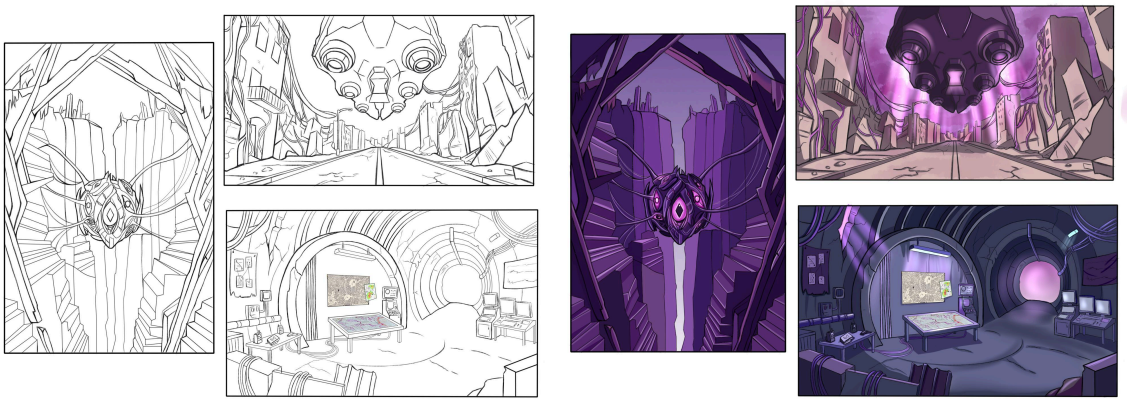


Рисунок . 3.15 - Концептуальна розробка та фінальний варіант локацій світу ″Fault″

Центральною точкою інопланетної присутності є пристанище Синтетиків — локація, що демонструє радикальну трансформацію земного ландшафту. Дизайн базується на вертикальній композиції глибокої ущелини, у центрі якої зафіксовано біомеханічне ядро — сферичний об'єкт із численними «очима» та відростками-кабелями, що пронизують простір навколо. Використання гострих, ламаних ліній скель у поєднанні з органічними формами прибульців створює

відчуття чужорідності та постійної візуальної напруги. Фіолетове світіння, що виходить від центрального об’єкта, не лише виступає джерелом світла, а й символізує джерело енергії та контролю Синтетиків над цією територією.

Панорамний вид захопленого та покинутого міста слугує візуальним підтвердженням глобального масштабу катастрофи. Композиція будується навколо центральної магістралі, що веде вглиб руїн, над якими завис масивний інопланетний корабель. Тут використано прийом візуального поглинання: колишні людські помешкання обплетені інопланетними комунікаціями та кабелями, що нагадують органічні ліани. Небо в рожево-фіолетових тонах і дим підкреслюють стан «застиглого часу», де звичне міське життя призупинилося, поступившись місцем техносфері загарбників. Порожні вікна-зіниці будинків та тріщини на асфальті додають локації ефекту занедбаності та безнадії.

На противагу відкритим, захопленим просторам, База супротиву спроєктована як закрита, максимально функціональна локація, розташована в підземних бункерах. Дизайн зосереджений на деталізації побуту та стратегічної діяльності людей: тут присутні мапи місцевості, монітори, термінали та засоби зв’язку. Освітлення є спрямованим і холодним, що контрастує з розсіяним фіолетовим світлом зовнішнього світу. Сині та сірі тони підкреслюють суворість умов, у яких перебувають герої. Цей простір виглядає захараченим, але впорядкованим, де кожен елемент — від кабелів на підлозі до паперових нотаток на стінах — свідчить про активну підготовку до боротьби та спробу людства зберегти контроль над залишками технологій у ворожому середовищі. Поєднання цих трьох локацій створює повну візуальну мапу світу, де глядач може простежити шлях від епіцентру загрози до останніх осередків людської свободи.

Ще одним етапом розробки візуальної складової артбуку став концепт-арт Синтетиків — антагоністичної сили світу Fault. Розробка візуального образу супроводжувалася створенням серії пошукових ескізів *(див. рис. 3.16)*. Візуальне втілення цієї раси базується на ідеї «холодної досконалості» та суворої ієрархічності, що відображає їхній світогляд як цивілізації, що прагне

впорядкувати «біологічний шум» людства. Основним художнім прийомом тут став синтез елегантних, майже божественних силуетів із тривожною біомеханічною анатомією.



Рисунок 3.16 - Пошукові ескізи анатомії та силуетів Синтетиків

Візуальна мова Синтетиків побудована на домінуванні фіолетових та синьо-сталевих відтінків, що перегукується з інопланетним освітленням їхніх локацій. Центральним елементом дизайну кожного індивіда є кристалічне ядро, яке слугує не лише серцем, а й органом керування свідомістю. На референсах *(див. рис. 3.17)* помітно, що ядро є точкою, навколо якої формується все тіло: від нього відходять маніпулятори, щупальця та силові лінії. Це підкреслює концепцію їхнього народження — Синтетики не ростуть біологічно, а

«нарощують» свою форму навколо ядра, розвиваючись відповідно до своєї ролі в ієрархії.



Рисунок . 3.17 - Концептуальна розробка раси Синтетиків

Реалізація ієрархічної структури через образи чітко простежується у складності форм:

- Вищі касти (Жерці/Координатори): Їхній дизайн тяжіє до антропоморфних, величних силуетів, що нагадують релігійні чи аристократичні образи. Використання довгих плавних ліній, що імітують одяг (мантії), та багатошарових крил надає їм вигляду «небесних загарбників». Їхня статика та відсутність зайвих деталей підкреслюють владу над психічними бар'єрами та впевненість у власній перевазі.
- Спеціалізовані одиниці (Військові/Наглядачі): Їхні образи більш динамічні та агресивні. Тут з’являються елементи, що нагадують комах або міфічних істот (крила метеликів, шипи). Це втілює ідею «очищення» — вони є інструментами, що придушують волю та інкорпорують людей у загальну мережу.
- Біомеханічні форми: Нижчі ланки мають менше людських рис. Їхня будова складається з переплетіння щупалець та кабелів, що безпосередньо відходять від ядра, що візуально наближає їх до органічних машин, позбавлених індивідуальності.

Такий підхід до дизайну дозволяє без слів пояснити філософію Синтетиків: вони не завойовники-руйнівники, а «архітектори», які перетворюють хаос на ідеальну, з їхнього погляду, структуру. Використання німбів, крил та витончених масок-облич створює ефект «зловісної долини», де за зовнішньою естетикою ховається абсолютна байдужість до цінності людського життя.

Останнім етапом візуального наповнення артбуку стала розробка серії сюжетних замальовок та ескізів, мета яких — поглибити занурення читача у Всесвіт «Fault» через ефект «підглядання» за минулим й альтернативними реальностями. Ці начерки виконують роль емоційної ретроспективи, дозволяючи простежити еволюцію взаємин персонажів та побачити їх у контекстах, що виходять за межі основної хронології проєкту.

Візуальна стратегія цього етапу базувалася на створенні контрасту між суворою реальністю окупації та моментами цивільного життя, дитячих спогадів. На ескізах (*див. рис. 3.18)* зафіксовано динаміку стосунків між Ітаном та Лукасом: від відкритих конфліктів та зухвалих суперечок до моментів рідкісної довіри та підтримки. Використання більш вільного, експресивного штриха в цих замальовках підкреслює їхній «архівний» статус, створюючи ілюзію знайдених фрагментів пам’яті або особистих щоденників героїв. Це дозволяє розкрити персонажів не лише як бойові одиниці супротиву, а й як живих людей із власною історією, що передувала глобальній катастрофі.



Рисунок 3. 18 - Сюжетні ретроспективи та концептуальні замальовки (1 частина)

Окрему увагу приділено концепції «реверс-світів» та дитячим рокам героїв *(див. рис. 3.19)*. Зображення персонажів у молодшому віці, їхня взаємодія з батьківськими фігурами та спільне читання книг додає проєкту необхідної глибини, пояснюючи витоки їхніх характерів.



Рисунок 3. 19 - Сюжетні ретроспективи та концептуальні замальовки (2 частина)

Поряд із цим, сюжетні замальовки торкаються теми першого зіткнення людства із Синтетиками. Сцени, де загарбники взаємодіють із дітьми або використовують свої технології маніпуляції свідомістю, створюють тривожний візуальний наратив про початок колонізації. Концепція «реверс-світів» *(див. рис. 3.20)* у проєкті «Fault» виступає як інструмент глибинного наративу, що дозволяє глядачеві вийти за межі основної часової лінії. Це альтернативний погляд на долі персонажів, де звичні ролі, обставини або навіть результати глобальних подій можуть бути дзеркально зміненими.



Рисунок 3. 20 - Сюжетні ретроспективи та концептуальні замальовки (3 частина)

Таким чином, серія начерків стає не просто доповненням, а ключовим інструментом розповіді, що дозволяє читачу скласти цілісну мозаїку світу через фрагменти спогадів та альтернативних сценаріїв.

3.3 Формування стильової єдності видання

Стильова єдність артбука «Fault» будується на кількох взаємодоповнюючих принципах, які гарантують, що всі елементи видання функціонують як когерентне ціле, незважаючи на внутрішню різноманітність матеріалу. Цей процес потребував прискіпливої роботи над визначенням та послідовним застосуванням стильових правил без переходження в монотонність [6, с. 109].

Першим аспектом стильової єдності є візуальна ідентичність, яка пронизує всі сторінки видання. Типографічна єдність досягається завдяки чіткій ієрархії розмірів та гарнітур. Заголовки розділів встановлено на 48pt з геометричною гарнітурою, основний текст – на 11pt, а примітки – на 8pt. *(див. рис.3.21)*

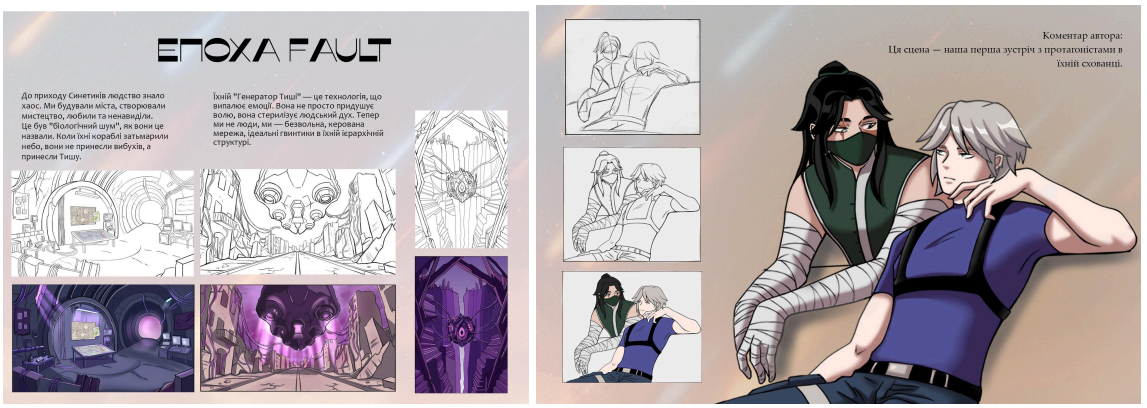


Рисунок . 3.21 - 1 Розгорт

Ця послідовність застосовується без винятків протягом всього видання, що створює передбачуваність, яка не суперечить контрастній композиції [12, с. 211].

Кольорова стійкість досягається завдяки встановленню точних кольорових кодів для всіх елементів. *(див. рис.3.22)*

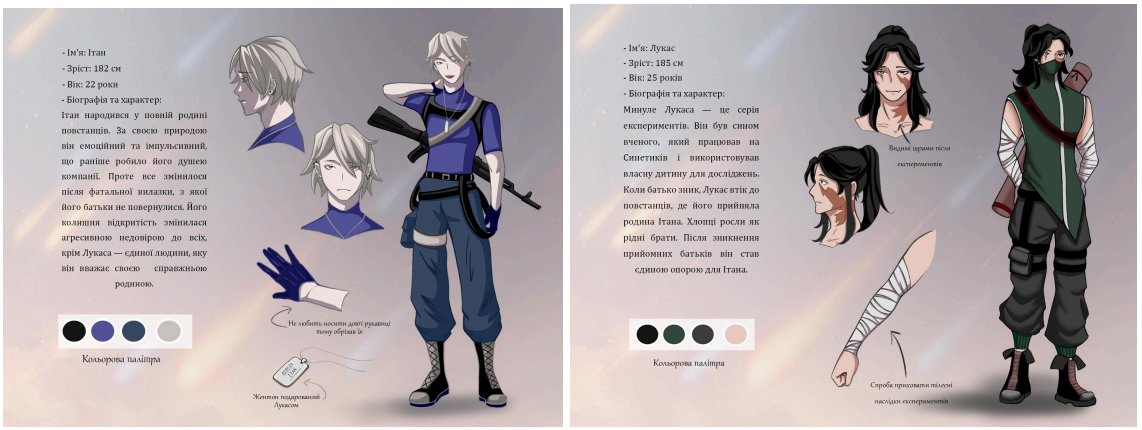


Рисунок . 3.22 - 2 Розгорт

Матеріальна єдність видання забезпечується вибором паперу та технік друку. Визначено, що основна частина видання буде надрукована на матовому папері з щільністю 170 g/m², що забезпечує хорошу якість кольоровідтворення без надмірного блиску, який відволікав би від ілюстрацій. Окремі розвороти, присвячені особливо вагомим елементам артбука, видруковуються на глянцевому папері тієї ж щільності, що створює матеріальний контраст та позначає важливість цих ділянок.

Спосіб конструктивного скріплення видання безпосередньо працює на реалізацію його загальної стильової концепції. Для артбука було обрано шиття дротом назустріч (скріплення на металеві скоби по лінії згину корінця), що є класичним рішенням для періодичних журнальних форматів. Такий тип скріплення не лише забезпечує практичність використання та відмінне розгортання сторінок, але й додає виданню певної лаконічності й матеріальної автентичності.

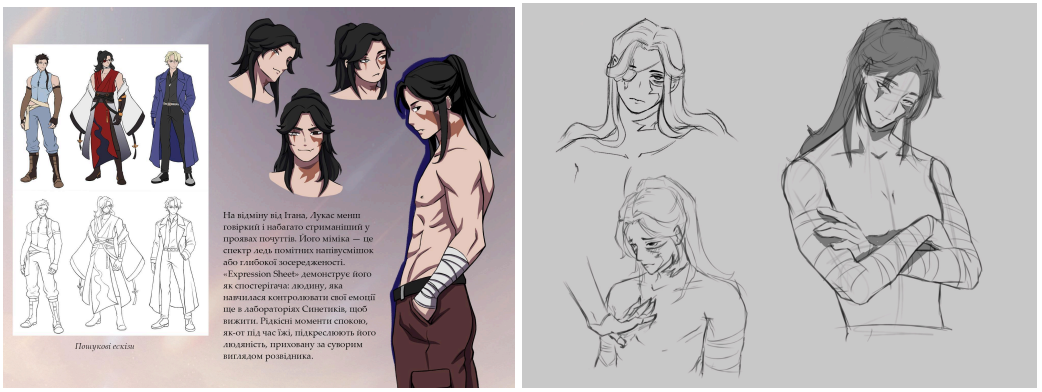


Рисунок 3.23 - 3 Розгорт

При побудові розворотів, було застосовано асиметричний блочний метод верстки. Розвороти умовно розділений на дослідницьку зону (лінійні скетчі, конструкція рук, пошук пластики) *(див. рис.3.23)* та демонстраційну зону (фінальне колірне рішення та сюжетні замальовки) *(див. рис.3.24)*. Взаємозв'язок між сторінками підтримується за допомогою єдиної колористичної схеми плашок-підкладок та вивірених оптичних полів. Текстовий супровід органічно вписаний у вільний простір макета, не перевантажуючи композицію. Таке рішення дозволяє зберегти естетичну цілісність сторінок, демонструючи еволюцію художнього задуму від первинного лінійного начерку до завершеного рендеру об'єктів.

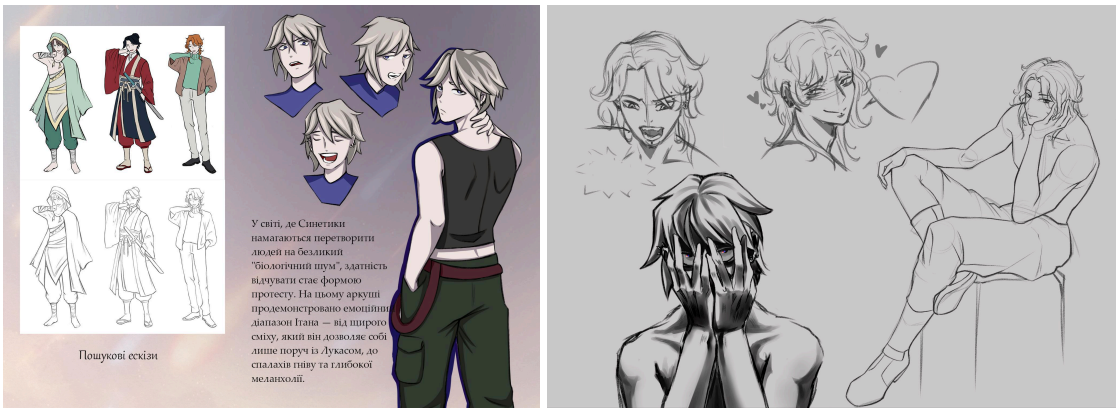


Рисунок 3.24 - 4 Розгорт

Особливо важливо відзначити, що стильова єдність артбука «Fault» не зводиться до простого застосування декоративних правил, а представляє собою глибоку інтеграцію формальних та концептуальних елементів *(див. рис.3.25)*

.

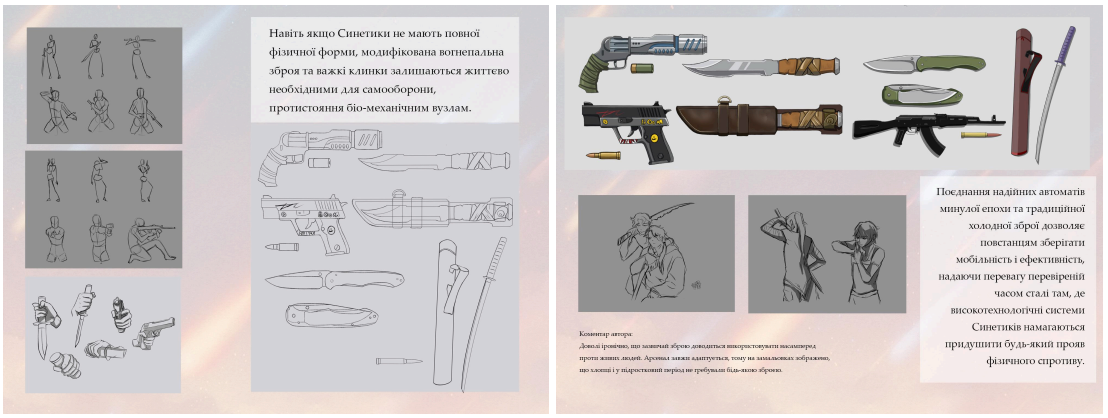


Рисунок 3.25 - 5 Розгорт

Типографічна ієрархія відбиває ієрархію ідей у світі «Fault»; кольорова палітра передає емоційний ландшафт конфлікту та розширює досвід читання *(див. рис.3.26)*.



Рисунок . 3.26 - 6 Розгорт

Таким чином, система стильової єдності стає невід'ємною частиною змісту видання, а не просто його оболонкою.

Довгострокова послідовність у застосуванні цих стильових принципів без механічного повторення або нав'язування створює видання, яке дихає разом зі своєю аудиторією, адаптуючись до контексту, але залишаючись впізнаваним та автентичним. Цей баланс між порядком та флексибільністю, між суворістю та творчістю є ключем до того, щоб артбук функціонував як цілісний досвід, який резонуватиме з читачем довгі роки після першого прочитання.

Не менш важливим етапом є технічна реалізація артбука «Fault» являє собою комплексний багатоетапний процес, який охоплює період від завершення дизайну до отримання готового видання у руках читача. Цей процес потребує координації між кількома фахівцями та контролю якості на кожному етапі, щоб гарантувати, що видання відповідає встановленим стандартам естетики та функціональності.

Першим критичним етапом є підготовка оригінал–макету для передачі у виробництво. На цьому етапі завершене дизайнерське рішення переводиться в технічний формат, придатний для друку. Робота проводилася у програмі Adobe InDesign, де кожна сторінка артбука була розроблена з урахуванням технічних вимог друкарні. Критично важливим аспектом цього процесу є встановлення точних CMYK кольорів для забезпечення послідовності кольоровідтворення при друку. Вихідні RGB кольори, розроблені у дизайні, були конвертовані в CMYK з врахуванням характеристик обраного паперу та типу друку. Для темно–синього це означало встановлення значень Cyan 85%, Magenta 50%, Yellow 10%, Black 80%, що забезпечує глибину тону при друку на матовому папері [1, с. 21].

На етапі підготовки оригінал–макету було встановлено кількість технічних параметрів. Резолюція всіх растрових зображень встановлена на 300 DPI для забезпечення чіткості при друку. Вектори та шрифти збережені у стандартних форматах для сумісності з обладнанням друкарні. Вкладені

зображення пов'язані з документом таким чином, щоб уникнути проблем із пакуванням файлів. Видання розроблено з припущенням на припрослідування величиною 5мм з кожного боку, що дозволяє компенсувати невеликі неточності при різі.

Другим етапом виробництва є підготовка файлів до передачі у друкарню. Оригінал–макет був експортований у форматі PDF/X–1a, що є промисловим стандартом для офсетного друку. Формат PDF/X–1a гарантує, що всі кольори, шрифти та зображення зберігаються у передбачуваний спосіб без можливості невимірних трансформацій при відкриванні у різних програмах. Розроблено два варіанти PDF: один для офсетного друку з CMYK кольорами та повним набором технічних специфікацій, та другий для цифрового перегляду з RGB кольорами та оптимізованим розміром файлу.

Особливу увагу приділено специфічній потребі у матеріалах: вибір матового паперу для основної частини видання та глянцевого паперу для окремих розгортів. Визначено, що обидва типи паперу будуть мати щільність 170 g/m², що забезпечує баланс між жорсткістю та зручністю в користуванні.

Третім етапом є власне виробництво. На етапі плато–матриці друкарня розробляє кольороділяючі матриці для офсетного друку. У випадку артбука «Fault» використовується чотирьохфарбовий офсетний друк (CMYK), що означає, що кожна сторінка виготовляється у чотири проходи, де кожен прохід застосовує один з основних кольорів. На цьому етапі здійснюється фінальне коригування друкарського обладнання для забезпечення точного кольоровідтворення. Особливо важливим моментом є калібрація для матового та глянцевого паперу, оскільки один і той же CMYK код виглядає по–різному на різних поверхнях [16, с. 144].

Для скріплення блока обрано технологію шиття дротяними скобами (брошурування накидкою). Цей спосіб є доцільним для обраного обсягу видання, оскільки він забезпечує чудову розкриваність книги, дозволяючи читачеві безперешкодно розглядати панорамні концепт-арти на розворотах. Проте такий метод вимагає високої точності позиціонування скоб, щоб

запобігти перекосу сторінок чи деформації корінця [10, с. 133]. На етапі скріплення особлива увага приділяється положенню дротяних дужок відносно лінії корінцевого згину. Будь-яке зміщення від центральної осі призводить до нерівномірного розкривання артбука, порушення геометрії сторінок та погіршення користувацького досвіду. Сформовані технічні вимоги передбачають розміщення двох скоб на відстані не менше ніж 25 мм від верхнього та нижнього країв блока відповідно, суворо по лінії згину, з контролем щільності прилягання вусиків скоби всередині блока, щоб уникнути пошкодження паперу під час гортання.

П'ятим, завершальним етапом є фінішне обрізання зібраного блока з трьох боків на гільйотинних машинах для вирівнювання країв (оскільки через товщину паперу внутрішні сторінки після згинання виступають уперед) та вибірковий контроль якості готової продукції. Отримані екземпляри артбука «Fault» проходять візуальний та інструментальний аналіз на відсутність механічних пошкоджень обкладинки та заломів сторінок; асиметрії або люфту металевих скоб; марання, двоїння елементів зображення чи несуміщення фарб; а також дефектів порізки з дотриманням точності заявленого формату книги. Такий послідовний підхід до проєктно-технічного втілення дозволяє повною мірою реалізувати потенціал авторського графічного дизайну, трансформуючи цифровий макет у якісний матеріальний артефакт.

ВИСНОВКИ

Основні результати дослідження демонструють, що артбук про вигаданий світ потребує багатошарового підходу, де композиційне рішення, типографіка, кольорова схема та матеріальність синергетично функціонують для передачі концептуального послання. Встановлено, що розлом як центральна метафора світу «Fault» ефективно втілюється не тільки у змісті ілюстрацій та наративі, але й у формальних характеристиках видання, включаючи асиметричні композиції, контрастні кольорові рішення та матеріальні контрасти між матовим та глянцевим папером.

Практичні результати включають розроблення повного оригінал–макету артбука у форматі А4 на 16 сторінках з детальною типографічною системою, композиційними шаблонами для трьох основних типів розгортів та встановленими стандартами якості для виробництва. Розроблено комплекс матеріалів, який включає визначення точних CMYK кольорів для друку, специфікацію матеріалів (матовий та глянцевий папір Stora Enso), та детальний план виробництва.

Дослідження видавничого ринку виявило стійке зростання попиту на артбуки як у глобальному масштабі, так і на українському ринку. Це підтверджує актуальність проєкту та його потенційну комерційну та культурну значущість. Визначена цільова аудиторія. Розроблена комунікаційна стратегія, яка враховує специфіку розповсюдження артбука через соціальні мережі, онлайн–магазини та традиційні книгарні.

Аналіз аналогів та прототипів показав, що найбільш ефективні артбуки про конфліктні світи застосовують тематичну організацію матеріалу замість хронологічної, використовують вибіркове колорування для акцентування важливих елементів та експериментують з асиметричними композиціями. Ці висновки безпосередньо інформували розроблення композиційної системи для «Fault», де порушення традиційної структури видання служить не естетичною примхою, а концептуальним вибором.

Найважливішим результатом роботи є обґрунтування того, що матеріально-просторова форма видання активно бере участь у трансляції художнього змісту. Дослідження підтвердило, що композиційна структура, типографічні рішення та матеріальні характеристики носіїв є не суто односторонніми елементами оформлення, а виступають концептуальними інструментами, які безпосередньо формують сприйняття візуального наративу. Такий підхід дозволив розглядати видавничий дизайн як самостійну художню форму, де архітектоніка книги володіє рівноцінним змістовним навантаженням нарівні з ілюстративним чи текстовим матеріалом.

У процесі виконання кваліфікаційної роботи було послідовно реалізовано всі завдання, визначені на етапі проєктування. Сформовано теоретичну базу щодо специфіки артбука як сучасного видавничого продукту та визначено його позицію в контексті візуальної культури. Проведено передпроєктне дослідження, що охоплювало аналіз тематичного сегмента ринку, систематизацію наявних аналогів та окреслення специфіки сприйняття цільовою аудиторією.

Результатом практичного етапу стала розробка цілісного художньо-композиційного рішення авторського артбука «Fault», у якому продемонстровано взаємозв'язок між оригінальною концепцією вигаданого всесвіту та її графічним втіленням. Усі дизайнерські кроки — від моделювання образів персонажів і локацій до вибору колірних палітр та шрифтових гарнітур — підпорядковано єдиній логіці розкриття авторського задуму. Під час технічного втілення проєкту було успішно виконано етап додрукарської підготовки макета з урахуванням технологічних вимог виробництва, формних процесів, а також обґрунтовано вибір матеріалів та специфіку післядрукарського скріплення книжкового блока. Отримані результати свідчать про успішне завершення дослідження та повну матеріалізацію проєктної ідеї.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Афанасенко В., Стець В. Проблема творчості у наукових дослідженнях хіх–хх століття. *Проблеми гуманітарних наук.*: збірник. Дрогобич : Дрогобицький державний педагогічний університет імені Івана Франка, 2021. № 49. С. 9–21. URL: https://phsps.dspu.edu.ua/issue/view/15349
2. Бідун А. Артбук у теоретичному вимірі й у системі практик редактора. *Наукові записки Інституту журналістики*, 2019. С. 83–91 URL: http://www.scientific-notes.com/wp-content/uploads/2019/08/74_8.pdf
3. Білуха М. Основи наукових досліджень : монографія. Київ: Вища школа, 1997. 271 с. URL: https://www.imath.kiev.ua/~golub/ref/tsekhmistrova.pdf
4. Бразелл Д., Девіс Д. Як зрозуміти ілюстрацію : навч. посібник. Київ: ArtHuss, 2019. 172 с.
5. Бразелл Д., Девіс Д. Як стати успішним ілюстратором : метод. рекомендації. Київ: ArtHuss, 2019. 212 с. URL: https://www.arthuss.com.ua/pdf/Yak-Staty-Ilustratorom-Demo.pdf
6. Брижко В. Арт-бук як специфічна форма сучасного мистецтва. *Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури*. 2015. Вип. 35. С. 104–112. URL: https://nbuv.gov.ua/sites/default/files/msd/bb0904_vdbo.pdf
7. Бьорд М. 100 ідей, що змінили мистецтво : довідник. Київ: ArtHuss, 2019. 216 с.
8. Вжесінь О. Трансформація образа персонажа в сучасній цифровій графіці. *Український мистецтвознавчий дискурс*. Львів: ЛНАМ, 2025 Вип. 1. С. 209-217.
9. Виноградова М. Відтворення віртуального простору у дизайні обкладинок друкованих видань. *Дизайн – синергія мистецтва та науки* : зб. матеріалів Всеукр. наук.-практ. конф. Київ : НАКККіМ, 2021. С. 73–75. URL:

https://nakkkim.edu.ua/images/Instytuty/Instytut_dyzaynu/konferentsiia_Dyzain_zbirnyk.pdf

10. Гетьман О. Формоутворення як метод дизайнерського мислення. *Актуальні питання гуманітарних наук* : збірник. Дрогобич : Дрогобицький державний педагогічний університет імені Івана Франка, 2025. Вип. 93. Т. 1. С. 130–135. DOI https://doi.org/10.24919/2308-4863/93-1-18
11. Даниленко В. Дизайн України у світовому контексті художньої культури : монографія. Харків: Колорит, 2005. 147 с. URL: https://elib.nakkkim.edu.ua/handle/123456789/2439
12. Данильян О., Дзьобань О. Методологія наукових досліджень : навч. посібник. Харків: Право, 2019. 368с. URL: https://library.nlu.edu.ua/POLN_TEXT/SENMK/OMND.pdf
13. Денисенко С. Основи композиції та проєктної графіки: навчальний посібник. Київ: НАУ18. 2021. 52 с. URL: https://kmmt.nau.edu.ua/student-page/textbooks/
14. Емброуз Г., Леонард Н. Основи. Графічний дизайн 02. Дизайнерське дослідження. Пошук успішних креативних рішень : навч. посібник. Київ: ArtHuss, 2019. 192 с. URL: https://chytomo.com/book/osnovy-hrafichnyj-dyzajn-02-dyzajnerske-doslidzhennia/ (дата звернення: 20.03.2026)
15. Емброуз Г., Леонард Н. Основи. Графічний дизайн 03. Генерування ідей : навч. посібник. Київ: ArtHuss, 2019. 192 с. URL: https://vivat.com.ua/product/osnovy-hrafichnyi-dyzain-03-heneruvannia-idei/ (дата звернення: 20.03.2026)
16. Емброуз Г., Оно–Біллсон Н. Основи. Графічний дизайн 01. Підхід і мова : навч. посібник. Київ: ArtHuss, 2019. 192 с. URL: https://vivat.com.ua/product/osnovy-hrafichnyi-dyzain-01-pidkhid-i-mova/ (дата звернення: 20.03.2026)

17. Корецька О. Артбук як різновид нішевих видань. *Наукові записки Інституту журналістики* : зб. наук. праць. Київ : Ін-т журналістики КНУ ім. Тараса Шевченка, 2014. Т. 55. С. 66–69. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nzizh_2014_55_14
18. Кошелєва О. Візуальна культура як чинник формування інноваційних технологій навчання. *Питання культурології* : зб. наук. праць. Київ : КНУКіМ, 2020. Вип. 36. С. 228–238 URL: https://issues-culture-knukim.pp.ua/article/view/221070
19. Крушельницька О. Методологія та організація наукових досліджень : навч. посіб. Київ: Кондор, 2006. 206 с. URL: https://biology.univ.kiev.ua/images/stories/Upload/Kafedry/Biofizyky/2014/kryshelnytska_metod_org_nayk_dosl.pdf
20. Лагутенко О. Українська графіка першої третини XX століття. Київ: Грані-Т. 2006. 240 с. URL: https://irbis-nbuv.gov.ua/ulib/item/ukr0000021532
21. Лаптон Е., Філліпс Д. Основи. Графічний дизайн 04. Нові основи : навч. посібник. Київ: ArtHuss, 2020. 262 с. URL: https://www.arthuss.com.ua/shop/hrafichnyy-dyzayn-novi-osnovy (дата звернення: 20.03.2026)
22. Левенець О. Графічний дизайн як засіб візуальної комунікації. Цифровий посібник з інформатики. URL: https://sites.google.com/view/dcptoinformat (дата звернення: 20.03.2026)
23. Лузан П., Сопівник І., Виговська С. Методологія та організація науково-педагогічних досліджень : підручник. Київ: Міленіум, 2019. 491с. URL: https://nubip.edu.ua/sites/default/files/u188/luzan_sopivnik_vigovska._metodol_gruden16_1.pdf
24. Микитіна К. Проєктування багатосторінкового поліграфічного видання : кваліфікаційна робота магістра : спец. 022 Дизайн. Полтава, 2024. 92 с. URL: https://dspace.luguniv.edu.ua/xmlui/handle/123456789/12460

25. Михайленко В. Є., Яковлєв М. І. Основи композиції (геометричні аспекти художнього формотворення) : навч. посібник. Київ : Каравела, 2004. 304 с. URL: https://scanbooks.nung.edu.ua/node/3639
26. Мітченко В. Каліграфія: взаємовпливи шрифтів: історико–теоретичне дослідження. Київ: Laurus, 2018. 288 с. URL: https://www.yakaboo.ua/ua/kaligrafija-vzaemovplivi-shriftiv-teorija-i-praktika-kirilicja-i-latinicja-istorija-i-suchasnist.html
27. Мюллер-Брокман Й. Модульні системи в графічному дизайні : посібник для графіків, типографів та оформлювачів виставок. Пер. з нім. Київ : ArtHuss, 2025. 178 с. URL: https://www.arthuss.com.ua/shop/sitkovi-systemy-v-hrafichnomu-dyzayni
28. Міжнародне портфоліо дизайнерів Behance: база даних творчих проектів. URL: www.behance.net (дата звернення: 20.03.2026)
29. Опаста В. Кольорова психологія в дизайні інтерфейсу та брендингу. *UXPUB*. 2023. URL: https://ux.pub/vio/kolorova-psikhologhiia-v-dizaini-intierfieisu-ta-briendinghu-220c (дата звернення: 20.03.2026)
30. Ольшевський Ю.-В. Концепт-арт у відеоіграх в стилі наукової фантастики 2000–2020 рр. *Актуальні питання гуманітарних наук* : збірник. Дрогобич : Дрогобицький державний педагогічний університет імені Івана Франка, 2021. Вип. 35. Т. 4. С. 4–10. DOI: https://doi.org/10.24919/2308-4863/35-4-1
31. Портфоліо студентських робіт кафедри дизайну ЗНУ на міжнародній платформі Artstation: база даних. URL: https://www.artstation.com/designznu (дата звернення: 20.03.2026).
32. Прищенко С. Рекламна графіка: від малюнка до комп’ютерних технологій : навч. посібник. Київ: Кондор, 2018. 210 с. URL: https://elib.nakkkim.edu.ua/bitstream/handle/123456789/2316/Pryshchenko_disser%2027.9.2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y

33. Продан С. Проєктування друкованої поліграфічної продукції : кваліфікаційна робота магістра : спец. 022 Дизайн. Полтава, 2024. 75 с URL: https://dspace.luguniv.edu.ua/xmlui/handle/123456789/12463
34. Синєпупова Н. Композиція: Тотальний контроль: навч. посібник. Київ: ArtHuss, 2020. 240 с.
35. Сурмін Ю. Майстерня вченого: підруч. для науковця. Київ: Навчально–методичний центр «Консорціум» з удосконалення менеджменту освіти в Україні, 2006. 302 с. URL: http://lib.puet.edu.ua/index.php?option=com_content&view=article&id=2885:2022-02-01-12-39-59&catid=16&Itemid=39
36. Хеллер С., Кваст С. Графічні стилі: довідник. Київ: ArtHuss, 2019. 255 с.
37. Шевченко В. Композиція та архітектоніка друкованого видання. *Вісник Київського національного університету. Серія: Журналістика*. 2000. Вип. 8. С. 70–75. URL: https://www.academia.edu/22487623/
38. Шейко В., Кушнаренко Н. Організація та методика науково–дослідницької діяльності: підручник. Київ: Знання-Прес, 2002. 149 с. URL: https://pdf.lib.vntu.edu.ua/books/Sheyko_2002_295.pdf
39. Юдіч А. Проєктування оригінал-макету друкованого видання–арт-буку «Теорія струн» : магістерська атестаційна робота : спец. 186 Видавництво та поліграфія. Харків : ХНУРЕ, 2025. 57 с URL: https://openarchive.nure.ua/server/api/core/bitstreams/bb17aae2-2da4-4654-87f7-52a7ba6e8114/content
40. Яковлев М. Композиція в образотворчому мистецтві та дизайні : підручник. Київ: Каравела, 2019. 304 с. URL: https://retfk.edu.rv.ua/wp-content/uploads/
41. Яремчук Р**.** Принципи проектування глянцевого видання : кваліфікаційна робота : спец. 022 Дизайн. Івано-Франківськ : УКД, 2024. 83 с. URL: http://repository.ukd.edu.ua/bitstream/handle/123456789/1003/Яремчук_Кваліфікаційна%20робота.pdf

42. Instagram–канал Web Design Inspiration: соц. мережа. URL: instagram.com/welovewebdesign (дата звернення: 20.03.2026).
43. Issuu Digital Publishing Platform: платформа для розповсюдження видань. URL: www.issuu.com (дата звернення: 20.03.2026).
44. Lauer D., Pentak S. Design Basics : textbook. Boston: Cengage Learning, 2015. 320 p. URL: https://faculty.cengage.com/works/9781285858227
45. Mateu-Mestre M. Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers : book. Culver City: Design Studio Press, 2010. 128 p. URL: https://archive.org/details/framed-ink-drawing-composition-for-visual-storytellers-marcos-mateu-mestre

ДОДАТОК А



Рисунок А.1 - Фінальна обкладинка артбуку на мокапі



Рисунок А.2 - Скетчеві нариси замальовок



Рисунок А.3 - Презентаційний плакат