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

# КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

бакалавра

на тему: **РОЗРОБКА АРТБУКУ «МІФІЧНІ ІСТОТИ СВІТУ»**

Виконала: студентка 4 курсу, групи 6.0222-1
спеціальності 022 «Дизайн»
освітньо-професійної програми «Графічний дизайн»
Скомська Дар’я Віталіївна

Керівник: к. пед. наук.,
доц. _____ Ганна БРЯНЦЕВА

Рецензент: ст. викладач кафедри дизайну,
_____ Микола ПОТАПЕНКО

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**

Скомській Дар'ї Віталіївні

.

1. Тема роботи: *Розробка артбуку «Міфічні істоти світу»* науковий керівник роботи *доцент кафедри дизайну к. пед. наук., доц. Брянцева Г.В.*
затверджені наказом ЗНУ від №1779-с від 08.12.25

.
2. Строк подання студентом роботи: 03.06.2026
3. Вихідні дані до роботи: Наукова література та онлайн джерела

4. Зміст пояснювальної записки (перелік питань, що належить розробити): Артбук як напрям у мистецтві. Особливості створення артбуку. Процес створення артбуку «Міфічні істоти світу ».

5. Перелік графічного матеріалу: *презентація, демонстраційна графіка, артбук.*

6. Консультанти розділів роботи

| Розділ | Прізвище, ініціали консультанта | Дата, підпис | |
|---|---|---|---|
| | | Надано | Отримано |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

7. Дата видачі завдання: 02.10.2025

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

| № | Назва етапів кваліфікаційної роботи | Строк виконання | Примітка |
|---|---|---|---|
| 1 | *Призначення наукового керівника, затвердження теми.* | *02.10.2025* | |
| 2 | *Отримання завдання. Підготовка календарного плану.* | *9.11.2025* | |
| 3 | *Проведення дослідження: аналіз продукції та її аналогів, вивчення теоретичного матеріалу з теми.* | *5.12.2025–8.01.2026* | |
| 4 | *Проведення проєктування: ескізування, розробка варіацій, концептів.* | *15.03.2026–30.03.2026* | |
| 5 | *Подання тез, участь у конференції для апробації кваліфікаційної роботи.* | *1.04.2026* | |
| 6 | *Оформлення результатів проєктування та підготовка презентаційної візуалізації.* | *1.05.2026–13.05.2026* | |
| 7 | *Попередній захист кваліфікаційної роботи.* | *14.05.2026* | |
| 8 | *Усунення зауважень за результатами передзахисту, доопрацювання роботи.* | *15.05.2026–05.06.2026* | |
| 9 | *Подання роботи науковому керівникові.* | *01.06.2026* | |
| 10 | *Проходження нормоконтролю, рецензії, антиплагіату* | *0.8.2026–15.06.2026* | |
| 11 | *Подання всіх друкованих та електронних матеріалів на кафедру.* | *15.06.2026* | |
| 12 | *Отримання допуску до захисту.* | *16.06.2026* | |
| 13 | *Захист кваліфікаційної роботи.* | *17.06.2026–19.06.2026* | |
| | | | |

Студент _____ *Дар'я СОМСЬКА*
( підпис ) (прізвище та ініціали)

Науковий керівник роботи _____ *Ганна БРЯНЦЕВА*
( підпис ) (прізвище та ініціали)

**Нормоконтроль пройдено**
Нормоконтролер _____ *Ганна ЧЕМЕРИС*

# АНОТАЦІЯ

**Скомська Д. В. Розробка артбуку«Міфічні істоти світу»**: кваліфікаційна робота бакалавра спеціальності 022 «Дизайн» освітньо-професійної програми «Графічний дизайн» / наук. керівник, к. пед. н. доц. Г. В. Брянцева. Запоріжжя : ЗНУ, 2026. 105 с.

**UA :** Робота викладена на 105 сторінках друкованого тексту. Перелік посилань включає 51 джерел. Об’єкт дослідження: артбук як напрям у мистецтві. Предмет дослідження:художні особливості розробки артбуку. Мета дослідження:створити артбук-енциклопедію «Міфічні істоти світу». теоретичний аналіз літератури з теми дослідження. В роботі розроблено артбук-енциклопедію «Міфічні істоти світу», у якому подано коротку інформацію та ілюстрації міфічних створінь у сучасному баченні. Артбук поєднує в собі мистецтво та інформативність.

**Ключові слова:** графічний дизайн, артбук, книжковий дизайн, концепт-арт, діджитал ілюстрація.

**Skomska D. V. Development of the Artbook "Mythical Creatures of the World":** Bachelor’s thesis, speciality 022 "Design", Educational and Professional Program "Graphic Design" / Sci. adv. PhD, Asoc. Prof. H. V. Briantseva. Zaporizhzhia: ZNU, 2026. 105 p.

**EN :** The work is presented on 105 pages of printed text. The list of references includes 51 sources. Object of research: art book as a direction in art. Subject of research: artistic features of art book development. Purpose of research: to create an art book encyclopedia "Mythical Creatures of the World". theoretical analysis of literature on the topic of research. The work develops an art book encyclopedia "Mythical Creatures of the World", which provides brief information and illustrations of mythical creatures in a modern vision. The art book combines art and information content.

**Key words:** graphic design, artbook, book design, concept art, digital illustration.

Апробація кваліфікаційної роботи:

1. Скомська Д. В. Особливості артбуку як виду друкованої продукції. *Збірник наукових праць студентів, аспірантів і молодих вчених «Молода наука-2026»* : ЗНУ, 2026. Т.1. С. 286-287.

**ЗМІСТ**

**ВСТУП** **6**

**РОЗДІЛ І АРТБУК ЯК НАПРЯМ У МИСТЕЦТВІ** **9**

1.1 Історія виникнення 9

1.2 Різновиди і типи артбуків 13

1.3 Сучасні тенденції розвитку артбуку 14

**РОЗДІЛ ІІ ОСОБЛИВОСТІ СТВОРЕННЯ АРТБУКУ** **19**

2.1 Побудова композиції сторінок і розгортів в артбуці 19

2.2 Розмаїття колірних рішень у сучасних артбуках 35

2.3 Технології цифрового живопису і графіки в ілюструванні артбуку 44

2.4 Підбір шрифтів для підтримки візуального наративу артбуку 55

2.5 Специфіка концепт-дизайну в ігрових артбуках 66

**РОЗДІЛ ІІІ ПРОЦЕС СТВОРЕННЯ АРТБУКУ МІФІЧНІ ІСТОТИ СВІТУ** **71**

3.1 Аналіз аналогів 71

3.2 Ідеї та технічні процеси розробки 73

**ВИСНОВКИ** **91**

**СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ** **92**

**ДОДАТКИ** **98**

# ВСТУП

***Актуальність теми.*** Під терміном артбук розуміють графічне видання, яке об'єднує під однією обкладинкою добірку зображень та ілюстрацій. Такі матеріали поєднані спільною тематикою й можуть представляти твори певного жанру образотворчого мистецтва, фотографії або роботи окремого художника чи фотографа. Упродовж останніх років набули поширення також тематичні графічні альбоми, присвячені кінематографу, відеоіграм, анімації та іншим видам мистецтва. Таким чином, артбук не є звичайною збіркою репродукцій, а виступає окремим самостійним мистецьким об'єктом. [1, с. 304].

Важливу роль у становленні артбуків відіграв американський художник Ед Руша, який у 1960-х роках почав видавати компактні книги, що містили його фотографії американських пейзажів і текстові елементи. Як представник концептуального мистецтва, він приділяв першочергову увагу ідеї, а не зовнішній формі твору, що знайшло відображення в його мінімалістичних роботах на основі повсякденних сюжетів. Один із його найвідоміших артбуків включає серію чорно-білих світлин автозаправних станцій, зроблених під час подорожі маршрутом 66 між Лос-Анджелесом і Оклахомою. Безлюдні американські краєвиди, доповнені лише координатами місцевості, автор перетворив на мистецькі образи, що символізували споживацьку культуру США. Це видання мало значний вплив на подальший розвиток культури артбуків як в Америці, так і за її межами. [1, с. 305].

Тісний взаємозв'язок мистецтва та видавничої галузі спричиняє безпосередній вплив творчих змін на процес створення книжкової продукції. На думку Анни Бідун, саме переважання візуальних і образних засобів дає можливість виокремити книги, що помітно відрізняються від традиційних видань. Їхньою характерною рисою є нестандартна структура та відсутність прив'язки до усталених канонів. Такі книги зазвичай визначають як артбуки.

Нині вони користуються популярністю в багатьох країнах світу. Незвичне оформлення й оригінальний зміст забезпечують постійне зростання інтересу до них, однак проблема чіткого визначення самого поняття «артбук» залишається актуальною. У міжнародній практиці поряд із терміном «artbook» використовують також назви «artist's book», «bookwork», «work album» та інші. В українському видавничому середовищі поширені такі варіанти, як артбук, арт-книга, книга художника, мистецька книга або візуальне видання художника. Нерідко артбуки прирівнюють до альбомів, подарункових книжок чи книжок-іграшок. Попри різноманіття трактувань, арт-книгу можна охарактеризувати як особливий вид книжкової продукції, основу якої становлять ілюстрації або зображення, об'єднані однією чи кількома тематичними лініями. Сучасні артбуки займають важливе місце в культурній та творчій індустрії, виступаючи результатом високопрофесійної дизайнерської й редакторської роботи. [2, с. 676].

Мистецька книга, або артбук, являє собою унікальний авторський продукт, який став новою формою творчого самовираження, рефлексії та комунікації із зовнішньою аудиторією.

Як різновид нішевих видань, артбуки насамперед орієнтовані на задоволення вузькоспеціалізованих інтересів. Водночас вони здатні глибоко розкривати актуальні соціально-політичні, культурно-історичні та філософські питання за допомогою оригінальних художніх і дизайнерських рішень, що робить їх привабливими для сучасних видавництв. [1, с. 307].

Створення такого виду артбуку, як артбук-енциклопедія є актуальним. Він поєднує в собі достатню кількість інформації та ілюстрацій. Артбук «Міфічні істоти світу» має на меті ознайомити читача з основною історією та символікою давніх міфів у короткому форматі, а також візуалізація істот в сучасному баченні на основі описів і схематичних образів із старих книг, дозволить чіткіше зрозуміти, сприйняти їх зовнішній вигляд.

Згідно до сучасних тенденцій у графічному дизайні, з огляду на вищевикладене зазначимо, що тема нашого дослідження в наступному

формулюванні: «Артбук як різновид сучасного мистецтва та книжкового видання» є актуальною.

Актуальність і теоретична значущість проектної проблеми дозволяє нам визначити предмет, об’єкт та завдання дослідження.

**Об'єкт дослідження –** артбук як напрям у мистецтві.

**Предмет дослідження** – художні особливості розробки артбуку.

**Мета роботи** – створити артбук-енциклопедію «Міфічні істоти світу».

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

1. Проаналізувати науково-теоретичні підходи до створення артбуків, дослідити аспекти їх розробки та художнього оформлення;
2. Обґрунтувати вибір напряму та різновиду артбука відповідно до мети роботи;
3. Дослідити відомості про 11 міфічних істот світової міфології, зробити аналіз їхньої ролі в міфологічних уявленнях і символічного значення;
4. Визначити загальну стилістичну концепцію артбука, композиційну структуру, кольорову гаму, особливості побудови розгортів, шрифтове рішення;
5. Здійснити проєктування та верстку артбуку в графічних редакторах.

**Апробація результатів дослідження** здійснювалася шляхом публікації тези доповіді «Особливості артбуку як виду друкованої продукції» у збірнику наукових праць студентів, аспірантів і молодих вчених «Молода наука-2026».

**Структура пояснювальної записки.** Пояснювальна записка складається зі вступу, 3 розділів, висновків, списку використаних літературних джерел і додатків. Обсяг кваліфікаційної роботи становить 106 сторінок, 57 ілюстрацій, 51 – літературні джерела. Обсяг основної частини кваліфікаційної роботи становить 82 сторінки. За темою роботи написано 1 стаття, опубліковано 1 тез доповіді на конференції.

# РОЗДІЛ І
# АРТБУК ЯК НАПРЯМ У МИСТЕЦТВІ

## 1.1. Історія створення.

Артбук є багатозначним поняттям: по-перше, це інноваційний різновид книжкового видання, у якому поєднуються авангардні підходи автора та видавця до створення й організації змісту; по-друге, це індивідуальний або малотиражний книжковий продукт, характерними рисами якого виступають унікальність і нерідко нетипова матеріальна конструкція, що гармонійно поєднується з оригінальним і нестандартним наповненням.

У науковій літературі поряд існують різні терміни для позначення видань із високоякісним поліграфічним виконанням та незвичними візуальними й просторовими рішеннями. До них належать поняття «арткнига», «книга художника», «авторська книга», «мистецька книга», «візуальна книга», а також іншомовні відповідники «art book», «artist's book», «livre d'artiste» і «livre de peintre».

Попередниками сучасних артбуків можна вважати рукописні книги, створені із застосуванням ранніх систем письма, зокрема зразки вузликового письма кіпу чи черепашкового письма вампум. До певної міри до цієї категорії належать і стародруки, серед яких альдини, «Апостол» Івана Федорова, «Прогностична оцінка поточного 1483 року» Юрія Дрогобича та інші. Їхнє створення передбачало індивідуальний підхід до оформлення, добору матеріалів і способів відтворення тексту. Експериментування було природною складовою цього процесу, тому кожне видання набувало самобутнього, нестандартного, а часто й унікального характеру, поєднуючи риси мистецького та видавничого твору. [3].

У наступні історичні періоди митці отримали доступ до досконаліших технологій створення й упорядкування контенту артбуків. Початком розвитку авангардної книги традиційно вважають творчість англійського поета, художника та гравера Вільяма Блейка (1757–1827), який запропонував новаторські рішення, прагнучи досягти гармонії між матеріальною формою

книги та її текстовим і візуальним змістом. Французький видавець і книготорговець Амбруаз Воллар (1866–1939) започаткував жанр «livre d'artiste» («книга художника»), видаючи графічні роботи сучасних митців у вигляді вишукано оформлених книжок із використанням високоякісних поліграфічних матеріалів. За висновками дослідниці Дж. Дракер, найбільшого розвитку авангардні видання досягли у XX столітті, перетворившись на самостійну й затребувану форму мистецтва. На формування та сприйняття артбуків суттєво вплинули такі художні напрями, як абстракціонізм, футуризм, кубізм, дадаїзм, експресіонізм і супрематизм. Один із провідних українських футуристів, Михайль Семенко (1892–1937), приділяв особливу увагу просторовій організації власних поетичних творів, розвиваючи концепцію «поезомалярства», яку можна розглядати як одну з форм осмислення артбуку. Прикладами його творчості є видання «Каблепоема за океан» (1920), «Кобзар» (1924) та інші. [3].

У 1960–1970-х роках книга як мистецький об'єкт дедалі більше наближалася до сфери візуального мистецтва, остаточно закріпивши за собою поняття «артбук» у його сучасному розумінні. Відтоді книги художників сприяють децентралізації мистецької системи, підкреслюючи незалежність авторського висловлювання та виступаючи альтернативним способом його поширення. Саме цим можна пояснити популярність артбуків: вони дають митцю можливість самостійно оприлюднювати власні ідеї без залежності від інституцій, виставкових майданчиків чи посередників на кшталт кураторів і видавців. Сьогодні багатьом авторам вже недостатньо створити лише текст або ілюстрації та передати їх видавництву для подальшого опрацювання. Для них принципово важливо самостійно реалізувати книгу, повністю відповідаючи за кінцевий результат. Цьому сприяє доступність сучасних видавничих технологій і можливість швидко освоїти окремі етапи виробництва. Бажання особисто пройти весь шлях – від задуму до готового видання, визначити способи його розповсюдження та обрати місця презентації – є цілком зрозумілим.

Разом із тим художня діяльність нерідко базується на співпраці, тому

створення артбуку за участю кількох людей також є закономірною практикою. Показовим прикладом стала книга «Wild Raspberries» (1959) Енді Воргола. Це 48-сторінкове кулінарне видання, у якому сам художник виконав ілюстрації, його асистенти займалися їх розфарбуванням, співавторка С'юзі Франкфур підготувала рецепти, а мати Воргола здійснила їхнє переписування. Такий колективний підхід до створення артбуку згодом став характерною рисою діяльності знаменитої «Фабрики» Воргола [4].



*Рисунок 1.1* – Сторінки артбуку «Wild Raspberries» (1959) Енді Воргола.

Наведені приклади засвідчують, що існує багато різних моделей роботи над артбуком. Водночас відкритим залишається цікаве, хоча й формальне питання: у який момент артбук можна вважати виданим? Якщо його публікацією займається видавництво, визначає наклад, отримує ISBN (International Standard Book Number) та організовує продаж через книжкові мережі, сумнівів не виникає. Проте коли йдеться про кілька або кілька десятків примірників, створених NO-ISBN і часто за принципом DIY, постає питання, чи можна вважати таке видання повноцінно опублікованим.

Схожі питання ставить собі Лукас Мелкейн, художник, який працює на межі різних дисциплін: «Ви пишете новелу і лишаєте її на лавці в парку. Чи вважається це за опубліковану новелу? Гаразд, ви друкуєте 1000 копій цієї новели та лишаєте їх на 1000 лавках у парках. Як щодо цього? Чи якщо видавець купує у вас права на видання, розповсюджує у книжкових мережах, і

якщо буквально ніхто не купує жодного примірника? Як ми можемо визначити момент, коли новела опублікована?» [4].

Зрештою, саме обмежений тираж створює відчуття винятковості. Існує лише кілька екземплярів, і один із них належить конкретному власнику. Так формується замкнене коло людей, які володіють цими виданнями, стаючи своєрідною спільнотою носіїв особливого, недоступного широкому загалу знання. Водночас така ситуація певною мірою суперечить твердженню, що артбук є демократичною альтернативою унікальному мистецькому твору. Проте саме його ексклюзивність, матеріальна самодостатність, індивідуальність і зручність у використанні, ймовірно, зміцнюють актуальність артбука сьогодні – в епоху, коли інформація дедалі більше набуває швидкоплинного й невловимого характеру, а звична картина світу зазнає руйнування [4].

Наразі спробуємо дати визначення артбуку як літературного жанру. Отже, артбук можна визначити як літературно-мистецьке видання, що або зберігає традиційну книжкову форму, або лише незначно модифікує її конструкцію. Він являє собою синкретичний жанр експериментальної прози, у якому особливого значення набуває інтермедіальна взаємодія словесних і візуальних елементів через поєднання різних медіа, а мультимодальність виступає визначальною рисою, що поєднує властивості книги для читання і «книги для споглядання». Якщо звичайний текст може існувати в різних форматах без втрати свого змісту, то в артбуці важливий кожен компонент: шрифт, міжрядковий інтервал, формат, якість паперу та інші деталі, адже зміна або вилучення хоча б одного з них здатні змінити чи повністю зруйнувати авторську концепцію. До конструкції артбука можуть входити додаткові елементи, характерні для книжок-іграшок, зокрема футляри, закладки, наклейки, вкладки, витинанки, рухомі механізми та інші декоративні деталі. Досить часто артбук створюється у співавторстві або є результатом співпраці письменника й художника, хоча нерідко його автором виступає одна людина, яка поєднує літературний талант із навичками митця, дизайнера чи редактора, як, наприклад, Ю. Іздрик. Саме експериментальні

пошуки футуристів, а також їхня візуальна поезія та проза найбільше наближаються до сучасного розуміння жанру артбука. [5, с. 49].

Водночас запропоноване окреслення жанру не можна вважати остаточно визначеним чи достатньо чітким для словникової дефініції. Це пояснюється тим, що сам артбук є гнучким, динамічним і багатоваріантним явищем, яке не має суворо окреслених меж і постійно відкрите до творчих експериментів. Сучасний літературний процес демонструє появу друкованих видань, зміст яких неможливо повноцінно зрозуміти без урахування їхньої візуальної складової, що сприяє формуванню нових жанрових різновидів, зокрема артбука. Водночас саме вагома роль тексту та гармонійне поєднання слова із зображенням становлять головну відмінність артбука від «книги художника». [5, с. 49].

### 1.2. Різновиди і типи артбуків

Єдиної загальновизнаної класифікації артбуків немає. При цьому артбуки розрізнюють за різними критеріями:

За авторством – одноосібно підготовлені, колективні. За накладом – виготовлені в одному примірнику, тиражні. За способом творення – рукотворні, створені за допомогою технологій, створені шляхом поєднання ручної роботи і технологій. За концептуальним вирішенням – поп-ап бук – книга із зображеннями, які при відкриванні стають об’ємними, скетчбук – книга для замальовок, скрапбук – книга, яку читач створює з вирізок, тревелбук – подорожня книга, яку читач може заповнювати самостійно та ін. [3].

Артбуки існують на дуже різні теми, в залежності від яких вміст може відрізнятися. Вони можуть бути:

По всесвіту гри: ранні ескізи персонажів, альтернативні варіанти костюмів, концепти локацій і декорацій, сторіборди ключових сцен, пояснення художників та артдиректорів; [6].

Кіновсесвіт: концепт-арти, розкадровки, додатковий матеріал, цікаві факти, фотографії та процес створення деяких сцен; [9].

Комікси та манґа: ранні ескізи персонажів, етапи створення деяких сторінок, бонуси, такі як збірка ілюстрацій обкладинок без написів, ілюстрації, що не входять до фінальних варіантів томів коміксів; [10].

Артбуки-енциклопедії: наприклад, пізнавальні, [11]. про художників, їх біографію та творчість. [12]. Такі артбуки містять більше фактів, наукової інформації, розбори, арт-аналіз.

| Назва | Тематика | Особливість | Формат | Ціновий сегмент |
|---|---|---|---|---|
| The Art of Marvel Studios | Marvel | Концепт-арти фільмів | великий формат | середній |
| The Art of Star Wars | Star Wars | Класичні ескізи | колекційний | середній |
| The Art of The Last of Us | Ігри | Деталізація персонажів | преміум | високий |
| Anime Illustration Book | Anime | Японський стиль | компактний | доступний |
| DC Comics Art Book | DC | Герої коміксів | великий формат | середній |

*Рисунок 1.2* – Приклади популярних артбуків

## 1.3. Сучасні тенденції розвитку артбуку

На початку XXI століття артбук став одним із найбільш динамічних і багатогранних явищ сучасної художньої культури. Його розвиток зумовлений активними процесами трансформації мистецького простору, поширенням цифрових технологій, розвитком графічного дизайну та зростанням інтересу до авторських форм творчого самовираження. Якщо раніше артбук розглядався переважно як різновид книги художника або експериментального друкованого видання, то сьогодні він функціонує як самостійний мистецький об'єкт, у якому органічно поєднуються візуальні, текстові та матеріальні складові.

Дослідники наголошують, що сучасний артбук є результатом синтезу різних видів мистецтва, який дозволяє створювати цілісні художні образи та передавати складні смислові конструкції. За визначенням С. Підопригори, артбук є особливою формою творчої комунікації, у якій текст і візуальний образ перебувають у тісній взаємодії та взаємодоповнюють одне одного. Саме ця синтетичність забезпечує артбуку широкі можливості для художнього експерименту та формує його специфіку як окремого мистецького явища. [5, с. 44, 45].

Однією з провідних тенденцій сучасного розвитку артбуку є посилення його міждисциплінарного характеру. У сучасних мистецьких практиках дедалі частіше відбувається взаємопроникнення різних творчих напрямів, що знаходить своє відображення і в артбуках. Художники, дизайнери, фотографи, письменники та ілюстратори працюють над спільними проєктами, поєднуючи різноманітні засоби художньої виразності. У результаті артбук стає платформою для взаємодії літератури, образотворчого мистецтва, фотографії, графічного дизайну та навіть сучасних мультимедійних технологій. [5, с. 49].

Особливого значення в сучасних артбуках набуває візуальна складова. Якщо у традиційній книзі ілюстрація виконує допоміжну функцію щодо тексту, то в артбуці зображення нерідко стає головним носієм художньої інформації. Текстові елементи можуть бути мінімальними або навіть повністю відсутніми. При цьому важливу роль відіграють композиція сторінки, колір, ритм розташування елементів, типографіка та особливості поліграфічного виконання. Такий підхід дозволяє автору формувати власну художню мову та впливати на емоційне сприйняття читача. [13, с. 67–68].

Важливою тенденцією розвитку артбуку є зростання ролі концептуальності. Сучасні автори прагнуть створювати не просто ілюстровані видання, а комплексні художні проєкти, об'єднані єдиною ідеєю. Концепція стає основою всіх елементів видання – від змістового наповнення до вибору матеріалів та способів оформлення. Кожна деталь артбуку підпорядковується загальному задуму, що забезпечує цілісність художнього образу. У цьому контексті артбук

виступає не лише носієм інформації, а й самостійним твором мистецтва. [14, с. 147–148].

Сучасні дослідження демонструють, що артбук дедалі частіше використовується як інструмент художнього осмислення соціальних, культурних та історичних явищ. Через поєднання тексту й візуального образу автори висловлюють власне бачення актуальних проблем суспільства, звертаються до питань національної ідентичності, історичної пам'яті, культурної спадщини та особистого досвіду. Завдяки цьому артбук набуває не лише естетичного, а й комунікативного значення. [14, с. 147–148].

Окремим напрямом розвитку є використання артбуків для популяризації культурної спадщини. Як зазначають А. Бєлікова, О. Здор та О. Лихолат, сучасні артбуки дедалі частіше стають засобом репрезентації історико-культурного середовища певного регіону чи міста. Такі видання поєднують документальні матеріали, художні ілюстрації, архівні фотографії та дизайнерські рішення, що дозволяє створювати цілісний образ культурного простору. Водночас вони виконують освітню функцію та сприяють збереженню історичної пам'яті. [15, с. 21].

Ще однією важливою тенденцією є розвиток авторського артбуку. У сучасному мистецтві дедалі більше цінується індивідуальність творчого висловлювання, тому багато митців створюють артбуки як персональні художні проєкти. У таких роботах особливого значення набувають авторська стилістика, унікальна графічна мова та оригінальні композиційні рішення. Як свідчить аналіз творчості сучасних українських митців, авторський артбук часто стає простором для експериментів із формою, матеріалами та способами подання інформації. [14, с. 148–149].

Суттєвий вплив на розвиток артбуку здійснюють цифрові технології. Сьогодні процес створення видання значною мірою пов'язаний із використанням спеціалізованого програмного забезпечення для графічного дизайну, обробки зображень та верстки. Цифрові інструменти дозволяють працювати зі складними композиціями, створювати багатошарові візуальні

структури та досягати високої якості поліграфічного виконання. Крім того, цифровізація сприяє появі нових форматів артбуків, які існують не лише у друкованому, а й в електронному середовищі. [15, с. 28].

Електронні артбуки є відносно новим явищем у сучасній культурі. Вони поєднують традиційні принципи художнього оформлення книги з можливостями мультимедійних технологій. До структури таких видань можуть входити анімація, відеофрагменти, звуковий супровід та інтерактивні елементи. Завдяки цьому значно розширюються способи взаємодії читача з художнім твором. Водночас більшість дослідників зазначають, що цифрові технології не замінюють друкований артбук, а лише доповнюють його, відкриваючи нові можливості для творчості. [15].

Значного поширення набуває використання колажу як одного з основних художніх засобів сучасного артбуку. Колажна техніка дозволяє поєднувати різнорідні образи, тексти та графічні елементи в єдину композицію. Завдяки цьому створюються складні асоціативні структури, які стимулюють активну інтерпретацію твору читачем. У сучасних артбуках колаж часто поєднується з фотографією, цифровою графікою та ручними техніками виконання, що сприяє формуванню унікального художнього образу. [13].

Особливу увагу сучасні автори приділяють типографіці. Шрифт сьогодні розглядається не лише як засіб передачі текстової інформації, а й як повноцінний елемент художньої композиції. Експерименти з формою літер, розмірами шрифту, інтервалами та розташуванням тексту на сторінці дозволяють посилити емоційний вплив видання та підкреслити його концептуальний зміст. Саме тому типографічні рішення є важливою складовою сучасного артбуку. [14].

Ще однією тенденцією є використання нестандартних матеріалів та конструкцій. Сучасні артбуки часто виходять за межі традиційного книжкового формату. Для їх створення використовуються дизайнерські сорти паперу, калька, текстиль, дерево, пластик та інші матеріали. Автори експериментують із формою сторінок, способами скріплення, конструкцією обкладинки та

принципами організації простору видання. У результаті артбук перетворюється на унікальний мистецький об'єкт, який поєднує функції книги та художньої інсталяції. [14].

У сучасних умовах особливого значення набуває колекційна цінність артбуків. Незважаючи на розвиток цифрових технологій, інтерес до друкованих авторських видань продовжує зростати. Багато артбуків випускаються обмеженими накладами або в єдиному екземплярі. Це підвищує їхню художню та матеріальну цінність і сприяє формуванню особливого сегмента мистецького ринку. Для колекціонерів такі видання є не лише джерелом естетичного задоволення, а й важливими культурними артефактами. [15].

Таким чином, сучасні тенденції розвитку артбуку відображають загальні процеси трансформації художньої культури. Серед основних напрямів його розвитку можна виокремити міждисциплінарність, посилення ролі візуальної складової, концептуалізацію творчого процесу, використання цифрових технологій, розвиток авторських практик, популяризацію культурної спадщини, експерименти з матеріалами та конструкціями, а також зростання колекційної цінності видань. Усе це свідчить про те, що артбук є перспективним напрямом сучасного мистецтва, який продовжує активно розвиватися та відкривати нові можливості для творчого самовираження і культурної комунікації. [5, 14, 15].

# РОЗДІЛ ІІ
# ОСОБЛИВОСТІ СТВОРЕННЯ АРТБУКУ

## 2.1. Побудова композиції сторінок і розгортів в артбуці.

Для створення якісного артбука необхідно володіти базовими знаннями художньої справи. Одним із ключових аспектів будь-якої ілюстрації є композиція, тому розуміння її принципів має велике значення. Композиція вважається одним із фундаментальних понять у діяльності художників і дизайнерів. Хоча існує багато визначень цього терміна, усі вони ґрунтуються на спільній ідеї – досягненні цілісності та гармонії твору через правильне поєднання й взаємодію його елементів. [16, с. 14]. Вона являє собою художню систему, у якій окремі складові об’єднані в єдину структуру, визначає їхнє розташування, взаємозв’язок і підпорядкування загальному задуму. Крім того, композицію розглядають як процес створення цілісного художнього образу відповідно до композиційних законів і засобів, як завершений результат цієї роботи, а також як навчальну дисципліну, що досліджує принципи побудови мистецького твору. [16, с. 15].

Серед основних різновидів просторової композиції виділяють такі:

1. Площинна композиція – це побудова, що формується з елементів, розташованих на одній площині без виступу за її межі. До таких належать ілюстрації, аплікації, орнаменти на тканині та інші подібні зображення. Усі складові розміщуються лише у двох напрямках – по вертикалі та горизонталі. (рис.2.1). Саме цей тип композиції найчастіше використовується у сфері графічного дизайну.
2. Об’ємно-фронтальна композиція передбачає поєднання рельєфних деталей на спільній площині. Прикладами можуть бути декоративне оформлення фасадів, різьблені меблеві поверхні або вироби з пластичних матеріалів. На відміну від площинної, вона розвивається у трьох вимірах: по вертикалі, горизонталі та углибину. [16, с. 15].

3. Об’ємно-просторова композиція складається з кількох взаємопов’язаних об’єктів, що знаходяться на різних рівнях або площинах. До неї можна віднести конструкції на кшталт старовинних бюро, торговельних стелажів із полицями різної глибини чи виставкових експозицій. Такі композиції зазвичай розглядають з одного, двох або трьох боків.
4. Глибинно-просторова композиція базується на взаємодії предметів із навколишнім середовищем, у якому вони розміщені. Прикладами є інтер’єри приміщень, паркові ансамблі чи великі вітрини. Її особливістю є можливість сприйняття з різних ракурсів, адже окремі елементи знаходяться в різних площинах і формують єдиний просторовий образ. [16, с. 16].

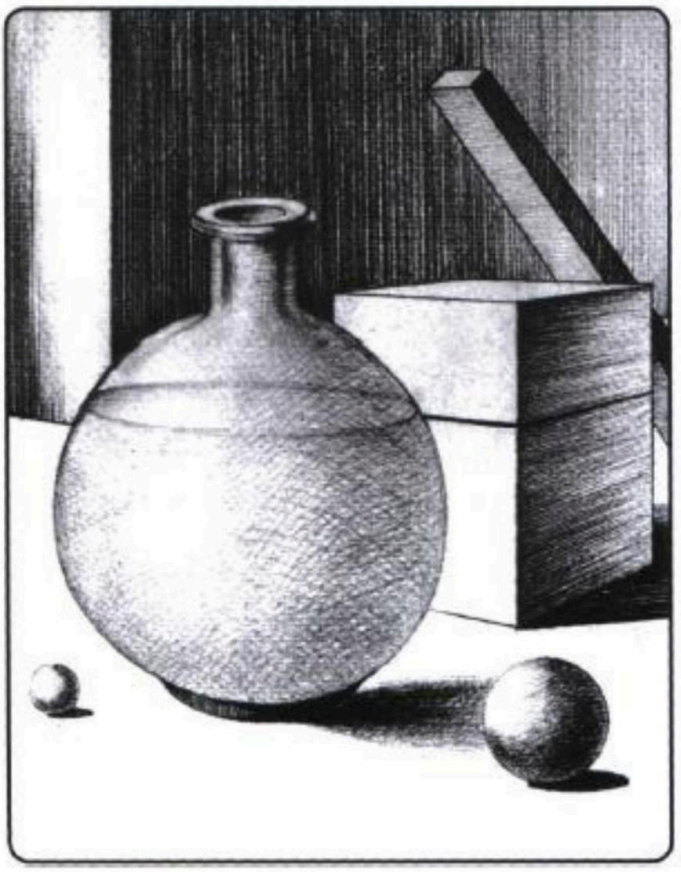


*Рисунок 2.1* – Площинна композиція

Принципи композиційної побудови не варто розглядати як штучно створені правила чи обмеження, що стримують творчий процес. Вони сформувалися на основі закономірностей, які об’єктивно існують у природі, насамперед завдяки особливостям людського сприйняття навколишнього світу [16, с. 17].

Принцип доцільності полягає в тому, що будь-яка композиція повинна створюватися відповідно до конкретної мети й ефективно реалізовувати своє призначення. Її структура має бути організована таким чином, щоб чітко передавати закладений зміст, ідею чи авторський задум. Якщо в образотворчому мистецтві тематика та концепція твору здебільшого визначаються самим митцем, то у сфері дизайну вони часто залежать від побажань замовника, ринкових умов, технологічних можливостей та інших зовнішніх чинників [16, с. 18].

Принцип цілісності передбачає, що всі складові композиції повинні сприйматися як взаємопов'язані елементи єдиної системи, а не як випадкове поєднання окремих, неузгоджених між собою частин.

Для досягнення композиційної цілісності необхідно дотримуватися кількох важливих умов: вилучення або заміна будь-якого елемента не повинні бути можливими без порушення загальної гармонії твору; зміна розташування окремих частин композиції має негативно впливати на її сприйняття як єдиного цілого; додавання нових складових також не повинно здійснюватися без ризику втрати композиційної єдності.

Існує декілька основних прийомів, які допомагають забезпечити цілісність композиції:

1. застосування взаємного перекриття або накладання окремих об'єктів;
2. підтримання єдності формотворення шляхом використання спільного стилістичного рішення, узгоджених кольорів, пластики, текстур і форм, а також повторення певних закономірностей у побудові композиції; [16, с. 18].
3. створення єдиної, логічно продуманої композиційної структури, що об'єднує всі елементи;
4. використання образного підходу, коли композиція або безпосередньо нагадує певний об'єкт (наприклад, птаха чи літак), або викликає відповідні асоціації завдяки складній візуальній організації, навіть не маючи очевидної зовнішньої схожості;

5. обмеження кількості декоративних деталей, форм і колірних відтінків, що сприяє більшій узгодженості та виразності загального художнього рішення. [16, с. 19].

Для формування цілісної композиції насамперед необхідно розробити її загальну структуру, визначивши взаємозв'язки між основними пластичними масами та ключовими елементами зображення. Зазвичай на початковому етапі створюється композиційна схема, що ґрунтується на розташуванні плям, ліній і колірних акцентів, і лише після цього переходять до опрацювання дрібніших деталей. [16, с. 20].

Принцип субординації: передбачає впорядкування всіх складових композиції відповідно до їхньої значущості та функціонального навантаження. Одним із головних завдань дизайнера є спрямування уваги глядача, тому важливо чітко показати, які елементи є головними, а які виконують допоміжну роль. Саме правильно організована ієрархія визначає порядок, у якому людина сприймає окремі частини композиції. [16, с. 20–21].

Принцип домінанти: полягає у виділенні композиційного центру, який несе основне смислове навантаження та об'єднує ключові події чи образи твору. Домінанта може акцентуватися за допомогою кольору, освітлення, масштабу, контрасту або інших художніх засобів. В окремих випадках композиція містить кілька змістових центрів. Водночас існує й візуальний центр – точка, з якої зазвичай починається сприйняття роботи. Іноді він збігається зі смисловим центром, але це не є обов'язковою умовою. [16, с. 21].

Принцип групування елементів: ґрунтується на об'єднанні складових композиції за ознакою подібності або, навпаки, контрастності. Такий підхід дає змогу впорядкувати візуальну структуру та обмежити кількість формотворчих елементів, роблячи композицію більш зрозумілою й гармонійною для сприйняття. [16, с. 21 ].

Основні правила групування елементів у композиції:

складові композиції доцільно об'єднувати в окремі групи на основі спільних характеристик, зокрема форми, кольорового рішення, текстури або фактури;

між сформованими групами необхідно залишати достатню кількість вільного простору, щоб кожна з них чітко сприймалася й не втрачалася в загальній структурі;

важливо акцентувати увагу на ієрархії між групами, виділяючи найважливіші з них за допомогою розташування, масштабу чи кольору, завдяки чому погляд спочатку зосереджується на головних елементах, а вже потім переходить до другорядних;

якщо в композиції присутні кілька однаково значущих груп, допускається існування кількох композиційних центрів. [16, с. 21].

Принцип пропорційності: полягає в тому, що співвідношення розмірів усіх елементів повинні бути гармонійними й відповідати загальному задуму композиції. Лінійні пропорції охоплюють взаємозв'язок між розмірами окремих об'єктів, їхніх частин, усієї форми та простору, у якому вони розміщені. [16, с. 21].

Пропорційність у композиції означає наявність закономірної системи співвідношень між розмірами складових форми. Іншими словами, це впорядкована структура масштабних взаємозв'язків, прикладом якої може слугувати принцип золотого перерізу. [16, с. 22].

Рівновага, або баланс композиції, визначається як гармонійний розподіл візуальної ваги всіх елементів відносно умовної осі чи центральної точки. За центр рівноваги прийнято вважати оптичний центр композиції, який зазвичай розташовується приблизно на одну восьму вище її геометричного центру. (рис. 2.2). Таким чином, композиція вважається врівноваженою тоді, коли її елементи рівномірно розподілені не лише ліворуч і праворуч від оптичного центру, а й у верхній та нижній частинах зображення. [16, с. 22].

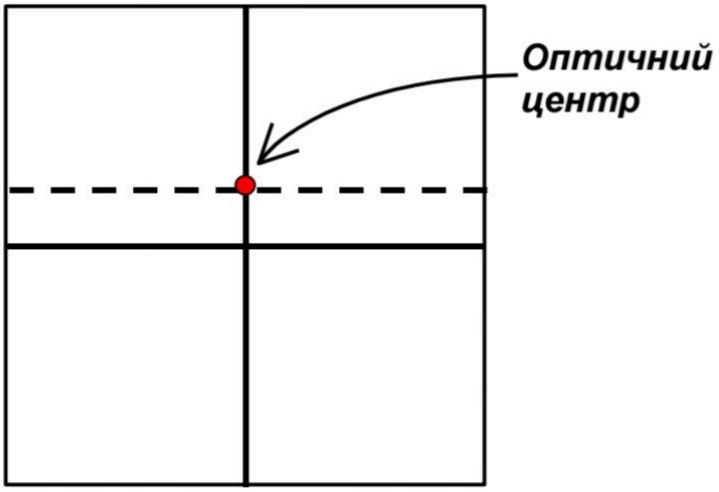



*Рисунок 2.2* – Розташування оптичного центра формату

Необхідність дотримання рівноваги в композиції зумовлена дією фізичного закону тяжіння, який безпосередньо вплинув на формування особливостей людського візуального сприйняття об’єктів і їхнього розташування у просторі. (рис. 2.3).

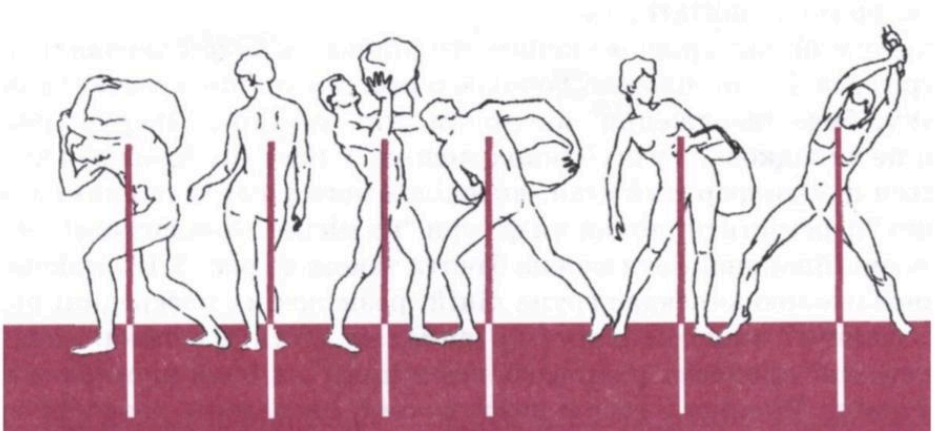


*Рисунок 2.3* – Людина прагне до рівноваги

У теорії композиції розрізняють три основні види рівноваги. Формальна (симетрична) рівновага ґрунтується на дзеркальній симетрії елементів відносно центральної вертикальної осі. Така побудова створює відчуття впорядкованості, стійкості та завершеності, а також асоціюється зі стабільністю, консервативністю, надійністю, традиційністю, монументальністю й довговічністю [16, с. 23].

Неформальна (асиметрична) рівновага виникає тоді, коли композиція залишається збалансованою без використання симетрії. Подібне рішення

робить візуальний образ більш виразним, цікавим і насиченим емоційно. Асиметрія сприяє передачі руху, динаміки, сучасності, творчої свободи, енергійності та певної невимушеності. [16, с. 24].

Досягнення неформальної рівноваги забезпечується завдяки розміщенню елементів, що відрізняються за розмірами, формою чи насиченістю кольору, на різній відстані від оптичного центру композиції. При цьому враховують низку закономірностей: великі об'єкти сприймаються як візуально важчі порівняно з меншими; темні кольори створюють відчуття більшої ваги, ніж світлі; елементи, розташовані ближче до центру, здаються легшими, тоді як об'єкти, віддалені від нього, набувають більшої оптичної ваги. Відповідно до принципу важеля, невеликий елемент, розміщений далі від центру, може врівноважувати більший об'єкт, який знаходиться ближче до нього. [16, с. 25].

Радіальний баланс є одним із різновидів формальної рівноваги й характеризується розташуванням складових навколо центральної точки за принципом променів сонця або пелюсток квітки. Такий спосіб організації композиції символізує рівноправність, узгоджену взаємодію та єдність усіх її елементів. [16, с. 25].

Слід розглянути основні прийоми побудови композиції. У сфері графічного дизайну композиція виступає інструментом для досягнення конкретної мети: передавання необхідної інформації аудиторії та формування в неї визначених емоційних вражень. Досягти бажаного результату допомагає використання різноманітних композиційних прийомів. Кожен із них по-своєму впливає на візуальне сприйняття людини, а їхнє грамотне поєднання дає змогу точно керувати увагою глядача та викликати потрібний емоційний відгук. Серед найпоширеніших способів організації композиції особливе місце займають симетрія й асиметрія. [16, с. 27].

Симетрія – це впорядковане та однакове розташування елементів відносно певної осі або площини, при якому одна частина відображає іншу за дзеркальним принципом. Людське око сприймає таку побудову як прояв гармонії та чіткої організації форми. [16, с. 27].

Асиметрія, навпаки, характеризується відсутністю осі чи площини симетрії, внаслідок чого елементи розміщуються нерівномірно, хоча композиція все одно може залишатися врівноваженою. Серед основних різновидів симетрії виділяють кілька типів:

Дзеркальна симетрія ґрунтується на рівності двох половин об’єкта, які відображаються одна відносно одної через уявну площину. Класичним прикладом такої симетрії є будова людського тіла. [16, с. 27].

Осьова симетрія виникає тоді, коли форма зберігає свою структуру під час обертання навколо певної осі. Типовим прикладом є циліндричні об’єкти. Варто зазначити, що двовимірні зображення просторових дзеркально-симетричних предметів також можуть розглядатися як прояв осьової симетрії. [16, с. 28].

Центральна (поворотна) – базується на обертанні елементів навколо спільного центра з фіксацією їх через однакові кутові проміжки. У площині так утворюється коло, а в просторі – сфера. Прикладами подібної організації є квіти, у яких пелюстки повторюються навколо центра, колеса транспортних засобів або гребні гвинти. [16, с. 28].

Гвинтова симетрія – поєднує одночасно обертальний і поступальний рух навколо нерухомої осі. Вона виникає тоді, коли точка, лінія чи площина обертається зі сталою кутовою швидкістю та водночас переміщується вздовж цієї осі. Такий тип симетрії можна спостерігати у конструкції шурупів, гвинтів, а також у спіральному розташуванні листків на стеблах деяких рослин. (рис. 2.4). [16, с. 28].

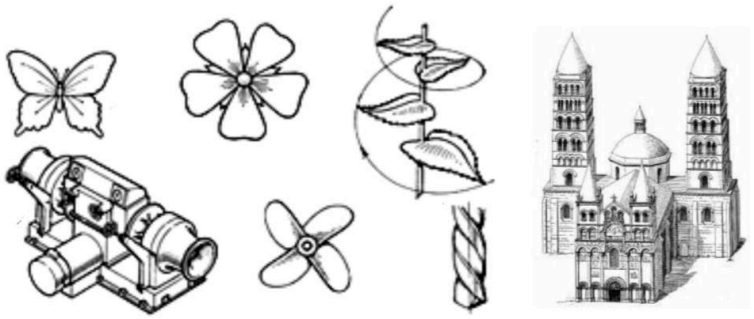


*Рисунок 2.4* – Приклади різних видів симетрії

Питання значення симетрії в композиції неодноразово ставало предметом досліджень і роздумів художників та дизайнерів. У результаті сформувалися деякі теоретичні положення і практичні рекомендації щодо її застосування.

Взаємозв'язок симетрії та гармонії. Досить часто симетрію ототожнюють із гармонією, однак таке твердження не можна вважати безумовно правильним. Наявність симетричної побудови сама по собі не забезпечує гармонійності композиції, так само як асиметрія не є ознакою її порушення. Отже, немає причин стверджувати, що симетричні форми завжди кращі за асиметричні. [16, с. 28].

Співвідношення симетрії та композиційної рівноваги. Симетрія нерідко розглядається як найпростіший спосіб досягнення балансу в композиції. Дійсно, створення симетричних рішень зазвичай потребує менше зусиль, тоді як робота з асиметрією вимагає розвиненого художнього чуття та високого рівня композиційної майстерності. Проте навіть симетрично організована форма може виглядати неврівноваженою, якщо між її окремими частинами порушено правильні пропорції або масштабні співвідношення. [16, с. 28–29].

Особливості сприйняття симетричних композицій. Форми, побудовані за принципом симетрії, зазвичай легко й швидко сприймаються людиною. Натомість естетична цінність і гармонія асиметричних композицій розкриваються поступово, у процесі більш уважного візуального аналізу.

Вплив порушення симетрії. Відхід від симетричної побудови здатний створювати відчуття руху, напруження, динаміки або складності, тому асиметричні рішення часто використовують для посилення художньої виразності. Водночас такі відхилення повинні бути свідомими й ретельно продуманими. Випадкові порушення симетрії, особливо коли композиція перебуває на межі між симетричністю та асиметричністю, можуть викликати у глядача дискомфорт і негативне емоційне враження. [16, с. 29].

Ритм і метр належать до найважливіших засобів організації композиції. Одним із найбільш ефективних способів упорядкування її елементів є повторення, яке забезпечує логічність побудови, візуальну цілісність і чіткість

сприйняття. Завдяки повторюваним мотивам композиція набуває впорядкованості та гармонійності.

Метричний повтор (метр) – це багаторазове відтворення однакових елементів через рівномірні проміжки. Така організація створює відчуття стабільності та послідовності у візуальному рішенні. [16, с. 29].

Метричні ряди можна класифікувати за двома основними критеріями – складністю та ступенем монотонності. За складністю вони поділяються на прості, які базуються на регулярному повторенні одного елемента, і складні, де повторення поєднується з іншими композиційними структурами або декількома метричними рядами. За характером сприйняття виділяють монотонні ряди та такі, що урізноманітнюються акцентами або навмисними пропусками окремих повторів для уникнення одноманітності. [16, с. 30].

Ритмічний повтор (ритм), на відміну від метра, передбачає не просте дублювання елементів, а їхню закономірну поступову зміну. Це може проявлятися у збільшенні чи зменшенні окремих форм, а також у згущенні або розрідженні інтервалів між ними. Отже, ритм виникає завдяки систематичній зміні порядку чергування елементів. (рис. 2.5).

Використання ритму створює враження візуального руху та динаміки, тоді як метричні побудови більше асоціюються зі статичністю. Контролюючи інтенсивність ритмічних змін, дизайнер може свідомо посилювати або, навпаки, пом’якшувати відчуття руху в композиції. [16, с. 30]. Вважається, що ритм починає чітко сприйматися лише за наявності щонайменше п’яти повторюваних елементів. Зі збільшенням їхньої кількості ритмічний ефект стає більш виразним, однак надмірне повторення може призвести до втрати індивідуальності та сформувати враження одноманітної маси. Водночас ритмічна структура потребує суворого дотримання обраної закономірності: навіть незначне порушення встановленого порядку здатне зруйнувати відчуття динаміки й негативно вплинути на цілісність усієї композиції. [16, с. 31].

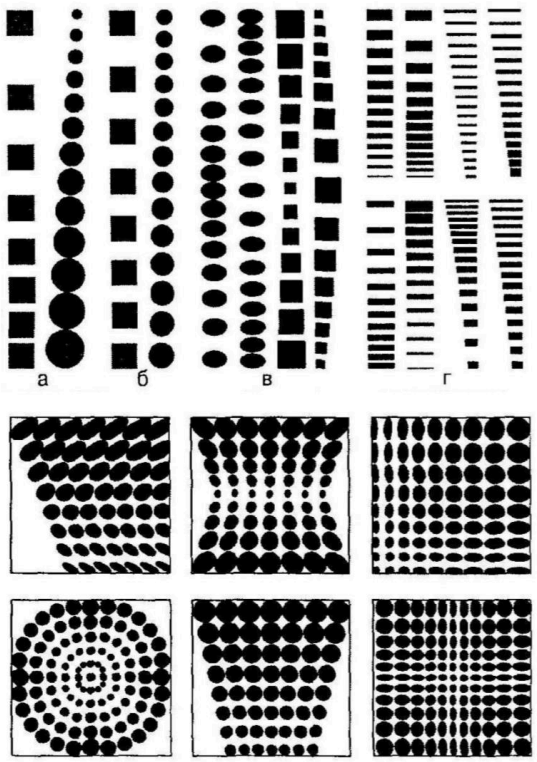



*Рисунок 2.5* – Приклади ритмічної повторюваності

Ритмічні ряди прийнято класифікувати за двома основними характеристиками: інтенсивністю змін і напрямком їх розвитку. За рівнем активності розрізняють спокійні ряди, у яких зміни між елементами є незначними та проявляються переважно через тонкі нюансні відмінності, а також активні ряди, де перехід від одного елемента до іншого відбувається на основі чітко виражених контрастів. Залежно від спрямованості ритмічні побудови можуть мати розвиток в одному визначеному напрямку або бути організованими таким чином, що всі елементи поступово сходяться до центральної точки композиції. [16, с. 32].

Контраст, нюанс та акцент належать до ключових композиційних засобів, які використовуються для підвищення художньої виразності зображення.

Контраст – це прийом, що ґрунтується на свідомому протиставленні властивостей окремих елементів композиції. Завдяки різким відмінностям між ними підсилюються їхні характерні риси та досягається більш сильний візуальний ефект. Саме тому контраст вважається одним із найефективніших способів створення яскравої та емоційно насиченої композиції.

Протиставлення може будуватися на різниці кольорів, форм, масштабів, просторового розташування, напрямків або фактурних особливостей об’єктів. [16, с. 32]. Використовуючи контраст, можна значно підкреслити певну властивість предмета у порівнянні з його протилежністю: наприклад, тонкий об’єкт поряд із масивним виглядатиме ще більш витонченим. Композиційні рішення, засновані на контрастних поєднаннях, зазвичай легко запам’ятовуються й привертають увагу, тоді як відсутність виражених відмінностей робить зображення одноманітним і менш емоційним. Крім того, правильно підібрані контрастні співвідношення допомагають розставити смислові акценти. Проте надмірне використання цього прийому може негативно позначитися на сприйнятті роботи: занадто різкі протиставлення здатні зробити композицію грубою, схематичною та навіть порушити її єдність. Саме тому контраст рекомендується врівноважувати нюансними переходами, які забезпечують плавний зв’язок між окремими елементами.

Акцент у графічній композиції означає навмисне виділення певної деталі або фрагмента для привернення до нього основної уваги глядача. Його застосовують з метою зміни ієрархії елементів та надання окремим частинам більшої смислової ваги. Найпоширенішими інструментами створення акценту є зміна розміру об’єкта та використання контрастного кольору [16, с. 33].

Нюанс являє собою ледь помітну різницю або плавний перехід між близькими за характеристиками елементами. У живописі він проявляється як м’яка зміна кольорових тонів, а в графіці чи скульптурі – як поступовий перехід світлотіньових градацій. Система нюансів використовується для більш точного моделювання форми та детального опрацювання зображення. На відміну від контрасту, у нюансних співвідношеннях переважає схожість, а не відмінність, тому вони сприяють об’єднанню всіх складових у єдине композиційне ціле. Саме нюансування дозволяє довести форму до завершеного стану, зробити її більш витонченою, цілісною та художньо довершеною [16, с. 33–34].

Стилізація – це метод художньої обробки, під час якого реальний природний об’єкт або його аналог зазнає спрощення й узагальнення. У процесі стилізації

зберігаються лише найбільш характерні риси предмета, тоді як другорядні деталі свідомо усуваються. У результаті формується лаконічний образ, що відображає типові особливості певної групи об’єктів і легко впізнається. (рис. 2.6). [16, с. 34].

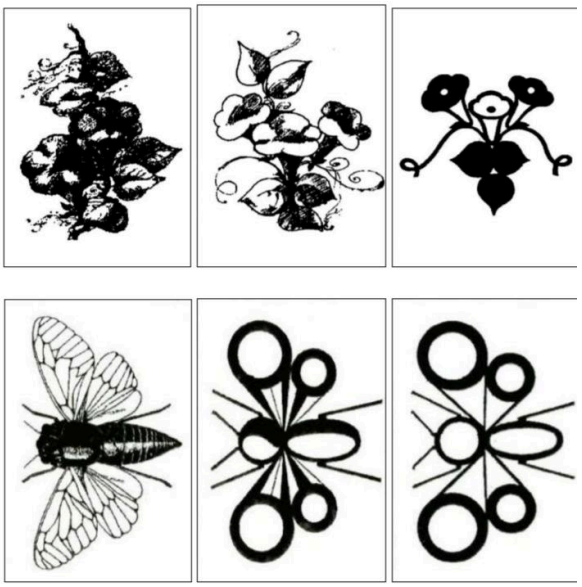


*Рисунок 2.6* – Приклади стилізації

Процес стилізації зазвичай складається з кількох послідовних етапів:

1. визначення природного об’єкта, який буде використано як основа для подальшої роботи;
2. творчий аналіз і переосмислення його форми з урахуванням поставлених художніх завдань;
3. поступова трансформація початкового зображення шляхом зміни окремих рис, спрощення конструкції та усунення другорядних деталей. На цьому етапі головною метою є виявлення найсуттєвіших особливостей і створення узагальненої конструктивної форми;
4. формування кінцевого стилізованого варіанта, який набуває геометризованого вигляду. Одночасно здійснюється коригування пропорцій, уточнення взаємозв’язків між геометричними елементами та доопрацювання композиційної виразності отриманого образу. [16, с. 35].

Для створення ілюзії просторовості, об’єму та глибини в композиції використовують такі художні прийоми:

1. взаємне перекриття окремих елементів, коли один об’єкт частково закриває інший;
2. побудову багатопланової композиції, у якій віддалені предмети поступово зменшуються в розмірах, що сприяє передачі просторової глибини; [16, с. 35].
3. застосування лінійної перспективи, відповідно до якої об’єкти, розташовані далі від спостерігача, зображуються меншими та розміщуються візуально ближче один до одного порівняно з предметами переднього плану. (рис. 2.7);

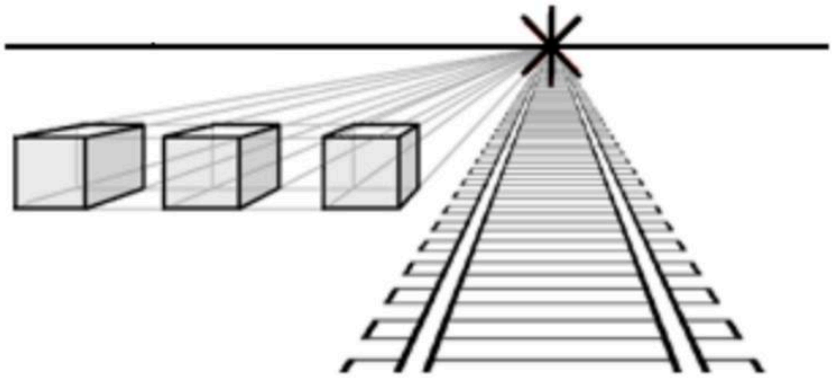


*Рисунок 2.7* – Лінійна перспектива

4. використання тональної (повітряної) та колірної перспективи. Згідно з цим прийомом, об’єкти на передньому плані мають більш насичені кольори, вищу контрастність і яскравість, тоді як віддалені елементи виглядають світлішими або набувають холодніших відтінків. Такий ефект пояснюється впливом повітряного середовища, яке частково розсіює світло та змінює сприйняття кольорів. Наприклад, дерева, що знаходяться поруч, виглядають насичено зеленими, а на великій відстані можуть сприйматися як синьо-зелені або навіть блакитні. [16, с. 36].

Статичність і динамічність, а також замкнутість і відкритість є важливими характеристиками композиції, які безпосередньо впливають на її емоційне та візуальне сприйняття. Саме співвідношення цих властивостей визначає те, яке враження художнє рішення справляє на глядача.

Статичність характеризує композицію як таку, що передає відчуття спокою, врівноваженості та стійкого положення форми. Її геометрична основа створює враження стабільності та відсутності руху. До основних засобів досягнення статичності належать використання симетрії, забезпечення врівноваженості в асиметричних композиціях, а також застосування гармонійних пропорцій, коли розміри форми є однаковими або лише незначно відрізняються між собою за двома координатами площини чи трьома координатами простору [16, с. 36–37].

Динамічність пов’язана зі створенням у глядача ілюзії руху або активної зміни положення форми. Динамічною вважається композиція, елементи якої мають чітко виражений напрямок і ніби переміщуються в просторі. Завдяки цьому вона виглядає більш енергійною, привертає увагу та помітно вирізняється серед статичних рішень.

Для посилення динамічного ефекту застосовують низку композиційних прийомів. Зокрема, використовують контрастні пропорції між розмірами елементів, що формують відчуття руху в напрямку більшої величини, надають об’єктам односторонньої спрямованості, яка може підкреслюватися не лише формою, а й кольоровими засобами. Додатково динаміку створюють навмисна асиметрична неврівноваженість, використання діагональних ліній у композиційній побудові (рис. 2.8), залишення вільного простору перед напрямком руху об’єкта, а також його зображення в кульмінаційний момент дії, коли рух сприймається найбільш виразно. [16, с. 37].



*Рисунок 2.8* – Використання діагональних ліній підсилює динамічність композиції

Замкнута (закрита) композиція являє собою такий спосіб організації художніх елементів, що створює враження завершеності, стабільності та спокою. Для її побудови зазвичай застосовують симетричне розташування деталей, чітко окреслені зовнішні межі, спрямування основних ліній до центральної частини, а також поступове ускладнення композиційної структури в центрі. [16, с. 38].

Відкрита (розімкнута) композиція формує відчуття необмеженого простору й продовження зображення за межами заданого формату. До характерних засобів її створення належать спрямування ліній від центральної частини назовні, використання кількох композиційних центрів, ритмічна організація елементів і навмисне виведення окремих частин зображення за межі площини. [16, с. 38].

У сучасних артбуках надають перевагу деяким прийомам композиції, наприклад, поєднанням малюнків, фотографій або кальки та інших фактурних матеріалів створюється фізичний ефект глибини. Таку техніку можна назвати колажем, нашаруванням. Також елементами композиції може виступати сам текст. Він може розділятися на окремі фрагменти, нашаровуватися на зображення, літери можуть деформуватися. Ще одним прийомом в сучасних артбуках є інтерактивні елементи, такі як кишені, приховані сторінки, витинанки. Завдяки цьому можна взаємодіяти з артбуком і розкривати його

сюжет. Контраст також є важливим. Коли йде чергування мінімалістичних розгортів із деталізованими, що створює певний ритм розвитку подій. Так можна сфокусувати увагу на більш важливих акцентах і загалом легше сприймається читачем.

### 2.2. Розмаїття колірних рішень у сучасних артбуках.

Колір є одним із ключових засобів виразності у дизайні та повсякденному житті, оскільки здатний викликати різноманітні емоції й асоціації. Він привертає увагу, передає інформацію та створює певний настрій навіть без використання тексту. У минулому дизайн і фотографія здебільшого асоціювалися з чорно-білою гамою, а застосування кольорового друку вважалося дорогим і малодоступним рішенням. Сьогодні ж широкий спектр відтінків і рівнів насиченості надає сучасним інформаційним носіям більшої виразності, роблячи друковану продукцію, цифрові екрани та рекламні матеріали яскравими й візуально привабливими. [17, с. 51].

Кольори є невід’ємною складовою людського сприйняття навколишнього середовища, проте ми бачимо не сам предмет, а світло, яке відбивається від його поверхні. Наприклад, сприйняття червоного чи зеленого кольору виникає завдяки відбитим світловим хвилям. Видимий людському оку спектр є лише незначною частиною всього електромагнітного випромінювання. Ще у 1665 році сер Ісак Ньютон встановив, що під час проходження через призму світло розкладається на сім основних кольорів спектра: червоний, оранжевий, жовтий, зелений, блакитний, синій і фіолетовий. Саме тому вибір кольорової палітри має ґрунтуватися на свідомому аналізі, а не лише на особистих уподобаннях чи інтуїції. Глибше розуміння природи кольору та взаємодії різних відтінків допомагає ефективніше використовувати психологічний вплив дизайну й формувати потрібне сприйняття у цільової аудиторії. [17, с. 51].

Розподіл кольорів:

Первинні кольори – червоний, жовтий і синій – вважаються базовими та самостійними, оскільки їх неможливо створити шляхом змішування будь-яких інших відтінків;

Вторинні – помаранчевий, пурпуровий і зелений. Ці кольори виникають у результаті змішування між собою двох первинних кольорів.

Третинні – зокрема червоно-помаранчевий, жовто-зелений та інші подібні відтінки, що отримуються завдяки поєднанню первинних і вторинних кольорів.

Доповнювальні – це пари кольорів, які знаходяться на протилежних сторонах колірного кола. Їх використання забезпечує виразний контраст і підсилює візуальне сприйняття композиції. [17, с. 51–52].

Вміння грамотно комбінувати кольори є важливою професійною навичкою, оскільки вдало підібрана кольорова гама суттєво впливає на естетичне сприйняття роботи та результативність візуальної комунікації. Використані кольори можуть бути як стриманими й нейтральними, так і яскравими та насиченими – усе залежить від бажаного настрою або акцентів, які необхідно передати. Для досягнення гармонії застосовують різноманітні колірні схеми, зокрема монохромні, аналогові та комплементарні, що дозволяють створювати збалансовані композиції. Якщо ж виникає потреба зробити зображення більш виразним або підкреслити контраст, використовують контрастні чи тріадні поєднання кольорів. Водночас важливо, щоб вибрані відтінки не лише добре поєднувалися між собою, а й підтримували змістове навантаження матеріалу, підвищуючи його зрозумілість і привабливість для цільової аудиторії. Для спрощення процесу добору кольорових комбінацій сьогодні доступні численні онлайн-сервіси, наприклад Adobe Color, які допомагають формувати вдалі палітри та знаходити гармонійні поєднання для різних дизайнерських завдань. Такі інструменти особливо корисні у випадках, коли необхідно швидко отримати професійно збалансовані колірні рішення. [17, с. 53].

Монохромна схема. Основою цієї схеми є використання одного кольору в різних його варіаціях – зі зміною відтінку, насиченості або тону. Завдяки спільній кольоровій базі вона створює цілісне, спокійне та візуально гармонійне

враження. Монохромні поєднання нерідко застосовують під час розробки стриманих, лаконічних і витончених дизайнерських рішень.

Аналогова схема. Вона формується з кольорів, що знаходяться поряд один з одним на колірному колі. Прикладом такого поєднання можуть бути жовтий, жовто-помаранчевий і помаранчевий відтінки. Подібна схема забезпечує плавні переходи між кольорами, створюючи врівноважені, м'які та гармонійні композиції без надмірної візуальної напруги.

Комплементарна схема. Цей принцип базується на використанні пар кольорів, розташованих на протилежних сторонах колірного кола, наприклад синього та помаранчевого. Такі поєднання забезпечують сильний контраст, роблять композицію більш динамічною та привертають увагу глядача.

Контрастна схема. У межах цієї схеми комбінуються кольори, що істотно відрізняються за своїми властивостями, зокрема світлі й темні або теплі й холодні відтінки. Такі рішення використовують у випадках, коли необхідно підкреслити окремі елементи дизайну та створити виразний візуальний акцент.

Тріадна схема. Вона передбачає використання трьох кольорів, рівновіддалених один від одного на колірному колі. Наприклад, це можуть бути червоний, синій і жовтий. Завдяки такому поєднанню досягається баланс між яскравістю та гармонією, що дозволяє створювати енергійні, насичені й водночас добре збалансовані композиції. [17, с. 54].

Колірні моделі. RGB і CMYK є двома основними системами відтворення кольору, що широко використовуються у графічному дизайні. Загалом модель RGB призначена для створення цифрового контенту, який відображається на екранах різних пристроїв, тоді як CMYK застосовується під час підготовки матеріалів до друку. Вибір відповідної колірної моделі необхідно здійснювати ще на початковому етапі роботи, оскільки це допомагає уникнути проблем під час подальшого перетворення кольорів, а також забезпечує точне відтворення задуманого результату. Попереднє планування використання потрібної моделі сприяє більш ефективній організації процесу проєктування та мінімізує ризик небажаних змін у готовому макеті. [17, с. 55].

CMYK (Cyan – ціан, Magenta – маджента, Yellow – жовтий, Key/Black – чорний) – це колірна модель, що використовується у поліграфії для виготовлення друкованої продукції. Формування зображення відбувається шляхом нанесення фізичних фарб у різних пропорціях, унаслідок чого застосовується принцип субтрактивного змішування кольорів. Основою є біла поверхня, а кожен наступний шар чорнила поступово поглинає світло та зменшує початкову яскравість, створюючи необхідний відтінок. За максимального поєднання всіх трьох базових компонентів отримують чорний колір: C (100%) + M (100%) + Y (100%) = BLACK. У сфері журналістики модель CMYK активно використовується для підготовки газет, журналів, рекламних матеріалів та інфографіки, адже саме вона є стандартом офсетного друку. Така технологія забезпечує економічно доцільне виготовлення великих накладів із відносно невисокими витратами. [17, с. 55].

Оптимальними форматами файлів для роботи з CMYK вважаються PDF, TIFF, AI та EPS.

RGB (Red – червоний, Green – зелений, Blue – синій) – це адитивна колірна модель, яка використовується для створення та відображення цифрових зображень на екранах. Різноманіття кольорів досягається шляхом зміни співвідношення інтенсивності трьох базових компонентів. Білий колір формується за максимальної яскравості кожного з них: R (100%) + G (100%) + B (100%) = WHITE. Використовуючи комбінації червоного, зеленого та синього каналів, дизайнери можуть регулювати насиченість, освітленість і глибину відтінків, отримуючи широкий спектр візуальних ефектів. [17, с. 55–56].

sRGB – це колірний простір, побудований на основі моделі RGB (червоний, зелений і синій), проте зі спеціально визначеними обмеженнями, які роблять його універсальним стандартом для цифрового середовища. Порівняно з іншими колірними просторами, зокрема Adobe RGB, sRGB охоплює вужчий діапазон відтінків, через що кольори можуть виглядати менш насиченими та яскравими. Водночас саме така особливість забезпечує його широку сумісність із більшістю сучасних моніторів, які зазвичай налаштовані на відображення

цього колірного простору. У журналістиці використання sRGB є особливо доцільним, адже його підтримують майже всі браузери та цифрові пристрої. Завдяки цьому зображення, створені в цьому форматі, відображаються максимально однаково на різних екранах незалежно від їхньої моделі чи виробника. [17, с. 56].

Найбільш придатними форматами файлів для RGB є PNG, JPEG, SVG, GIF і WebP.

Перед початком виконання дизайнерського проєкту важливо заздалегідь визначити вимоги замовника та з'ясувати, яким буде кінцеве використання матеріалів: чи призначені вони для друку, чи для публікації в цифровому середовищі. Проте в окремих випадках у процесі роботи може виникнути необхідність змінити обрану колірну модель. У програмі Adobe Photoshop це здійснюється через меню Edit → Convert to Profile, після чого у вікні налаштувань у розділі Destination Space потрібно вибрати необхідний колірний простір зі списку доступних варіантів.

У Adobe Illustrator зміна колірного режиму документа виконується простіше: для цього достатньо перейти до пункту меню Edit → Document Color Mode та обрати потрібну модель. [17, с. 56–57].

Аспекти кольору. Кожен колір має певний набір характеристик, що визначають його візуальні властивості та особливості сприйняття. Розуміння цих параметрів допомагає дизайнерам правильно вибрати кольорові рішення, поєднувати різні відтінки та визначати, який саме колір найкраще передає необхідний настрій, емоцію чи інформаційне повідомлення.

Яскравість відображає ступінь світлоти або темряви кольору й безпосередньо пов'язана зі здатністю поверхні відбивати світло. Наприклад, жовтий колір характеризується високим рівнем відбиття світла, тому сприймається як дуже яскравий, тоді як синій або фіолетовий мають нижчу світловідбивну здатність і виглядають темнішими.

Насиченість визначає чистоту та інтенсивність кольору. Чим вищий цей показник, тим більш виразним і соковитим виглядає відтінок, тоді як низька

насиченість надає йому приглушеного або блідого вигляду. За однакового відтінку більш насичений колір завжди сприймається чіткіше. Кольори, що не мають ні відтінку, ні насиченості, такі як білий, сірий і чорний, належать до ахроматичних, тоді як усі інші, навіть із мінімальним рівнем насиченості, вважаються хроматичними.

Відтінки утворюються шляхом додавання до основного кольору білого, а їхні особливості залежать від довжини світлових хвиль, які сприймає людське око.

Тони характеризують різницю між кольорами та їхніми варіаціями, що виникає внаслідок поєднання показників яскравості й насиченості. Вони можуть бути світлими, темними, глибокими, блідими, сильними або слабкими. Світлі кольори відносять до світлих тонів, темні – до темних, а проміжні варіанти – до середніх. Хроматичні кольори, які мають максимальний рівень насиченості, називають чистими.

Інтенсивність відображає ступінь виразності кольору, тобто його яскравість або приглушеність. Зменшення інтенсивності відбувається під час додавання чорного чи білого кольору, а також унаслідок наближення відтінку до сірого, що супроводжується зниженням рівня його насиченості. [17, с. 58].

Кольори мають суттєвий вплив на емоційний стан людини та особливості її поведінки. Їхнє сприйняття формується під впливом багатьох чинників, серед яких особисті вподобання, життєвий досвід, виховання та культурне середовище. Саме тому компанії й бренди свідомо добирають певні кольорові рішення для оформлення своєї продукції, пакування, рекламних матеріалів і сайтів. Використання принципів психології кольору дає змогу викликати у споживачів бажані асоціації та емоційні реакції, що є одним із важливих завдань графічного дизайнера. Водночас під час створення візуального контенту необхідно враховувати культурні особливості сприйняття кольорів, оскільки їхнє символічне значення може істотно відрізнятися в різних країнах і суспільствах. Наприклад, якщо для більшості культур жовтий асоціюється з радістю, оптимізмом і яскравістю, то в Китаї він може сприйматися як символ

вульгарності. Отже, одним із ключових аспектів успішного дизайну є глибоке розуміння цільової аудиторії та свідомий вибір кольорової палітри відповідно до її особливостей. [17, с. 59].

Тепла кольорова гама включає червоний, помаранчевий, жовтий і їхні похідні відтінки. Такі кольори зазвичай асоціюються з енергійністю, радістю, емоційністю та життєвою силою.

Червоний (основний колір). До його позитивних символічних значень належать любов, пристрасть, рішучість, впевненість, тепло, сильні почуття та емоційне піднесення. Водночас він може викликати асоціації з небезпекою, агресією, війною, вогнем або гнівом. У сфері дизайну насичений червоний часто використовують як акцентний елемент, тоді як темні відтінки у поєднанні із сірим і білим допомагають створити стриманий, професійний та вишуканий образ.

Помаранчевий (вторинний колір). Він символізує життєву енергію, здоров'я, дружелюбність, оптимізм, ентузіазм, природність, красу й теплоту. Виражених негативних асоціацій практично не має. У дизайнерських рішеннях помаранчевий нерідко застосовують у проєктах, пов'язаних із харчовою тематикою, адже вважається, що він стимулює апетит. [17, с. 59].

Жовтий (основний колір). Найчастіше асоціюється з теплом, надією та здатністю швидко привертати увагу. Однак він також може символізувати небезпеку, застереження, роздратування, обман або боягузтво. У дизайні світлі жовті тони часто використовують у товарах і послугах для дітей, тоді як золотаві чи більш насичені відтінки допомагають передати відчуття класики, історичності та довговічності.

До холодної палітри належать зелений, синій, фіолетовий та їхні проміжні варіації. Здебільшого вони створюють враження стриманості, професійності, врівноваженості та спокою.

Зелений (вторинний колір). Його позитивна символіка пов'язана з природою, розвитком, здоров'ям, новими можливостями, достатком, фінансами, гармонією, удачею, рівновагою та оновленням. Серед негативних значень

можна виділити заздрість, ревнощі, жадібність і недосвідченість. У дизайні зелений широко застосовують для тем, що стосуються екології, стабільності та добробуту: яскраві відтінки підкреслюють активність, оливкові нагадують про природне середовище, а темні асоціюються із заможністю та надійністю.

Синій (основний колір). Він уособлює спокій, безпеку, відповідальність, стабільність, надійність, силу, миролюбність і консерватизм. Водночас синій може викликати асоціації зі смутком, відчуженням або депресивними настроями. У дизайнерській практиці його часто використовують у продукції для дітей, корпоративному оформленні, а також для створення атмосфери розслаблення чи свіжості.

Фіолетовий (вторинний колір). Традиційно пов'язується з творчістю, магією, духовністю, таємничістю, романтикою, розкішшю та матеріальним благополуччям. Виражених негативних конотацій для нього зазвичай не виділяють. У дизайні цей колір популярний у сферах краси й романтики, а його темні відтінки допомагають передати відчуття елітарності та вишуканості. [17, с. 60].

Нейтральні кольори відіграють важливу роль у графічному дизайні, оскільки найчастіше виконують функцію допоміжного фону або балансують більш насичені елементи композиції. Попри це, вони також мають власне символічне значення.

Білий. Асоціюється з чистотою, невинністю, добротою, миром і сферою охорони здоров'я. Водночас може сприйматися як холодний, беземоційний, занадто простий або позбавлений індивідуальності. У дизайні білий фон часто застосовують для підсилення контрасту інших кольорів або створення мінімалістичних композицій.

Чорний. Його позитивні значення охоплюють елегантність, офіційність, загадковість, престиж, розкіш і стиль. Разом із цим він може символізувати смерть, траур, зло, загрозу, контроль чи невдачу. Дизайнери використовують чорний для формування драматичного, вишуканого або таємничого візуального образу.

Сірий. Зазвичай асоціюється з професійністю, стриманістю, формальністю та витонченістю. До негативних конотацій належать похмурість і пригнічений настрій. У графічному дизайні його часто використовують у корпоративній айдентиці або як нейтральне тло.

Коричневий і бежевий. Ці кольори пов'язують із домашнім затишком, надійністю, природністю, стійкістю, теплотою та сімейними цінностями. Негативною асоціацією може бути відчуття брудності. У дизайнерських проєктах вони нерідко застосовуються як фонові кольори для створення ефекту натуральних матеріалів, зокрема деревини чи каменю, а також як альтернатива чорному кольору в типографіці. [17, с. 61].

У 1963 році компанія Pantone докорінно змінила поліграфічну індустрію, представивши Pantone Matching System (PMS) – систему, призначену для точного підбору, створення та стабільного відтворення кольорів. Вона впорядковує колірні стандарти за допомогою власної схеми кодування та нумерації. Одним із ключових елементів цієї системи є каталог Pantone, який випускається у вигляді спеціальних кольорових віял. Перше таке видання було презентовано того ж 1963 року.

Кожна сторінка каталогу має власний номер і містить сім зразків кольорів. Їхнє розташування побудоване за визначеним принципом: у центрі знаходиться базовий відтінок, над яким розміщені три світліші варіанти, отримані шляхом додавання фарби PANTONE White, а під ним – три темніші, що створюються завдяки використанню PANTONE Black. Подібно до моделі CMYK, система Pantone формує кольори шляхом змішування фарб, однак якщо CMYK базується лише на чотирьох основних компонентах, то Pantone Plus (рис. 2.9). використовує набір із 18 базових кольорів. [17, с. 65].




*Рисунок 2.9* – Система Pantone Plus

У різноманітних сучасних артбуках вдало підібрані кольорові рішення. Правильно підібрана кольорова гама задає певну атмосферу, настрій та навіть дає зрозуміти сюжет чи ідею. Великою перевагою для художників є сучасні програми, завдяки яким можна намалювати багато реалістичних спецефектів, неонових кольорів, складну гру світлотіні. Також багато уваги приділяється малюванню фактури: шкіри, металу. Тож сучасні технології дають більше можливостей продемонструвати всі аспекти кольорів. Одними з популярних тематик для артбуків є кібер-панк (тут використовується багато неонових кольорів, що ніби світяться поєднуючись із чорним фоном) та постапокаліпсис (монохромні палітри, тусклі відтінки з малими кольоровими акцентами). Також в артбуках прослідковується таке правило для збереження гармонійності – 60% містить головний колір фону, 30% – додатковий та 10% – деталі, акцентні кольори. Та дотримання правильного поєднання холодних і теплих кольорів, наприклад теплий об’єкт на холодному фоні.

## 2.3. Технології цифрового живопису і графіки в ілюструванні артбуку.

Перед початком роботи над будь-яким дизайнерським проєктом необхідно визначити, який тип комп’ютерної графіки найкраще відповідатиме поставленим завданням. Вибір залежить від мети та сфери застосування майбутнього дизайну. Загалом виділяють чотири основні різновиди комп’ютерної графіки: растрову, векторну, фрактальну та тривимірну. Вони

відрізняються способом побудови зображень і принципами їх відображення на екрані чи під час друку.

Растрова графіка базується на сітці з окремих точок – пікселів, які разом формують зображення. Її можна порівняти з аркушем у клітинку, де кожен елемент має власний колір, а сукупність усіх клітинок створює єдину картинку. Важливим показником при цьому є загальна кількість пікселів.

Роздільна здатність характеризує число пікселів, з яких складається цифрове зображення, і безпосередньо впливає на його деталізацію та чіткість.

Розрізняють кілька типів роздільної здатності:

Екранна роздільна здатність визначає, скільки пікселів може відобразити дисплей. Як приклад можна навести формати Full HD (1920×1080 px), 4K (3840×2160 px) та 8K (7680×4320 px). [17, с. 17].

Графічна роздільна здатність описує кількість пікселів у самому цифровому файлі або фотографії. Наприклад, зображення з параметрами 4000×3000 пікселів містить приблизно 12 мільйонів пікселів (12 МП).

Друкована роздільна здатність вимірюється в одиницях DPI. (рис. 2. 10). [17, с. 18].




*Рисунок 2.10* – Приклад різниці кількості dpi

Показник DPI (dots per inch) відображає кількість друкарських крапок, що припадають на один дюйм, тоді як PPI (pixels per inch) означає число пікселів на дюйм екрана цифрового пристрою. [17, с. 18].

Для поліграфічної продукції зазвичай використовують зображення з високою роздільною здатністю, адже саме чітке відтворення дрібних деталей значною мірою визначає якість готового друку. Конкретне значення слід обирати відповідно до характеристик обладнання, на якому виконуватиметься друк. Цей параметр є індивідуальним, тому його бажано узгодити ще до створення макета.

Водночас більшість сучасних друкарень дотримується таких рекомендованих значень:

300-600 DPI – застосовується для отримання максимально деталізованих і чітких відбитків. Така роздільна здатність забезпечує високий результат за умови використання якісного паперу й часто використовується під час друку візиток або фотоальбомів.

300 DPI – вважається стандартом для виготовлення журналів, газет, флаєрів і листівок та є оптимальним показником для офсетного друку.

90-200 DPI – достатньо для широкоформатної продукції, зокрема банерів і плакатів, оскільки вони переглядаються з великої відстані, де дрібні деталі майже непомітні.

150 DPI – рекомендоване значення для цифрового друку на текстильних виробах, наприклад футболках. [17, с. 19].

Для відображення графіки на екранах можливий набагато ширший діапазон роздільних здатностей, адже необхідно враховувати різні типи пристроїв – від смартфонів і планшетів до моніторів великого формату та телевізорів. Під час вибору зазвичай знаходять баланс між якістю зображення та розміром файлу. Це особливо важливо у цифровому середовищі, де надмірний обсяг даних може уповільнювати завантаження, а недостатня деталізація погіршує сприйняття контенту. Саме тому оптимальні параметри залежать від сфери використання:

вебсайтів, соціальних мереж, месенджерів, професійної графіки чи потокового відео. [17, с. 19].

Для Full HD (1920×1080) щільність близько 72 PPI є достатньою на дисплеях до 24 дюймів. Цей формат тривалий час залишався універсальним стандартом для комп'ютерів і телевізорів, а завдяки невеликому розміру файлів широко застосовується у вебдизайні та соціальних мережах. Проте сьогодні дедалі частіше використовуються екрани з роздільною здатністю 2K, 4K і навіть 8K, тому Full HD поступово втрачає статус сучасного стандарту.

Для 2K (2560×1440) оптимальною вважається щільність 100–150 PPI, залежно від діагоналі дисплея, зазвичай від 27 дюймів. У випадку 4K Ultra HD (3840×2160) на екранах 27–32 дюйми цей показник переважно перебуває в межах 160–220 PPI. Щодо Retina-дисплеїв Apple із роздільною здатністю 4K або 5K, їхня щільність сягає приблизно 220–300 PPI, тому графічний контент для таких пристроїв необхідно створювати з урахуванням відповідних параметрів. [17, с. 19–20].

Особливості екранів планшетів і смартфонів. Для планшетів характерна щільність пікселів у межах 200–300 PPI, що забезпечує комфортне читання та якісне відображення графіки. Смартфони зазвичай мають вищий показник – 300–500 PPI, оскільки невеликий розмір дисплея потребує більшої деталізації для чіткого сприйняття зображення на близькій відстані.

Переваги растрової графіки. Растрові зображення добре передають реалістичні об'єкти та сцени. Оскільки людський зір легко сприймає сукупність дрібних дискретних елементів, піксельна графіка виглядає природно. Крім того, вона зручна для друку, адже сучасні пристрої виведення, зокрема лазерні принтери, ефективно працюють саме з растровими даними.

Недоліки растрової графіки. Основним мінусом є обмежені можливості масштабування. Під час зменшення кілька сусідніх пікселів можуть об'єднуватися, що призводить до втрати дрібних деталей. При збільшенні, навпаки, окремі точки стають помітними, через що виникає ефект пікселізації.

Також растрові файли займають значний обсяг пам’яті, оскільки містять інформацію про кожен окремий піксель зображення. [17, с. 20].

Найпоширеніші формати растрової графіки: JPG, TIFF, BMP, GIF, PNG, PSD, PAT і WEBP.

У векторній графіці зображення формується за допомогою математичних моделей об’єктів. Векторний дизайн являє собою набір описів графічних примітивів, серед яких точки, відрізки, трикутники, кола, криві Безьє та інші елементи. Поєднання цих складових дає змогу створювати більш комплексні об’єкти. Основою векторної графіки є контури, кожен із яких задається вектором або математичною формулою, що визначає форму, забарвлення й текстуру елемента. Детально роздивляючись таке зображення можна побачити опорні точки, через які проходять криві.

Оскільки всі векторні об’єкти описуються математичними рівняннями, їх можна масштабувати до будь-якого розміру без погіршення якості чи втрати властивостей. Саме тому цей тип графіки широко застосовується для створення логотипів, летерінгу та інших проєктів, які повинні залишатися чіткими за будь-якого масштабу. (рис. 2.11). Одним із найпоширеніших прикладів використання векторної графіки є шрифти, адже кожен символ тексту представлений у векторному форматі. [17, с. 21].

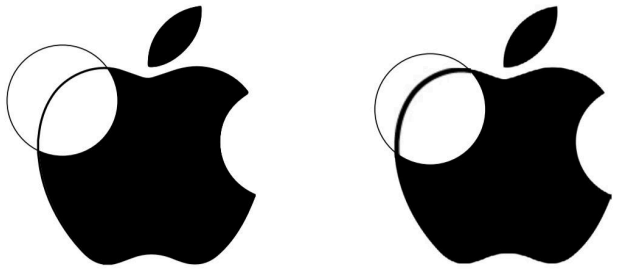


*Рисунок 2.11* – Приклад різниці між растровими та векторними елементами

Серед основних переваг векторної графіки варто виділити можливість без втрати якості змінювати розміри об’єктів, редагувати окремі елементи композиції незалежно від інших, а також порівняно невеликий обсяг файлів за відсутності вбудованих растрових компонентів. [17, с. 21].

До недоліків належить певна умовність отриманих зображень. Для відтворення фотореалістичних сцен необхідно використовувати дуже велику кількість примітивів, що значно збільшує розмір файлу. Крім того, виникають труднощі із заповненням фігур кольором, зокрема через більш обмежену палітру та нижчу швидкість роботи порівняно з растровими технологіями. Для створення й редагування векторної графіки застосовують такі редактори, як Adobe Illustrator, CorelDRAW, Inkscape та інші. Найпоширенішими форматами збереження є SVG, AI, EPS, PDF і CDR. [17, с. 22].

Фрактальна графіка належить до обчислювальних видів графіки, проте її головна особливість полягає в тому, що на відміну від векторної графіки жодні окремі об’єкти не зберігаються в пам’яті комп’ютера. Побудова зображень здійснюється за допомогою одного рівняння або системи математичних рівнянь, тому фактично зберігаються лише формули. Основою цього напряму є фрактальна геометрія, поняття якої було введене Бенуа Мандельбротом у 1975 році. [17, с. 24].

Одним із найвідоміших прикладів фрактальних структур у природі є дерева: від основних гілок відходять дрібніші, схожі за формою, а від них – ще менші. Аналізуючи будову однієї гілки за допомогою математичних методів, можна описати властивості всього дерева. Завдяки здатності моделювати природні форми алгоритмічним способом фрактальна графіка широко використовується для автоматичного створення оригінальних ілюстрацій. Для роботи з нею застосовують програми Surfer, Grafer, Map Viewer та Ultra Fractal, а поширеними форматами є FRP, FRS, FR3, JPG і PNG. [17, с. 24, 26].

Тривимірна графіка є окремим напрямом комп’ютерної графіки, що працює з моделями у тривимірному просторі. 3D-графіка (Three Dimensional Graphics) активно використовується в кінематографі, комп’ютерних іграх та анімації. Усі об’єкти в ній формуються як сукупність поверхонь, найменшим елементом яких виступає полігон, найчастіше трикутної форми. Візуальні перетворення тривимірних моделей здійснюються за допомогою матриць. Типова

3D-графічна система включає три основні складові: опис сцени, процес її візуалізації, а також зберігання й відображення об’єктів.

У комп’ютерному моделюванні вся сукупність властивостей об’єктів зрештою зводиться до візуалізації їхньої поверхні, що передбачає обчислення ступеня прозорості матеріалу та кута заломлення світлових променів на межі між ним і навколишнім середовищем. Для створення та редагування 3D-графіки використовують такі програмні засоби, як Blender, K-3D, 3D-Canvas, SimLab Composer і Autodesk 3ds Max. Найбільш поширеними форматами тривимірної графіки є OBJ, DWT, DWS, STL, 3DS і SKP. [17, с. 26].

Формати графічних файлів призначені для виконання різних завдань і підбираються залежно від конкретної сфери застосування. Наприклад, для створення логотипів, що використовуватимуться в інтернет-виданнях, доцільно обирати векторні формати SVG або AI, оскільки вони підтримують масштабування без погіршення якості. Для роботи з фотографіями, зокрема під час підготовки ілюстрацій до публікацій, оптимальними є JPEG для веб версій і TIFF для друкованої продукції. Якщо ж необхідно виконати верстку багатосторінкового журналу, найзручніше застосовувати формат INDD у середовищі Adobe InDesign. [17, с. 27].

Розміри паперу. Кожен дизайнерський проєкт створюється для певної мети. Саме від призначення контенту, його аудиторії та способу використання залежить вибір формату, розміру й типу паперу або іншого носія. Наприклад, друкований плакат не може мати параметри 100×100px, так само як і веб заголовок не створюють у форматі А4.

Паперові формати поділяються на три основні серії: A, B і C. Серія А регламентується міжнародним стандартом ISO 216. Вона була запроваджена в Європі ще у XIX столітті та нині застосовується майже в усьому світі, за винятком США і Канади. Найбільшим представником цієї серії є формат А0, площа якого становить 1 м², а розміри – 841 × 1189 мм. Для серії А характерне співвідношення сторін 1:√2. Якщо аркуш А4 поділити навпіл, утворяться два аркуші А5. Аналогічно брошури певного формату часто виготовляють шляхом

складання паперу наступного більшого розміру, наприклад, з аркушів А3 отримують вироби формату А4.

Для випадків, коли формати серії А не відповідають необхідним вимогам, була створена серія В, яка охоплює ширший спектр розмірів. Серія С призначена переважно для конвертів. Розміри формату Bn визначаються як середнє геометричне між відповідним форматом An і найближчим більшим форматом серії А.

Формати серії С також ґрунтуються на середньому геометричному між однойменними форматами серій А і В. Одні з них широко використовуються на практиці, інші трапляються рідше, однак кожен формат має власні особливості та є придатним для виготовлення певних видів дизайнерської продукції. [17, с. 29].

Історична довідка. Одним із перших документальних підтверджень використання такого співвідношення сторін паперу вважають лист професора фізики Георга Крістофа Ліхтенберга (Університет Геттінгена, Німеччина, 1742–1799), адресований Йогану Бекману. У ньому вчений описував практичні й естетичні переваги пропорції √2 та зазначав, що папір із такими параметрами вже був поширеним у той час. Існує також версія, що задача про визначення формату паперу, який після поділу навпіл зберігає подібність до початкового, використовувалася на математичних іспитах ще у 1755 році. [17, с. 29–30].

Для друкованих видань використовуються усталені формати, вибір яких визначається типом продукції. Найпоширенішими є такі розміри:

1. Формати паперу (ISO 216, серія А):

А4 (210 × 297 мм) найчастіше застосовують для журналів, буклетів, офіційних документів і листівок;

А5 (148 × 210 мм) використовують під час виготовлення невеликих книжок, брошур і рекламних матеріалів;

А3 (297 × 420 мм) підходить для плакатів, календарів, газет і постерів;

А6 (105 × 148 мм) зазвичай обирають для запрошень, флаєрів і листівок.

2. Газетні формати:

Broadsheet (597 × 749 мм) – великий формат, характерний для класичних друкованих газет;

Tabloid (280 × 430 мм) – компактний варіант, який широко використовується у розважальних виданнях і рекламній продукції. [17, с. 30];

Berliner (315 × 470 мм) – проміжний формат між Broadsheet і Tabloid, поширений у низці європейських газет.

3. Формати журналів:

А4 або дещо менший розмір (наприклад, 210 × 280 мм) є типовим для більшості журналів і брошур;

Digest size (140 × 216 мм) – зручний компактний формат для каталогів і журнальної продукції.

4. Книжкові формати:

Poche (110 × 180 мм) традиційно використовується для кишенькових книжок;

Royal (156 × 234 мм) підходить для художньої літератури та бізнес-видань;

Quarto (210 × 275 мм) застосовують для великих книг, зокрема альбомів;

А5 (148 × 210 мм) є найпоширенішим форматом в Україні для навчальної, художньої та науково-популярної літератури;

А4 (210 × 297 мм) використовують для подарункових та ілюстрованих видань;

А6 (105 × 148 мм) підходить для довідників і компактних книжок;

В5 (257 × 182 мм) часто застосовується у науковій, навчальній, довідковій і художній літературі;

квадратний формат (200 × 200 мм або 210 × 210 мм) є популярним для артбуків, дитячих книжок і фотоальбомів. [17, с. 31].

5. Формати плакатів:

А3 (297 × 420 мм) використовують для невеликих плакатів;

А2 (420 × 594 мм) і А1 (594 × 841 мм) – для середніх та великих;

А0 (841 × 1189 мм) найкраще підходить для масштабних рекламних постерів.

6. Формати рекламної продукції:

єврофлаєр (99 × 210 мм) зручний для поштових розсилок;

візитні картки найчастіше виготовляють у розмірах 90 × 50 мм або 85 × 55 мм [17, с. 31–32].

Точка, лінія та площина. Вони належать до фундаментальних елементів графічного дизайну. Саме вони утворюють основу візуальної мови, з якої вибудовується складна система графічних образів. За допомогою цих простих компонентів дизайнери створюють ілюстрації, графіку, анімацію, текстури, шрифти, орнаменти та різноманітні композиції. Навіть найскладніші проєкти нерідко базуються на продуманому використанні цих базових форм.

Для розуміння принципів функціонування дизайну, його взаємодії з аудиторією та здатності передавати ідеї, емоції й зміст необхідно опанувати основи. Важливо навчитися розпізнавати й аналізувати точку, лінію та площину в різних ситуаціях, усвідомлювати їхню роль у побудові композиції та свідомо застосовувати ці елементи на практиці. Адже саме з найпростіших складових формується складне, а майстерність у дизайні, як і в мистецтві загалом, починається з глибокого розуміння базових принципів. [17, с. 33].

Точка – один із найпростіших і найуживаніших елементів графічного дизайну. Вона визначає конкретне положення в просторі. У геометрії точка задається координатами $x$ та $y$. Візуально вона сприймається як невелика позначка і є базовим компонентом, з якого формуються лінії, текстури та площини. Основна властивість точки полягає в тому, що вона природно привертає увагу.

Поняття «фокусна точка» у композиції поєднує об’єктивний і суб’єктивний аспекти, адже саме вона першою привертає погляд і містить ключову частину візуального повідомлення. Якщо кількість точок збільшується, вони починають сприйматися як окремі фігури. Розміщення точок у центрі композиції створює ефект симетрії, а їх зміщення відносно центру формує асиметричну побудову.

Поєднуючись між собою, точки здатні створювати прямі та криволінійні елементи, складні контури, орнаменти, текстури, патерни й безліч інших візуальних структур.

Лінія є ще одним із найпоширеніших елементів дизайну. Її можна розглядати як безперервний ряд точок або як шлях, який залишає точка під час руху. У графічному вигляді лінія поєднує дві точки. Вона може відрізнятися товщиною, фактурою та характером проведення, що визначає її візуальну виразність. Лінії створюють за допомогою олівця, ручки, пензля, комп'ютерної миші чи цифрових засобів. Вони бувають прямими або вигнутими, суцільними чи ламаними. Якщо лінія набуває достатньої ширини, вона перетворюється на площину.

Основне призначення лінії – спрямовувати погляд глядача до композиційного центру. Вона може як об'єднувати окремі елементи, так і розмежовувати їх, поєднувати об'єкт із простором або ізолювати його. Перетин двох ліній утворює кут, що задає можливість руху в різних напрямах. Послідовні злами формують відчуття зміни траєкторії. Навіть рядки тексту розташовуються вздовж умовних ліній, а текстові блоки окреслюють межі на сторінці. У типографіці лінії визначають способи вирівнювання — за лівим чи правим краєм або за шириною. Взаємодіючи між собою в певному ритмі, лінії створюють текстури, орнаменти та різноманітні візерунки.

Площина – це двовимірна поверхня, яка має висоту, ширину та чітко окреслені межі. Вона може бути цілісною чи перфорованою, прозорою або непрозорою, гладкою чи фактурною.

У композиції площини слугують ефективним засобом групування візуальних елементів у логічні зорові блоки. Крім того, вони виконують функцію розмежування інформації, допомагаючи глядачеві зрозуміти, що окремі її частини не мають безпосереднього взаємозв'язку.

У векторній графіці програмне забезпечення формує об'єкти шляхом задання параметрів контурів, після чого вони заповнюються однотонною або текстурною заливкою. Використання сіток дає змогу створювати й організовувати друкарські площини, що взаємодіють із суцільними елементами зображення.

У реальному середовищі всі предмети складаються з двовимірних або тривимірних форм. Спосіб організації та розміщення площин у фотографії, ілюстрації чи дизайні визначає структуру композиції, впливає на взаємозв'язок її складових і формує те, як глядач сприйматиме та інтерпретуватиме загальне візуальне рішення. (рис. 2. 12). [17, с. 36–37].




*Рисунок 2.12* – Об'ємна композиція з літер на площині

## 2.4. Підбір шрифтів для підтримки візуального наративу артбуку.

Типографіка супроводжує нас повсюдно: у газетах, журналах, плакатах, книжках, на етикетках, вебсайтах і логотипах. Її основне призначення полягає у створенні чіткої візуальної ієрархії, гармонійному поєднанні тексту із зображеннями, покращенні читабельності та загального сприйняття дизайнерського продукту.

Сьогодні багато компаній обирають леттеринг для створення власних логотипів, оскільки для нових брендів, кількість яких постійно зростає, надзвичайно важливо бути впізнаваними. У сучасному дизайні типографіка вже не обмежується лише системою шрифтів чи їхніх накреслень, а виступає окремим і самодостатнім напрямом графічного дизайну.

Перед дизайнерами стоїть завдання зробити текстове оформлення одночасно привабливим і зручним для читача. Попри зовнішню простоту, досягнення такого балансу потребує значних навичок, адже саме вибір шрифту та

композиція тексту мають передавати потрібний емоційний і смисловий зміст [17, с. 69].

Типографіку можна визначити як різновид графіки, у якій основними виражальними засобами є складальні шрифти та допоміжні елементи, зокрема лінії, знаки й орнаменти. Якщо ж сформулювати простіше, це мистецтво художнього оформлення тексту. Водночас читання й одночасне сприйняття його як візуального об’єкта є непростим завданням через різні механізми опрацювання інформації.[17, с. 69].

Питання класифікації шрифтів тривалий час залишається предметом дискусій. Це пояснюється тим, що для їх систематизації необхідно визначити чіткі критерії, зокрема особливості конструкції символів, сферу застосування та інші характеристики (рис. 2.13). [17, с. 70].




*Рисунок 2.13* – Класифікація шрифтів

Шрифти із зарубками (Serif). Такі шрифти найчастіше спостерігаємо під час читання книжок та документів. Вважається, що довгі, друковані тексти із шрифтом Serif набагато легше читати через чітку відмінність між літерами. Наприклад: Times New Roman, PT Serif, Literata. [17, с. 70].

Шрифти без зарубок (Sans Serif). Такі гарнітури оптимально відображаються на екранах, адже невисока роздільна здатність моніторів раніше ускладнювала

передачу дрібних зарубок. Хоча сьогодні ця проблема майже зникла, використання Sans Serif у вебпросторі й надалі залишається поширеною практикою. Приклади: Arial, Roboto, Nunito.

Брускові шрифти (Slab Serif). Їх можна вважати різновидом Serif, однак вони відрізняються прямокутною та масивною формою зарубок. Однією з головних переваг є добра читабельність за будь-якого масштабу. Сьогодні такі шрифти часто застосовують у редакторах програмного коду. Приклади: Roboto Slab, PT Serif Caption, Arvo.

Рукописні шрифти (Script). Каліграфічні гарнітури переважно використовують у заголовках, логотипах і леттерингу. Для великих масивів тексту вони малопридатні, оскільки ускладнюють читання, особливо в книжках чи на вебсайтах. Приклади: Pacifico (з підтримкою кирилиці), Marck Script, Alex Brush.

Моноширинні шрифти (Monospaced). У таких гарнітурах усі символи мають однакову ширину, що відрізняє їх від пропорційних шрифтів. Подібний принцип характерний і для китайської, японської та корейської писемності. Приклади: Courier New, Fira Mono, JetBrains Mono.

Заголовкові шрифти (Display). Найкраще підходять для оформлення газетних і журнальних заголовків, вивісок, плакатів та рекламних щитів. Вони вирізняються виразністю, високою контрастністю й можуть виконувати декоративну функцію. Важливо, щоб обраний шрифт відповідав загальній концепції дизайну та залишався читабельним. Приклади: Playfair Display, Abril Fatface, Yeseva One. [17, с. 71].

Гротески (Grotesque). Це підвид шрифтів без зарубок із простими контурами та майже незмінною товщиною штрихів. Їх часто використовують у стриманому оформленні, ділових документах і вебдизайні. Приклади: Helvetica (кирилиця доступна у платній версії), Roboto, PT Sans.

Геометричні шрифти (Geometric Sans Serif). Побудовані на базі елементарних геометричних фігур, зокрема кіл і трикутників. Вони добре підходять для

сучасних мінімалістичних проєктів. Приклади: Futura (платна кирилична версія), Montserrat, Avenir Next Cyr.

Гуманістичні шрифти (Humanist Sans Serif). Відзначаються м'якими формами та мають зовнішність, натхненну рукописною традицією. Часто застосовуються у вебдизайні, редакційних матеріалах і текстах із доброзичливим характером. Приклади: Gill Sans (обмежена кирилиця у платній версії), Open Sans, Calibri.

Чорношрифти (Blackletter). Гарнітури в готичному стилі, що використовуються переважно як декоративний елемент у логотипах, дипломах та тематичних дизайнерських роботах. Приклади: Old Standard TT (підтримує кирилицю), UnifrakturMaguntia, Gothic A1.

Піксельні шрифти (Pixel/Bitmap). Такі шрифти використовують для ретростилістики, а також у цифрових іграх та мультимедійних проєктах, що відтворюють ефект низької роздільної здатності. Приклади: Press Start 2P (з кирилицею), Pixel Operator, VT323.

Декоративні шрифти (Decorative). Призначені для створення оригінального візуального образу в заголовках, логотипах, плакатах чи афішах. Через складність оформлення вони не підходять для тривалого читання. Приклади: Lobster (із підтримкою кирилиці), Amatic SC, Playfair Display. [17, с. 72].

Будова символів:

1. верхня лінія прописних літер (висота);
2. висота малих літер;
3. базова лінія – лінія, на якій розташовуються основні елементи шрифту;
4. лінія нижніх виносних елементів;
5. кегельний майданчик;
6. діагональний штрих;
7. апрош – відстань між сусідніми буквами або іншими шрифтовими знаками;
8. овал – заокруглений елемент штриха замкнутої форми;

9. арубка – горизонтальний, вертикальний чи скісний елемент шрифту, що визначає межі (розмір) літери;
10. нижній виносний елемент ;
11. крапля – каплеподібний елемент на кінці штриха;
12. стем – вертикальний штрих літери;
13. верхній виносний елемент;
14. петля – як і овал, має замкнену форму, але розташовується за іншим принципом;
15. кегль – висота шрифту з урахуванням нижнього та верхнього виносного елементу. [17, с. 73].

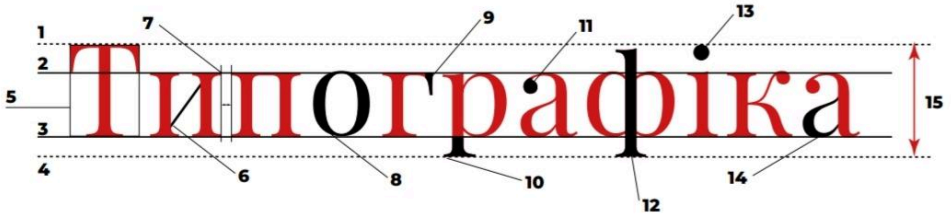



*Рисунок 2.14* – Будова шрифту

Основні терміни. Кегль – це величина шрифту. Кожен символ розташовується на умовній базовій лінії, хоча окремі літери мають елементи, що виходять нижче неї (наприклад, «у»). Тому, говорячи про розмір шрифту, мають на увазі саме величину кегля, а не фактичні габарити літер. Його вимірюють у пунктах.

Пункт – одиниця вимірювання розміру шрифту, що відповідає міліметру, помноженому на коефіцієнт 0,3759. Цей стандарт був запроваджений Франсуа Амбруазом Дідо, представником відомої паризької видавничої родини. За розміром шрифти поділяють на текстові (3–12 пунктів), заголовкові (14–64 пункти) та плакатні (понад 72 пункти).

Контраст шрифту визначається різницею між товщиною основних і допоміжних штрихів. (рис. 2.15). [17, с. 74].




*Рисунок 2.15* – Контрастність шрифту

Насиченість – характеризує співвідношення товщини стема до ширини символу. Чим товстіші штрихи, тим більшою є вага шрифту. Зазвичай насичені гарнітури застосовують для текстів, які мають легко читатися на відстані, зокрема у заголовках, на вивісках та в зовнішній рекламі. (рис. 2. 16). [17, с. 74].




*Рисунок 2.16* – Насиченість шрифту

Інтерліньяж або міжрядковий інтервал є одним із ключових параметрів оформлення тексту. По суті, це відстань між сусідніми рядками – проміжок між нижньою межею символів верхнього рядка та верхньою межею символів нижнього.

Кернінг – важливий інструмент типографіки, що робить текст не лише зрозумілим, а й візуально гармонійним. Він полягає в індивідуальному налаштуванні відстані між окремими парами літер для досягнення оптичної рівноваги. Його головне завдання — усунути надто великі або малі проміжки між певними символами, наприклад у поєднаннях «AV» чи «To». На відміну від трекінгу, кернінг застосовується до кожної пари символів окремо – вручну або

автоматично. Грамотне використання цього прийому покращує як зовнішній вигляд, так і читабельність тексту. [17, с. 75].

Трекінг – це рівномірне збільшення або зменшення інтервалів між усіма символами текстового фрагмента. На відміну від кернінгу, він використовується не для окремих пар літер, а для цілих слів, абзаців або текстових блоків. [17, с. 76–77].

Вирівнювання. Для забезпечення зручного читання та охайного вигляду тексту важливо правильно обрати спосіб його вирівнювання.

За лівим краєм. Це найпоширеніший варіант у вебдизайні, адже він забезпечує комфортне читання на екранах різних розмірів і відповідає принципам адаптивної верстки. У поліграфії такий спосіб також застосовують для коротких текстів, зокрема заголовків, приміток і цитат, а також у виданнях із вузькими колонками, де вирівнювання за шириною є недоцільним. Під час такого оформлення не рекомендується використовувати абзацні відступи чи виступи, оскільки вони порушують рівність лівого краю. Натомість доцільніше збільшувати інтервали між абзацами та використовувати заголовки, підзаголовки, списки, вставки чи цитати для логічного структурування матеріалу й виділення ключових фрагментів. Це робить текст більш впорядкованим і легким для сприйняття. [17, с. 77–78].

За правим краєм. Такий спосіб переважно використовується для мов із письмом справа наліво, зокрема арабської та івриту. В українській практиці він може застосовуватися як дизайнерський прийом у журналістській верстці, додаючи композиції оригінальності та підкреслюючи окремі елементи – цитати, підписи або важливі висловлювання. Праве вирівнювання створює асиметрію, що привертає увагу й надає оформленню сучасного вигляду. Воно також доречне для компактних текстових блоків, наприклад контактних даних чи підписів до ілюстрацій. Водночас використовувати його слід поміркованo, щоб не погіршити читабельність матеріалу. [17, с. 78].

По центру. Центроване вирівнювання найчастіше застосовують для заголовків, рубрик та інших елементів, на яких потрібно акцентувати увагу.

За шириною. Такий варіант традиційно використовують під час верстки книжок, газет і журналів. Він допомагає впорядкувати простір і чітко відокремити текстові блоки. Проте в сучасному вебдизайні цей спосіб вважається небажаним, оскільки суперечить принципам адаптивності. Через нерівномірний розподіл проміжків між словами текст стає менш зручним для читання на екранах різних розмірів. Саме тому у вебсередовищі стандартом є вирівнювання за лівим краєм, яке забезпечує стабільне та комфортне відображення контенту. [17, с. 79].

Відбивка – це додатковий вільний простір над і під абзацом, який доповнює міжрядковий інтервал. За допомогою відбивок виділяють заголовки, підписи до ілюстрацій, а іноді й окремі абзаци без використання нового рядка.

Шпація – Відносна одиниця вимірювання, що характеризує горизонтальні параметри шрифту. Її використовують під час визначення абзацних відступів, налаштування кернінгу та інших операцій, пов’язаних із горизонтальним розташуванням символів. [17, с. 80].

Добір шрифтів для проєктів. Обраний шрифт повинен гармоніювати із загальною стилістикою та відповідати призначенню проєкту. Наприклад, рукописна гарнітура «Meddon» навряд чи буде доречною в оформленні дитячої книги, а «Bungee Outline» не пасуватиме для вебсайту державної установи, оскільки може ускладнити сприйняття інформації та знизити офіційність її подачі. Самі по собі ці шрифти є якісними, однак у зазначених випадках їх використання буде невиправданим. Сприйняття шрифтів завжди залежить від певного контексту:

Історичний контекст – передбачає відповідність вибраної гарнітури певній історичній епосі та доречність її використання в конкретному проєкті.

Галузевий контекст – під час створення айдентики для організації необхідно враховувати сферу її діяльності, основні цілі, цінності та специфіку роботи.

Емоційний контекст – пов’язаний із психологічним сприйняттям шрифтів. Хоча воно часто ґрунтується на інтуїції, важливу роль відіграють знання психології та

вміння дизайнерів за допомогою типографіки підсилити змістове й емоційне наповнення тексту. [17, с. 80].

Шрифти та різні варіанти їх накреслення можна успішно поєднувати між собою. Зокрема, гарнітури без зарубок добре комбінуються зі шрифтами із зарубками, створюючи збалансований контраст і гармонійний вигляд тексту. (рис. 2.17).




*Рисунок 2.17* – Комбінування гротесків та антикви

Такий підхід дизайнери часто застосовують для побудови чіткої візуальної ієрархії та полегшення сприйняття інформації. (рис. 2.18).




*Рисунок 2.18* – Контрастні розміри шрифтів

Подібне поєднання допомагає відокремити заголовки від основного тексту, підкреслити ключові фрагменти й акцентувати увагу читача на найважливіших елементах. (рис. 2.19).




*Рисунок 2.19* – Різна насиченість шрифтів

Водночас не рекомендується поєднувати шрифти, що мають різний емоційний характер або стилістичне спрямування. Кожна гарнітура володіє власним візуальним образом, і невдале комбінування може створити відчуття дисгармонії, конфлікту стилів і загальної невідповідності композиції. (рис. 2.20). [17, с. 81].




*Рисунок 2.20* – Приклад невдалого комбінування

Перспективи української типографіки є багатообіцяючими та демонструють стрімкий поступ. З'являється дедалі більше талановитих дизайнерів і дизайнерок, а також створюються різноманітні високоякісні шрифтові гарнітури. Прогнозується, що найближчим часом українські шрифти все активніше застосовуватимуться не лише у графічному дизайні, а й у таких сферах, як архітектура, мода та мистецтво. Помітною тенденцією стає звернення до історичних шрифтів і традицій каліграфії. Автори дедалі частіше досліджують українську писемну спадщину, створюючи гарнітури з виразним національним характером. Водночас посилюється інтерес до експериментальних рішень, що виходять за межі звичних форм.

Українські шрифти є не лише набором символів, а й важливою складовою культурної спадщини країни. Вони формують впізнаваний візуальний образ України та підкреслюють її самобутність. Кожна гарнітура відображає елементи національної культури, традицій і сучасних тенденцій. Рівень виконання українських шрифтів постійно підвищується, а їхні автори демонструють професіоналізм, не поступаючись закордонним колегам. Вони створюють естетичні й водночас практичні рішення, придатні для різних напрямів дизайну. Крім того, багато українських гарнітур мають виразний культурний зміст, що надає їм особливої цінності.

Кирило Ткачов – український дизайнер, каліграф, очільник студії «Альфа Браво» та засновник міжнародного фестивалю «Простір літер». Він є лауреатом українських і міжнародних конкурсів у галузі графічного дизайну та автором шрифтів для бізнесу, державних ініціатив і відомих брендів. Серед його робіт – гарнітури для «Comfy», державного бренду «Ukraine Now», «WePlay», Міністерства культури, Львівщини, Луцька, а також логотипи «ZAXIDFEST» і «Book Forum».

Дмитро Растворцев – український шрифтовий дизайнер-самоучка, відзначений міжнародними нагородами та преміями. Він співпрацює з українськими й іноземними компаніями, державними установами, студіями та агенціями. До його найвідоміших проєктів належать гарнітура «e-Ukraine» для Міністерства цифрової трансформації, шрифт «NAMU» для Національного художнього музею України, а також «Kobzar KS», створений до 200-річчя від дня народження Тараса Шевченка у співавторстві. Також він є автором офіційного шрифту Збройних Сил України «UAF Sans», що включає 20 накреслень і забезпечує широкий спектр комунікаційних потреб.

Андрій Шевченко – український шрифтовий дизайнер, учасник журі міжнародного конкурсу «New Cyrillic 2012», ініціатор події «Букви й хвилі», лектор і номінант численних українських та міжнародних відзнак. Він створював шрифти для бізнесів і брендів Маріуполя та Дніпра, а також є автором гарнітури «Hajdamaka», розробленої під впливом історії гайдамаків.

У сучасних артбуках редактори переважно використовують для основного тексту беззарубкові гарнітури, зокрема «Title» і «Body Text», або універсальні шрифти на кшталт «Futura», «Inter» чи «Helvetica». Для оформлення заголовків обирають більш виразні варіанти відповідно до тематики видання. У науковій фантастиці часто застосовують «Orbitron» або «Industry», у фентезі – вінтажні гарнітури чи стилізацію під рукописну каліграфію, а в азійській тематиці – геометричні гротески. Водночас редактори дотримуються базових принципів: забезпечують достатній контраст, поєднують прості мінімалістичні шрифти зі

складними ілюстраціями та зазвичай не використовують більше однієї-двох шрифтових груп.

## 2.5. Специфіка концепт-дизайну в ігрових артбуках.

Створення артбука тісно пов’язане з процесом розробки комп’ютерної гри, адже наповнення майбутнього видання формується вже на початкових етапах проєктування. Одним із головних інструментів, яким користуються дизайнери, є Art Style Guide – документ, що фіксує основні вимоги до візуального оформлення та забезпечує їх незмінність протягом усього циклу створення гри.

Проєктування дизайну гри є одним із найважливіших етапів розробки цілісного продукту. Саме в цей період команда визначає загальну концепцію, внутрішню логіку ігрового світу, створює механіки та формує його художній образ і атмосферу. Водночас розробляється візуальний напрям проєкту: обираються стиль, кольорова гама, зовнішній вигляд персонажів, предметів і навколишнього середовища. Крім того, визначаються локації, їхня структура, рівень деталізації та емоційне сприйняття. Усі ці складові мають безпосереднє значення для створення артбука, оскільки саме вони відображаються у вигляді концепт-артів, ілюстрацій та інших графічних матеріалів. [18, с. 128].

Рішення, прийняті під час розробки дизайну гри, визначають її художній стиль, настрій та загальну естетику, що надалі стають основою для створення змістовного й привабливого артбука. Таке видання не лише розкриває авторську концепцію, а й допомагає викликати емоційний відгук у гравців та зацікавити потенційних покупців. Процес створення гри складається з кількох взаємопов’язаних етапів, взаємодію яких подано на (рис. 2.2). Хоча виконання окремих завдань може покладатися на різні команди чи підрозділи, усі створені ними матеріали повинні бути передані розробнику артбука для подальшого опрацювання та включення до видання. [18, с. 129].

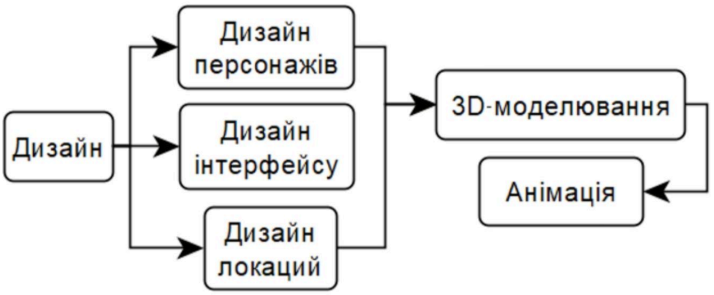



*Рисунок 2.21* – Технологічна схема розробки дизайну комп'ютерної гри

Створення ілюстрацій посідає важливе місце в процесі розробки комп'ютерної гри, адже саме вони становлять одну з основних складових артбука та суттєво впливають на те, як гравці сприймають ігровий проєкт. За допомогою ілюстративних матеріалів візуалізується авторська концепція, формується відповідна атмосфера та передаються необхідні емоційні акценти. Передусім ілюстрації відображають зовнішність персонажів, особливості ігрових об'єктів і вигляд локацій, що дає змогу користувачам краще уявити всесвіт гри та глибше зануритися в нього. Завдяки цьому вони легше розуміють принципи ігрового процесу та можуть заздалегідь сформувати уявлення про взаємодію з віртуальним середовищем.

Не менш важливими є ілюстрації й у структурі самого артбука, оскільки вони виконують роль його провідного візуального наповнення. Саме через графічні матеріали розкриваються художній стиль, емоційний характер та естетичні особливості гри. В артбуках ілюстрації можуть бути представлені у форматі концепт-артів, ескізів, рендерів та інших видів графіки. Такі матеріали підвищують візуальну привабливість видання, викликають зацікавлення аудиторії та можуть ефективно використовуватися як інструмент маркетингового просування гри. На (рис. 2.22). наведено технологічну схему створення дизайну та ілюстрацій персонажів, тоді як ілюстрації ігрових локацій розробляються за аналогічним принципом. [18, с. 129].

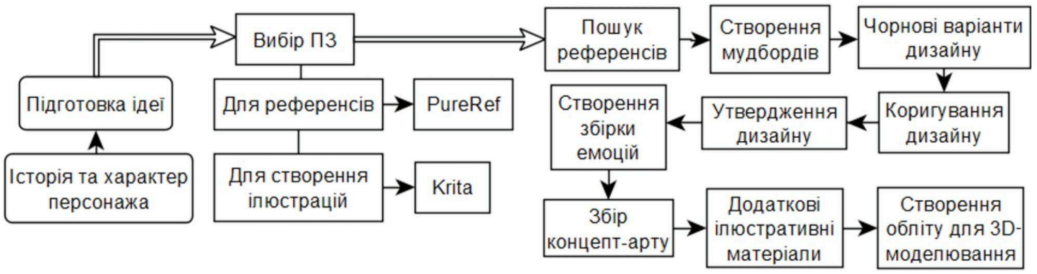



*Рисунок 2.22 –* Технологічна схема розробки ілюстрацій

Ілюстрації персонажів, що входять до складу артбука, мають важливе значення, адже вони привертають увагу аудиторії, підсилюють інтерес гравців і шанувальників проєкту та допомагають розкрити неповторний образ, індивідуальні риси й особливості кожного героя. Такі зображення дають можливість детально продемонструвати зовнішність персонажів та її характерні елементи. Кожен із них вирізняється власним дизайном, який відображає його особистість, функцію в ігровому процесі та загальну стилістику всесвіту гри. До складу ілюстративних матеріалів можуть входити високодеталізовані рендери, ескізи або концепт-арти, що демонструють форми, кольорову гаму, фактури, декоративні елементи й аксесуари. Окрім візуального оформлення, такі ілюстрації нерідко відображають міміку та жести героїв, завдяки чому краще передаються їхня емоційність, індивідуальність і взаємодія з навколишнім середовищем чи іншими дійовими особами. Це сприяє формуванню необхідного візуального настрою та дозволяє ефективніше донести емоції, які персонажі викликають у гравців.

На наведених нижче зображеннях представлено окремі фрагменти артбука гри The Gallery, зокрема результати концептуального опрацювання головного героя – Майстра, його загальний опис та ілюстративні матеріали (рис. 2.23), візуалізації елементів одягу й окремих деталей образу (рис. 2.24), а також описи разом з ілюстраціями емоційних станів персонажа (рис. 2.25). [18, с. 130].

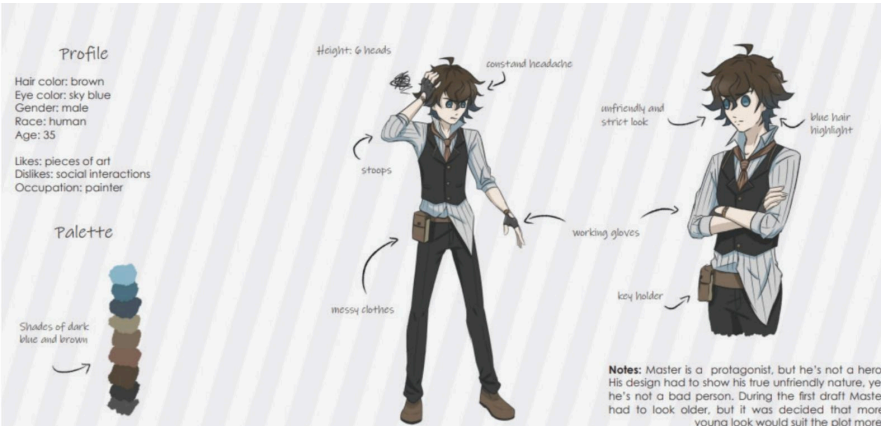



*Рисунок 2.23 –* Результат концепції персонажа – загальна інформація та ілюстрації

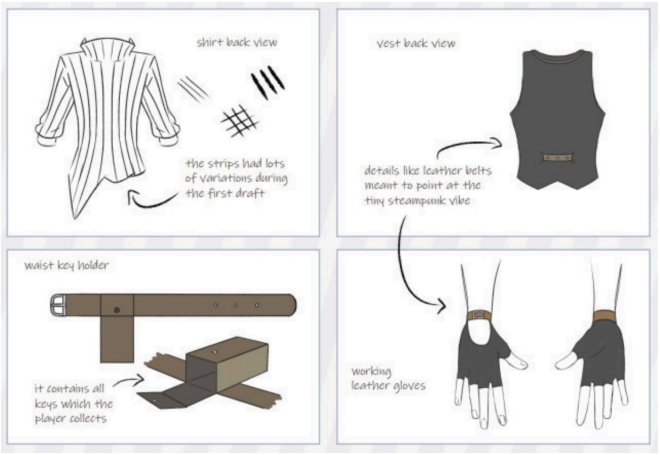



*Рисунок 2.24 –* Ілюстрації елементів одягу та деталі

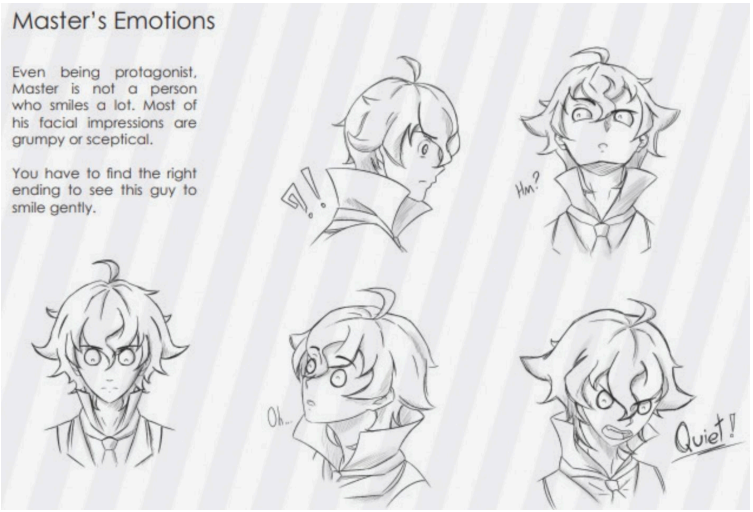



*Рисунок 2.25* – Опис та ілюстрації емоцій

Враховуючи наведені вище положення, варто наголосити, що створення артбука комп’ютерної гри є багатоетапним і недостатньо структурованим процесом, який потребує чіткої організації. Саме тому запропонована методика дозволяє впорядкувати та формалізувати всі етапи роботи, забезпечуючи більш

ефективне виконання поставлених завдань. На (рис. 2.26). представлено технологічну схему розробки артбука із застосуванням цієї методики. [18, с. 131].

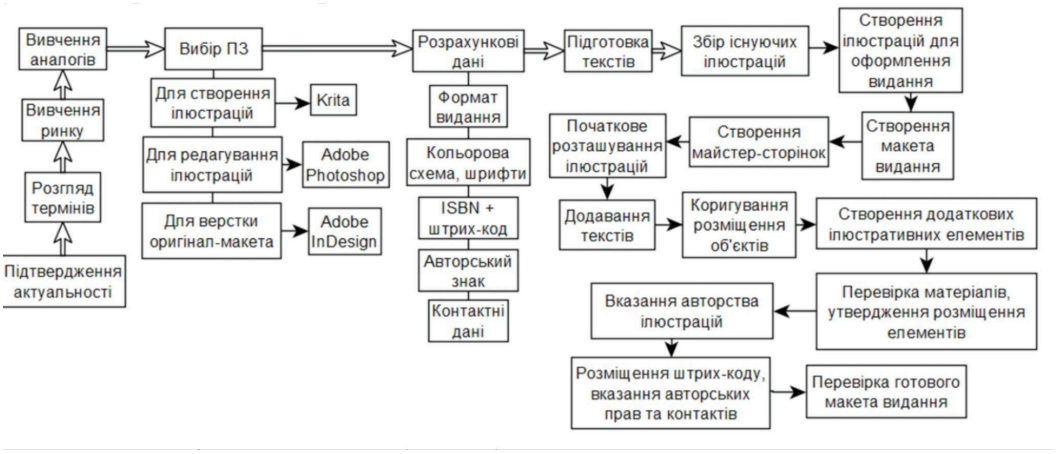



*Рисунок 2.26* – Повна технологічна схема розробки артбука

Одним із ключових аспектів є використання такої технологічної схеми та необхідність детального планування кожної стадії створення артбука з урахуванням відповідних інструментів, технологій і методів. Подібний підхід сприяє впровадженню системної та впорядкованої організації всього процесу розробки. Крім того, застосування системного підходу разом із запропонованою методикою дає можливість комплексно аналізувати всі складові створення артбука комп'ютерної гри. Така концепція покращує взаємодію між учасниками проєкту, враховує взаємозалежність окремих етапів і забезпечує ефективну координацію робіт між різними напрямами розробки.

Запропонована методика може стати корисним інструментом для практикуючих фахівців у галузі створення комп'ютерних ігор, які прагнуть застосувати структурований методологічний підхід до розробки артбуків. Її використання сприяє створенню продукту вищої якості, а також дозволяє ефективно використовувати артбук як засіб популяризації гри та демонстрації творчих можливостей команди розробників. [18, с. 132].

# РОЗДІЛ ІІІ
# ПРОЦЕС СТВОРЕННЯ АРТБУКУ МІФІЧНІ ІСТОТИ СВІТУ

## 3.1. Аналіз аналогів

Для розробки обкладинки, форзаців та 11 розгортів до артбуку, було проаналізовано декілька аналогів зі схожою тематикою. Щоб підкреслити вдалі прийоми та важливі деталі.

Обкладинка. Важливо щоб одразу дивлячись на обкладинку, було зрозуміло про вміст. Головним елементом часто виступає основний персонаж. Це може бути людина або тварина, яка виступає ключовою фігурою у сюжеті. Наприклад як Тор на обкладинці артбуку «Скандинавська міфологія». На обкладинці демонструється всім впізнаваний образ, характерне оточення та сили героя. Задня частина зазвичай є продовженням спільної картини та може мати коротку цитату або опис. [19].




*Рисунок 3.1 –* Обкладинка артбуку Ніл Ґейман «Скандинавська міфологія»

Розкривний форзац. Для артбуків на тему подорожей, різних речей, зібраних з куточків світу або де в цілому йдеться про фантастичний авторський Всесвіт, часто зображують характерну мапу. Вона може бути як звичайною, так і з різними доповненнями, інформацією. Щоб краще дати зрозуміти читачеві саму структуру, деякі явища або чиєсь місце положення. В артбуці «Міфологічний атлас» зображена стилізована мапа із персонажами грецької

міфології, та навколо є коротка інформація, що робить форзац невеликим путівником в подальшому читанні. [20].

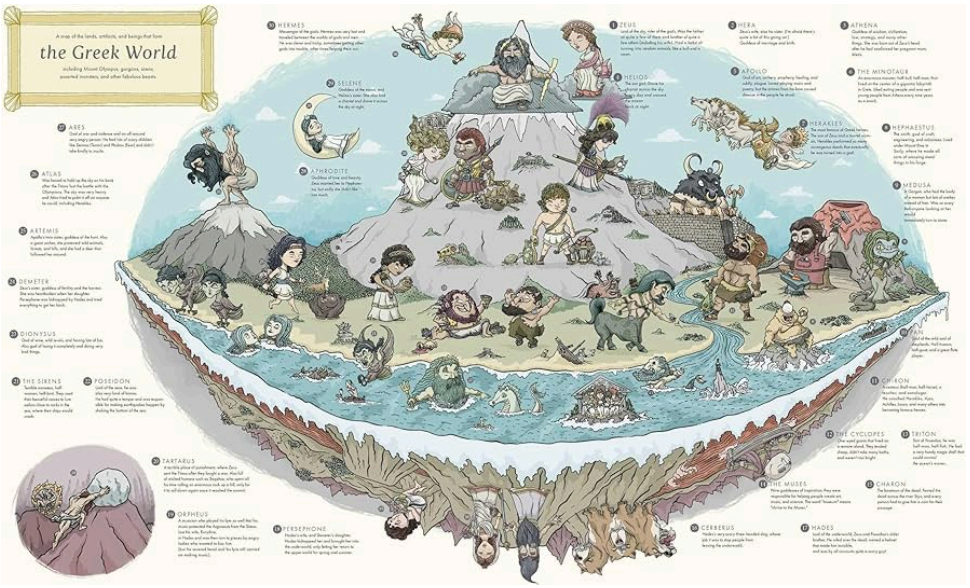



*Рисунок 3.2 –* Розкривний форзац артбуку Тьяго де Мораєс – «Міфологічний атлас»

Закривний форзац. В артбуках зосереджених на складних пропрацьованих ілюстраціях, бувають такі ж гарні і живописні форзаци, які можуть зображати наприклад кінцеву точку мандрування героя або бути пов'язаними з останнім розворотом. Форзац-пейзаж можуть робити для артбуків по іграм, мультфільмам, фільмам. [21].



*Рисунок 3.3 –* Закривний форзац артбуку Guerrilla Games, Пол Дейвіс – «Світ гри Horizon Zero Dawn»

Розгорти. Артбук «Український бестіарій» має стилізований під вінтаж папір для основного фону. Кожне українське міфічне створіння детально

зображено, а задля того щоб артбук не був перевантажений елементами, зафарбовується не весь простір сторінки. Характерне середовище для персонажа показано тільки трохи навколо нього. Також іноді можна побачити елементи, що також відносяться до певних істот. Та поряд розміщена основна інформація з міфології. [22].




*Рисунок 3.4 –* Сторінки артбуку «Український бестіарій»

Передивляючись художні особливості вище наведених артбуків, за основу власного було підкреслено деякі рішення. Наприклад що краще зобразити на обкладинці, форзацах, яке має бути наповнення артбуку і його стиль.

### 3.2. Ідеї та технічні процеси розробки

Пошук інформації. Спочатку було проведено пошукову роботу на тему міфології для одинадцяти створінь. Всю інформацію було взято із статей Вікіпедії, тематичних статей, які спеціалізуються на міфології, фольклорі та культурі, деяких книг. Далі враховуючи інформацію розпочато роботу над самими створіннями та їх оточенням і символами.

Обкладинка. Для обкладинки було вирішено взяти одну з істот. Гіпокампус – морський кінь в грецькій міфології. Міфи цієї країни одні з найрізноманітніших і відомих, тому такий персонаж добре підійде в якості основного для обкладинки. Кольорова гама персонажа добре гармонує з фоном. Для обкладинки було вирішено намалювати пляж. Водойми – справжнє

середовище проживання Гіпокампусів. Узбережжя виконане в менш яскравих тонах, тому персонаж не зливається з ним, а навпаки добре доповнює.

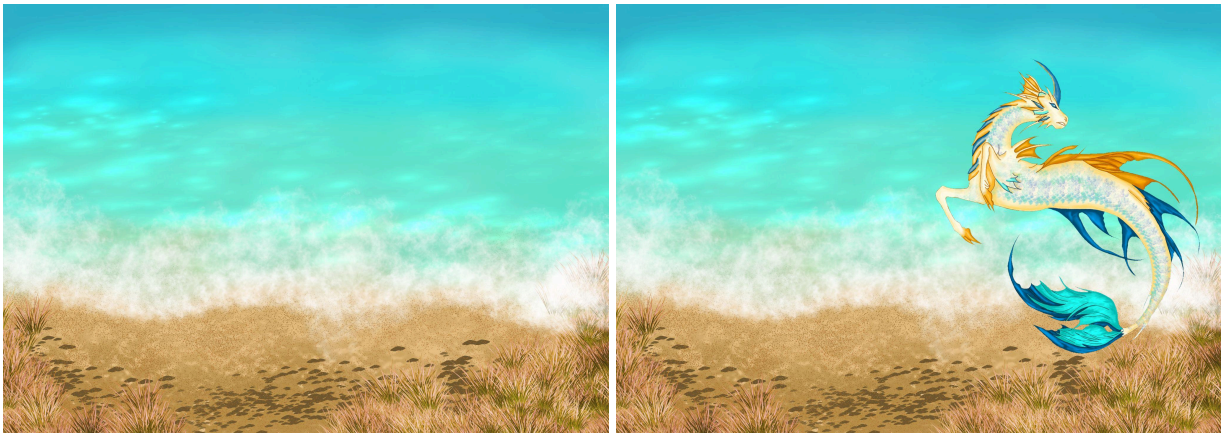


*Рисунок 3.5* – Обкладинка ( без тексту )

Розробка форзаців. Так як в артбуці будуть представлені міфічні істоти з різних куточків світу, було вирішено намалювати власне мапу світу, що одразу перекликається з назвою артбуку та дає візуальне уявлення звідки далі будуть представлені персонажі. Форзац виконан в стилі зоряного неба, а самі контури мапи по текстурі ніби космічна туманність. Все це додає містичної атмосфери, що перекликається з темою.



*Рисунок 3.6* – Розкривний форзац

Закривний форзац представляє собою пейзаж Норвегії. Він поєднується з останнім розворотом артбуку, бо він присвячений Скандинавській міфології та міфічному вовку Фенріру. Нічне небо та Північне сяйво поєднує його з першим форзацом.

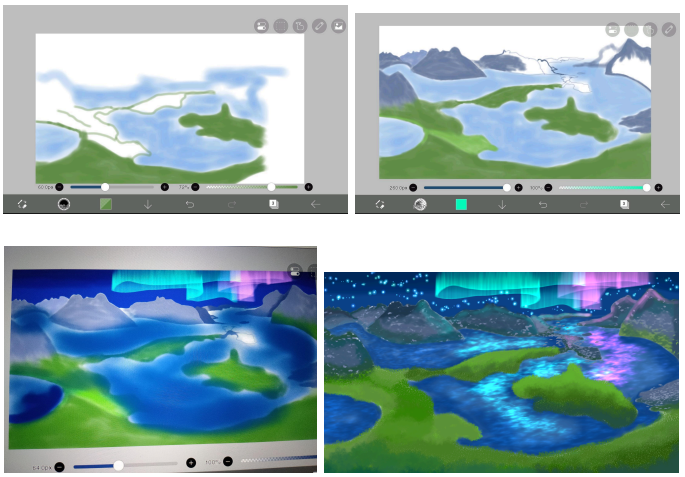


*Рисунок 3.7* – Закривний форзац, етапи

Розгорти. Наступним етапом було обрати візуальну стилістику артбуку. Кожна сторінка має папір світло-коричневого кольору із затемненням, що асоціюється з давниною, чимось старовинним, так як усі оригінальні міфи було складено в давні часи. При цьому яскраві зображення істот та стилізованих символів дають змогу подивитися на героїв фольклору по новому. В артбуці дотримується один принцип – ліворуч присутня назва істоти латинською ( назва має схожий колір з істотою ), основний персонаж та його оточення. Воно може бути у вигляді частини пейзажу, або має певні предмети в такій самій тематиці. Праворуч завжди присутнє оформлення сторінки по верхньому та нижньому краю. На них зображено ще більше елементів, символів, які асоціюються з певним створінням, середовищем його існування або культурою країни. Усю іншу площину сторінок праворуч буде займати текст з інформацією. Вона подана таким чином: коротка характеристика істоти; роль в міфології; символізм.

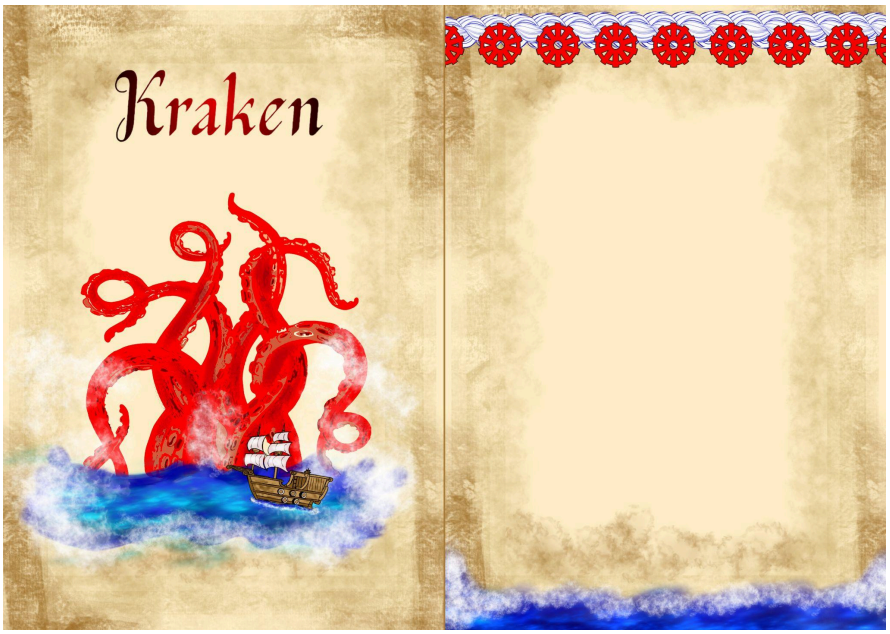



*Рисунок 3.8* – Візуальний вигляд і стиль артбуку на прикладі розгорту 2 ( без тексту )

Далі проводилася робота над малюванням одинадцяти істот, по одній із кожної країни. Їх послідовність в артбуці визначена за їхніми стихіями. Наприклад, спочатку йдуть водні тварини, потім вогняні.

Розгорт 1. Відкриває артбук створіння грецької міфології Гіпокампус, якого винесено на обкладинку. Ці істоти описані як коні з хвостом риби, які слугували у якості підводного транспорту для Посейдона. [23; 24; 25]. Не мають чіткого забарвлення. Тому кольорова гама була обрана на основі рибки-півника. Помаранчеві та сині відтінки коня поєднуються із пейзажем узбережжя на обкладинці. Після заливки базовими кольорами для пропрацьовки додано луску, деталі на плавцях. Оточення персонажа це морські хвилі з піною ( див. додатки ).



*Рисунок 3.9 –* Етапи створення істоти для розгорту 1

Оформлення сторінки праворуч, де буде розміщена інформація, також повторює тему моря, узбережжя, так як це середовище існування гіпокампусів. Згадуючи цю істоту одразу відбувається асоціація з теплими південними морями.

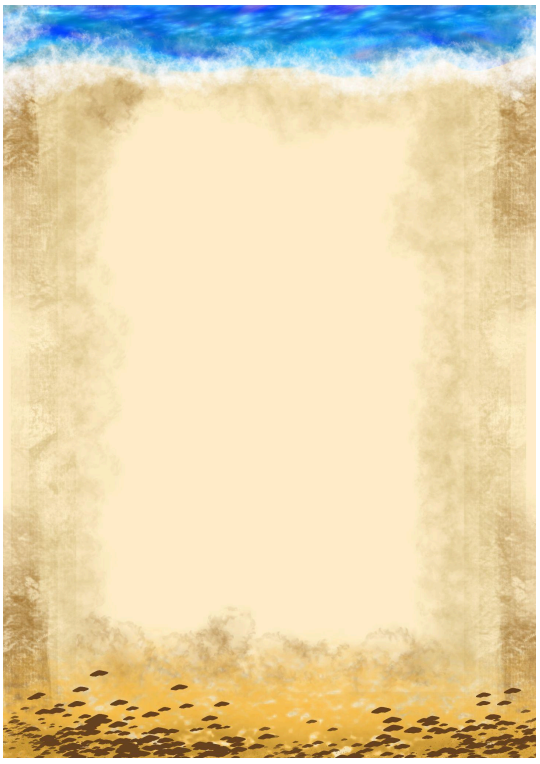


*Рисунок 3.10 –* Інформаційна сторінка до розгорту 1 ( без тексту )

Розгорт 2. Для наступного розгорту було намальовано кракена. Вони описані як гігантські кальмари або восьминоги сірого, болотяного і частіше червоного кольору, з яким зазвичай і асоціюється це створіння. Тому вибір зупинився на ньому. Більш темний відтінок синього у воді підкреслює місця

проживання кракенів. Тобто це вже холодні моря. Також окрім води навколо істоти, зображено корабель. По відомим легендам кракени нищили кораблі які бачили. [26; 27; 28]. Тема кораблю продовжується на сторінці праворуч. Вгорі зображено корабельну мотузку білого кольору та поверх повторюється патерн червоного штурвалу, що поєднується з кольором істоти та назви. Знизу також присутнє синє холодне море ( див. рис.3.8. )

Розгорт 3. Останній персонаж, якого можна віднести до групи із водною стихією. Він живе в холодних північних водах де присутній лід, тому його зображено на льодовику ( див. додатки ). Істота описується як гібрид косатки та вовка, може перевтілюватися на обох хижаків по черзі, але може й втілювати образ двох тварин одразу. За легендою такою істоту могли бачити дуже рідко, саме тому було вирішено продемонструвати її у цьому вигляді. [29; 30]. Силует вовка, але все тіло плавне, гладке,  хвіст повністю як в косатки. Заливка двома стандартними кольорами для косатки – чорним і білим. В детальній пропрацьовці було додано сіро-блакитні кольори для тіней на білих частинах та темно-сині відблиски на чорних, що додає ефекту ніби тварина тільки вийшла з води або це відблиск від льоду та снігу. Також тіні розтушовані таким чином, що робить ефект блискучості, гладкості шкіри.

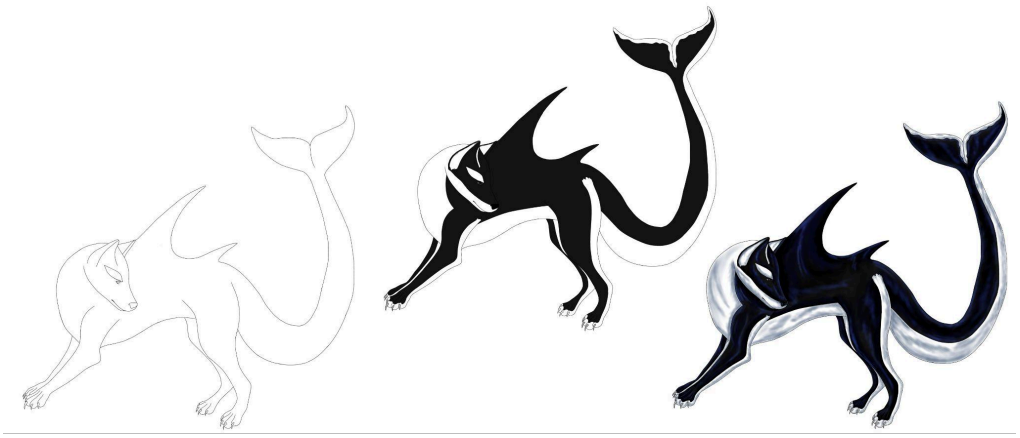


*Рисунок 3.11 –* Етапи створення істоти для розгорту 3

Інша сторінка цього розгорту продовжує тему снігу та льоду, тому що істота живе виключно в такому середовищі і це основні явища, які асоціюються з нею. Вгорі зображено патернт із малих білих сніжинок та великих синіх, які

чергуються. Внизу – промерзла земля, яка припорошена снігом. Кольори підібрано відповідно до сторінки ліворуч.



*Рисунок 3.12* – Інформаційна сторінка до розгорту 3 ( без тексту )

Розгорт 3. Наступною була одна із священних тварин Китаю. Підібрано кольори, які мають важлие значення для цієї країни: червоний, золотий та колір нефриту. Після заливки основними кольорами додано луску та блакитні відблиски по всьому тілу, які з'явилися від синього туману навколо ( див. додатки ). Істота рідко з'являється перед людьми і тільки в особливі моменти та тільки обраним, тому щоб підкреслити загадковість, що вона рідкісна, було додано синій містичний туман. Створіння с обережністю ставиться до природи, за легендою воно ходить так, щоб не розчавити жодну комаху, квітку. [31; 32; 33]. Тому в оточені зображено листя з квітами. Оформлення сторінки праворуч повторює основні елементи. Вгорі синій туман, внизу квіти.

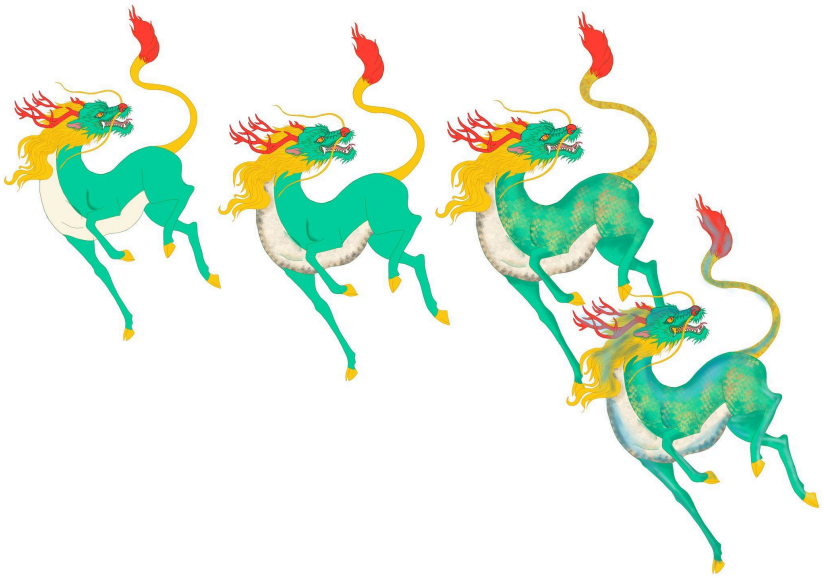


*Рисунок 3.13* – Етапи створення істоти для розгорту 4



*Рисунок 3.14* – Інформаційна сторінка до розгорту 4 ( без тексту )

Розгорт 5. Наступна всім відома істота – єдиноріг. У старому англійському фольклорі описується що він має риси дикого козла та коня, має незвичний тонкий хвіст. [34; 35]. Основні кольори – білий і золотий. На білій частині коня пропрацьовано тіні теплих відтінків, а гриву, ріг та копита розфарбовано таким чином, щоб був ефект золота. В багатьох казках єдинороги відомі тим, що їх ріг володіє магією, саме тому навколо нього зображено золоті іскри. Також поряд з

істотою є білі лілія, яка являється символом та її можна побачити на деяких старих малюнках ( див додаток ). Оформлення сторінки праворуч повторює ті ж самі символи. Вгорі магічні іскри, внизу трава та лілії.



*Рисунок 3.15* – Етапи створення істоти для розгорту 5



*Рисунок 3.16* – Інформаційна сторінка до розгорту 5 ( без тексту )

Розгорт 6. Основні кольори цього розгорту – білий та червоний. Вони відсилають до прапору Японії. Також в оточенні є стилізоване сонце, яке

виглядає майже як на прапорі (див додатки). Біла містична лиса Кіцуне має 9 хвостів, згідно легенди. [36; 37]. Вони червоні на кінцях. Біля ока зображено символічні малюнки – квітку та місяць. Ця істота асоціюється з осінню, тому трава в оточенні теж червона, а на сторінці праворуч внизу зображено осіннє кленове листя. Вгорі мотузка, яку можна зустріти в японський храмах та хмари « кумо », які походять з Китаю, але стали частиною і японського живопису.



*Рисунок 3.17* – Етапи створення істоти для розгорту 6



*Рисунок 3.18* – Інформаційна сторінка до розгорту 6 ( без тексту )

Розгорт 7. Тигра було зображено згідно традиційного корейського живопису. Спеціально із гіпербалізованими очима, пащею, дивно вигнутим тілом, хаотичними кривими смугами та яскравими очима, що ніби світяться. Важливими елементами на фоні є скеля та соснові гілки. Скеля це місце яке захищає тигр в образі духа, сосну завжди малюють в традиційних казках про тигра і сороку [38; 39; 40]. (див. додатки). Наступна сторінка вгорі теж має соснові гілки, а внизу було вирішено намалювати патерн з відбитками лап тигра.



*Рисунок 3.19* – Етапи створення істоти для розгорту 7



*Рисунок 3.20* – Інформаційна сторінка до розгорту 7 ( без тексту )

Розгорт 8. Серпопард – сучасний термін, яким називають гібрид леопарда та змії. Ця істота символізує єдність Верхнього та нижнього Єгипту. [41; 42; 43]. Її було розфарбовано у стандартні кольори для леопарда. По всьому тілу пропрацьовано шерсть та плями, а підведені очі, що відсилає до вигляду єгиптян. На фоні зображено відомий символ – сонце та жук скарабей. Внизу оформлено по всій довжині смарагдову смугу, на якій по черзі зображено традиційну єгипетську символіку (див. додатки). На сторінці праворуч зображено таку саму смугу, але вгорі. Знизу хаотично розположені плями леопарда.

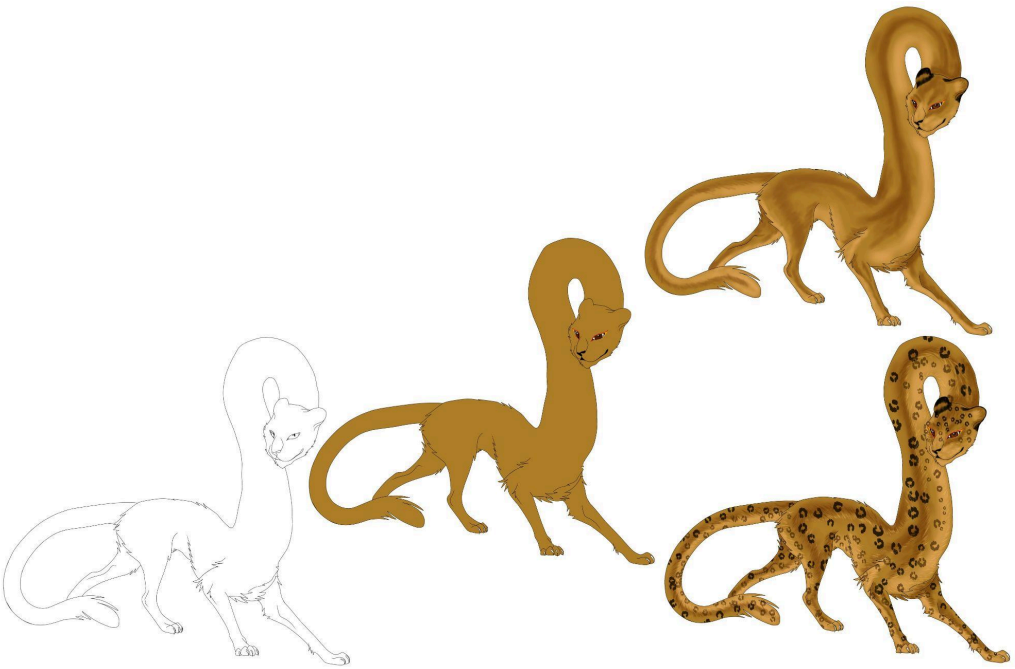


*Рисунок 3.21 –* Етапи створення істоти для розгорту 8

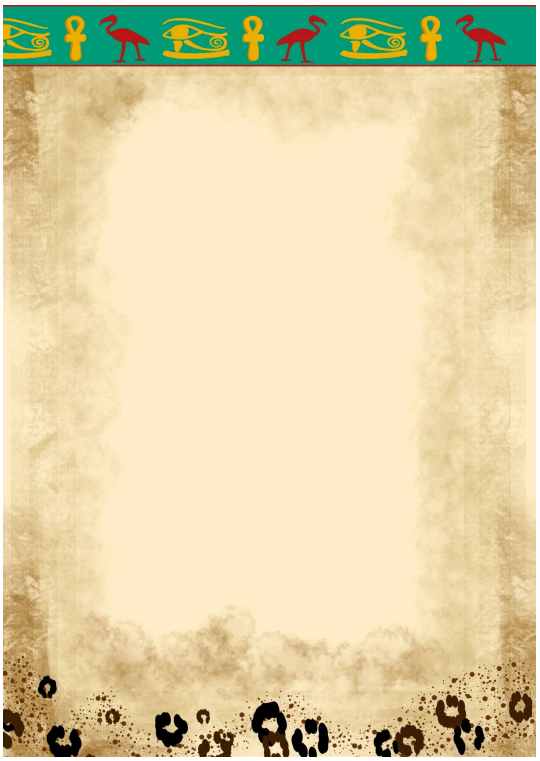


*Рисунок 3.22 –* Інформаційна сторінка до розгорту 8 ( без тексту )

Розгорт 9. На розгорті зображено чарівного птаха, румунський аналог фенікса. В традиційних казках він описується як дуже яскравий птах, з золотим пір’ям, яке сяє як сонце.[44; 45]. Оскільки сама істота дуже насичена, яскрава і забирає на себе увагу, то було вирішено не акцентувати увагу на оточенні і зробити його мінімальним. Це маленький символ жовтого сонця та гілка із золотим яблуком, яку несе в лапі птах (див. додатки). Золота яблуня фігурує поряд з птахом в народних казках. [45]. Основний колір істоти це жовтий, але далі було додано більш теплих жовтих відтінків, світло-жовтого, для ефекту сяйва, та пропрацьовано кожну пір’їну. На завершальному етапі також додано білі іскри від яких розсіюється світло. Сторінка праворуч оформлена в кольорах птаха. Листя, пір’я та золоті яблука зображені з іскрами навколо.



*Рисунок 3.23* – Етапи створення істоти для розгорту 9



*Рисунок 3.24 –* Інформаційна сторінка до розгорту 9 ( без тексту )

Розгорт 10. Було вирішено обрати коричневий колір для змії. Зазвичай змії мають такі земляні кольори у тропічних лісах, щоб добре маскуватися. Після нанесення базового кольору було пропрацьовано луску, вона має болотяне забарвлення. А також патерн із трьох різних очей, які чергуються вздовж всього тіла. Ця змія в міфології є захисником лісу від пожежі. [46; 47; 48]. Тому навколо неї зображено реалістичну пожежу, якій вона не дає просунутися далі і вже в горі зображено ціле зелене листя, яке не зачепив вогонь (див. додатки). На сторінці праворуч повторюється збільшений патерн очей вгорі та полум'я внизу.



*Рисунок 3.25* – Етапи створення істоти для розгорту 10



*Рисунок 3.26* – Інформаційна сторінка до розгорту 10 ( без тексту )

Розгорт 11. Завершальною істотою в артбуці є вовк Фенрір із скандинавської міфології. Тому фінальний форзац це нічний пейзаж Норвегії. Основний колір вовка це темно сірий, щоб потім можна було додати тіні повністю чорним кольором, та сірим де падає світло. По всій істоті детально пропрацьовано хутро. На хвості, загривку, вухах та біля очей присутні вогняні елементи, бо сама істота символізує апокаліпсис, вічну масштабну пожежу та у кінці оповіді

викидає вогонь із пащі. На завершальному етапі додано золоті ланцюги, якими вовк був прикутий у в'язниці. [49; 50; 51]. На фоні зображено кам'яну підлогу і за нею вогонь, щоб доповнити образ вовка ( див. додатки ). На наступній сторінці вгорі зображено такий же ланцюг, а внизу вогонь.



*Рисунок 3.27 –* Етапи створення істоти для розгорту 11



*Рисунок 3.28 –* Інформаційна сторінка до розгорту 11 ( без тексту )

*Шрифтове рішення.* Для назв усіх істот латинською було обрано шрифт «Belina». Для основного тексту праворуч, назв країн, тексту на обкладинці, використано шрифт «Times New Roman.»




*Рисунок 3.29 –* Демонстрація шрифтів артбуку

# ВИСНОВКИ

Спершу проаналізовано наукові статті про різновиди артбуків, їх актуальність у сьогоденні роль в сучасній українській культурі. Проаналізовано основ композиції, які в ній існують закономірності, правила. Спираючись на цю інформацію із підручників та посібників, знання було використано у роботі. Опрацювання теоретичного матеріалу також було по основам кольорознавства, комп'ютерній графіці та використанню шрифтів.

На наступному етапі обрано різновид, категорія артбуку. Це артбук-енциклопедія невеликого розміру. Має на меті ознайомити читача із короткою цікавою інформацією про міфічних істот та подивитися як вони могли виглядати, але у сучасному баченні.

Здійснено аналіз тематичних статей, книг з фольклору різних країн, щоб дібрати всю важливу інформацію про одинадцятьох істот. Інформацію в артбуці було подано за такою структурою: короткий опис істоти; роль в міфології; символізм.

Обрано стилістику артбуку - вінтажний папір, що асоціюється з далекими часами, з яких і походять міфи. Оформлення – ліворуч завжди зображено деталізовану істоту, а оточення більш символічне та стилізоване, щоб не перевантажувати простір, але й має значення, символи, які були описані в ході роботи. Праворуч - назва конкретної країни, текстові блоки з інформацією та також оформлення символічними патернами по верхньому і нижньому краю сторінки, які поєднуються з минулої сторінкою і зроблені спільній темі з істотою.

Робота з малювання істот, оточення і символів проводилася у додатку «Ibis Paint X», зі шрифтами у «Canva» та збірка всього артбуку у «Adobe Illustrator». Таким чином було повністю завершено роботу над артбуком «Міфічні істоти світу», який має одну обкладинку, два різні форзаци, одинадцять розгортів з різними тваринами та дві бонусні закладки за мотивами найпершої та останньої істоти в артбуці.

# СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ


1. Михайлова Р., Гайдук М. Артбук як різновид сучасних нішевих видань. *Актуальні проблеми сучасного дизайну*: зб. матер. V Міжнародна науково-практична конференція. (м. Київ, 25 квітня 2024 р.). Київ: КНУТД, 2024. Т. 2. С. 304–307.
2. Кавун А. І., Іванченко О. В. Артбук як оригінальний вид проєктування та виготовлення книжкової продукції. *Актуальні проблеми природничих і гуманітарних наук у дослідженнях молодих учених «Родзинка»*. Черкаси: Черкаський національний університет ім. Б. Хмельницького. 2021. С. 676–677.
3. Бідун А. В. Артбук. *Велика українська енциклопедія.* URL: https://vue.gov.ua/%D0%90%D1%80%D1%82%D0%B1%D1%83%D0%BA (дата звернення: 10.05.2026).
4. Носко К. Артбук як художня практика: що важливо знати про цей медіум.*Your Art.* 2019. 10 жовт. URL: https://supportyourart.com/columns/artbook/ (дата звернення: 10.05.2026).
5. Підопригора С. Артбук у просторі літератури: художні особливості. *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Серія 8: Філологічні науки (мовознавство і літературознавство)*. 2018. Вип. 10. С. 44–50.
6. Артбуки – візуальна історія улюблених світів у форматі колекційного видання. *Bazarmedia.* 2026. 26 лют. URL: https://bazarmedia.info/2026/02/26/qo0old2hkg1x/ (дата звернення: 10.05.2026).
7. Михайло. Артбуки – колекційні видання, які відкривають світ мистецтва зсередини. *Вісник Луцька.* 2026. 29 берез. URL: https://v.lutsk.ua/blog/lady/artbuky-kolektsijni-vydannya-yaki-vidkryvayut-svit-mystetstva-zseredyny/ (дата звернення: 10.05.2026).
8. Артбук Створення світу гри Hogwarts Legacy.Київ: Мальопус. 252 с.URL:

https://malopus.com.ua/artbooks/artbuk-stvorennya-svitu-gri-hogwarts-legacy/

9. Szostak P. The Art of Star Wars: The Mandalorian (Season One). New York : Abrams Books, 2020. 256 p. URL: https://www.abramsbooks.com/product/art-of-star-wars-the-mandalorian-season-one_9781419748707/
10. Hoshino K. D.Gray-man Illustrations: NOCHE. New York : Viz Media. Simon & Schuster, 2011. 102 p. URL: https://www.simonandschuster.com/books/D-Gray-man-Illustrations-NOCHE/Katsura-Hoshino/D-Gray-man-Illustrations/9781421541242
11. Фарндон Д. Світ тварин. Джон Фарндон. Тернопіль : Навчальна книга – Богдан, 2018. 40 с. (Серія «Арт-енциклопедія для дітей»). URL: https://bohdan-books.com/catalog/book/122971/
12. Скляренко Г. Сучасне мистецтво України. Портрети художників. Київ : ArtHuss, 2016. 376 с. URL: https://akonit.net/326882-suchasne-mistectvo-ukrayini-portreti-hudozhnikiv
13. Підопригора С. Артбук «Мороки» О. Михеда: специфіка синтезу вербального та візуального образів. Літератури світу: поетика, ментальність і духовність, 2020. Вип 14. С. 65–73. (дата звернення: 04.06.2026).
14. Стрельцова С. Символізм художньої мови та принципи образотворення в артбуках Олега Денисенка. *Культура і сучасність.* 2023. 144-149. (дата звернення: 04.06.2026).
15. Бєлікова А. В., Здор О. Г., Лихолат О. В. Артбук як інструмент збереження та популяризації локальної культурної спадщини (на прикладі проєкту «Проскурів. Дні і ночі»). *Український мистецтвознавчий дискурс.* 2025. Вип. 4. С. 17–32. DOI:https://doi.org/10.32782/uad.2025.4.2 (дата звернення: 04.06.2026).

16. Потрашкова Л. В. Основи композиції та дизайну: навч. посіб. Харків: Вид. ХНЕУ, 2007. 150 с.
17. Пазюк Р., Віщак Ю. Основи графічного дизайну: навч. посібник. Чернівці: Чернівец. нац. ун-т ім. Ю. Федьковича, 2025. 144 с. URL: https://archerchnu.edu.ua/xmlui/handle/123456789/12527
18. Євсєєв О. С., Величко В. Ю. Методика розробки артбука комп'ютерної гри. *Поліграфія і видавнича справа*. 2024. № 2 (86). С. 125–134. URL: https://pvs.uad.lviv.ua/uk/authors/yevsieiev-o-s/
19. Ґейман Н. Скандинавська міфологія.Київ: Stone Publishing , 2024. 256 с. URL: https://mbooks.com.ua/
20. де Мораєс Т. Міфологічний атлас. Віват, 2021. 96 с. URL: https://vivat.com.ua/product/mifolohichnyi-atlas/#details
21. Дейвіс П. Світ гри Horizon Zero Dawn: артбук. Пол Дейвіс, Guerrilla Games. Київ: Мальопус, 2021. 192 с. URL: https://malopus.com.ua/artbooks/artbuk-svit-gri-horizon-zero-dawn/
22. Український бестіарій. Київ: Мальопус, 2023. 108 с. URL: https://malopus.com.ua/artbooks/artbuk-ukrayinskij-bestiarij/
23. Hippocampus (mythology). *Wikipedia: the free encyclopedia.* URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Hippocampus (дата звернення: 04.05.2026).
24. Hippokampoi.*Theoi Project: Classical Mythology.* URL: https://www.theoi.com/Ther/Hippokampoi.html (дата звернення: 04.05.2026).
25. Zafarris J. The Etymology of "Hippocampus".*Useless Etymology.* 2017. 24 Nov. URL: https://uselessetymology.com/2017/11/24/the-etymology-of-hippocampus/ (дата звернення: 04.05.2026).

26. Kraken. *Wikipedia: the free encyclopedia.* URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Kraken (дата звернення: 04.05.2026).
27. Catalistorian. The Kraken: Myth, Monster, or Misunderstood Giant? The Truth Behind the Ocean's Deadliest Legend. *Medium.* 2025. 5 Nov. URL: https://medium.com/@catalistorian/the-kraken-myth-monster-or-misunderstood-giant-the-truth-behind-the-oceans-deadliest-legend-c45e54acb2b1 (дата звернення: 04.05.2026).
28. Erica. The Kraken. *Lovesail.* 2026. 26 Mar. URL: https://www.lovesail.com/ls-news/the-kraken/ (дата звернення: 04.05.2026).
29. Akhlut. *The Demonic Paradise Wiki.* URL: https://the-demonic-paradise.fandom.com/wiki/Akhlut (дата звернення: 04.05.2026).
30. Akhlut. *Wikipedia: the free encyclopedia.* URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Akhlut (дата звернення: 04.05.2026).
31. Wallace S. Qilin. *Monstrous Biology.* 2024. 4 Nov. URL: https://monstrousbiology.com/005-qilin/ (дата звернення: 05.05.2026).
32. Chua K. What Is a Qilin in Chinese Mythology. *ThoughtCo.* 2021. 26 Aug. URL: https://www.thoughtco.com/what-is-a-qilin-195005 (дата звернення: 05.05.2026).
33. Qilin. *Wikipedia: the free encyclopedia.* URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Qilin. (дата звернення: 05.05.2026).
34. Allen J. Unicorns – a brief history. *St Neots Museum.* 2021. 8 Apr. URL: https://www.stneotsmuseum.org.uk/articles/unicorns-a-brief-history/ (дата звернення: 05.05.2026).
35. Unicorn. *Wikipedia: the free encyclopedia.* URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Unicorn (дата звернення: 05.05.2026).

36. Kitsune. *Yokai.com: the illustrated database of Japanese folklore.* URL: https://yokai.com/kitsune/ (дата звернення: 06.05.2026).
37. Kitsune. Wikipedia: the free encyclopedia. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Kitsune (дата звернення: 06.05.2026).
38. Why the tiger is prominent in Korean culture. *Korea.net : The official website of the Republic of Korea.* 2022. 6 Jan. URL: https://www.korea.net/NewsFocus/HonoraryReporters/view?articleId=209070 (дата звернення: 06.05.2026).
39. Oldtree of Mindgrove. Korean Tiger Symbolism: The Complete Guide. *Stories of Korea.* 2026. 22 Feb. URL: https://storiesofkorea.com/korean-tiger-symbolism-complete-guide/ (дата звернення: 06.05.2026).
40. Cultural depictions of tigers. *Wikipedia: the free encyclopedia.* URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Cultural_depictions_of_tigers (дата звернення: 06.05.2026).
41. Hernandez Castillo J. A., Muscato C. Egyptian Mythological Creatures. List, Folklore & Symbolism. *Study.com.* URL: https://study.com/academy/lesson/egyptian-mythological-creatures.html (дата звернення: 06.05.2026).
42. Serpopard. *Wikipedia: the free encyclopedia.* URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Serpopard (дата звернення: 06.05.2026).
43. Serpopard. *Myth and Folklore Wiki.* URL: https://mythus.fandom.com/wiki/Serpopard (дата звернення: 06.05.2026).
44. Pasărea măiastră. *Wikipedia: enciclopedia liberă.* URL: https://ro.wikipedia.org/wiki/Pasărea_măiastră (дата звернення: 07.05.2026).
45. Olinescu M. Mitologie românească. Marcel Olinescu. București : Editura Saeculum I.O., 2001. 404 p. URL:

https://www.academia.edu/78514242/Marcel_Olinescu_Mitologie_românească_2001_1944_

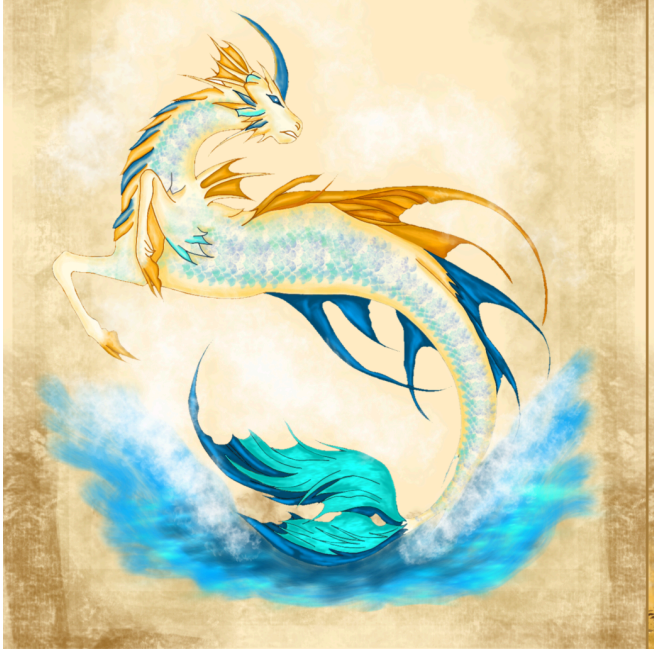
46. Nair N. Boitata : The Fire Serpent. *Mythlok.* URL: https://mythlok.com/boitata/ (дата звернення: 07.05.2026).
47. Boitatá. *Wikipedia: the free encyclopedia.* URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Boitatá (дата звернення: 07.05.2026).
48. The Legend of Boitatá Explained. uploaded by Scribd Translations. *Scribd,* 2026. 4 p. URL: https://www.scribd.com/document/960957117/Representation-of-Boitata (дата звернення: 07.05.2026).
49. Fenrir. *Wikipedia: the free encyclopedia.* URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Fenrir (дата звернення: 08.05.2026).
50. McCoy D. Fenrir. *Norse Mythology for Smart People.* URL: https://norse-mythology.org/gods-and-creatures/giants/fenrir/ (дата звернення: 08.05.2026).
51. Crowe N. J. Fenrir (mythology). *EBSCO*. 2023. URL: https://www.ebsco.com/research-starters/religion-and-philosophy/fenrir-mythology (дата звернення: 08.05.2026).

# ДОДАТКИ


Скомська Дар'я
Міфічні істоти світу
Пориньне в загадкову атмосферу нашого пізнавального міні-артбуку про істот з фольклору різних країн. Передивляючись яскраві ілюстрації ви дізнаєтеся про символізм та роль в міфології кожної з істот.
Артбук-енциклопедія



# Hippocampus



## Греція

Гіпокампус - кінь із хвостом риби з давньогрецької міфології.

Роль в міфології: вважаються супутниками морських богів. Часто зображені запряженими у колісницю Посейдона, який таким чином подорожував океанами. Також по повір'ям моряків це були добрі істоти, які могли врятувати людей, що вижили після аварій на кораблях та віднести їх на берег.

Символізм: ця істота втілює силу і велич моря. В давнину навіть вірили, що гіпокампуси - це звичайні дорослі морські коники.

# Kraken



## Ісландія

Кракен - гігантське морське чудовисько із Скандинавського фольклору, схоже на восьминога (в деяких варіаціях на краба). Мешкав у водах Норвегії, Ісландії, Гренландії.

Роль в міфології: в ранніх легендах кракенів могли сплутати з сушею. Моряки заходили, думаючи що це острів, і тоді істота раптову опускалася створюючи вир, який затягував людей на дно. Також він часто нападав на кораблі і нищив їх.

Символізм: у пізніх трактуваннях його пробудження означало кінець світу. Монстр піднімається з безодні лише раз - коли світ горітиме і одразу загине.




## Північна Америка

В інуїтській міфології Ахлут - це злий дух, що являється гібридом косатки та вовка. Може змінювати вигляд: в океані виглядає як косатка, а на березі стає великим вовком. Також може мати риси двох тварин одночасно.

Роль в міфології: часто зображується вищим хижаком, тому що ахлут полює не на звичайну здобич, а вправних мисливців, перевіряючи їх хоробрість. Його появу пов'язували з періодом голоду, тому що він відлякував здобич, позбавляючи людей їжі.

Символізм: ахлут символізує мінливість природи. Як лід що може бути сьогодні землею, а завтра водою, так і ця істота змінює форму. Це символ того, що не все є тим, чим здається на перший погляд.




## Китай

Цилінь - благородна міфічна істота китайської міфології. Зазвичай зображується з тілом оленя, покритим лускою, рогами, головою дракона та хвостом бика.

Роль в міфології: Цилінь добрий дух, яий пересувається по воді або хмарам, щоб не пошкодити жодну квітку та комаху. Але може боротися зі злими духами вогнем. За легендою він з’являється у часи правління мудрих лідерів.

Символізм: Є однієї з чотирьох священних тварин, таких як дракон, фенікс і черепаха, символізує милосердя, доброту, родючість та високий статус, тому можна часто побачити його зображення на храмах.

# Unicorn



## Великобританія

Традиційний англійський єдиноріг поєднує в собі риси білого коня та дикого козла. Має золотий ріг та хвіст як у лева.

Роль в міфології: головною темою в англійському фольклорі є багаторічна боротьба єдинорога з левом за титул короля звірів.

Символізм: на державному гербі Великобританії зображено Єдинорога навпроти лева, це символізує союз Шотландії та Англії. Також єдиноріг символізує чистоту, лють, вміння постояти за себе та відданість справедливому правителю.

# Kitsune



## Японія

Кіцуне - містичні лиси японського фольклору. Вони мають високий інтелект, магічні здібності та довго живуть. Можуть перевтілюватися на гарних жінок. Кількість хвостів залежить від сили та віку - у фінальній формі їх дев'ять.

Роль в міфології: кіцуне є священними посланцями божества Інарі, обдурюють зухвалих людей, карають жадібних купців та розігрують буддійських ченців за допомогою ілюзій.

Символізм: Ці створіння символізують довголіття та мудрість, баланс між добром і злом, зв'язок між світом людей, природи та божеств, родючість та багатство.

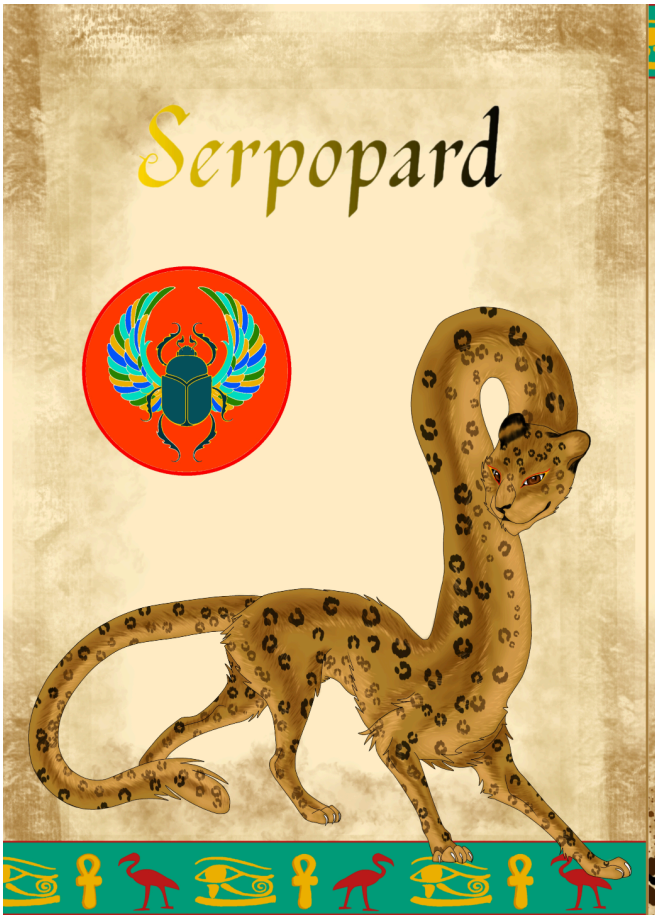



## Корея

Саньшін - образ тигра як посланця, або фізичного втілення духа гір ( самого божества Саньшін ) у корейській народній культурі та шаманизмі.

Роль в міфології: Саньшін - хазяїн гори. Він керує всією флорою та фауною на ній, захищає сусідні поселення від епідемій та злих духів.

Символізм: посох та віяло Саньшіна ( коли він у формі старця ). Посох символізує зв'язок між небом та землею, а віяло управління вітрами та погодою. Персик безсмертя вказує на те що божество може зцілювати, дарувати вічне життя.Сосна означає незмінність часу та вічну молодість духу.




## Єгипет

Серпопард - сучасний термін для опису цієї істоти. Це гібрид леопарда з довгою зміїною шиєю. Зустрічається в мистецтві Старадавнього Єгипту та Месопотамії.

Роль в міфології: він мешкав в міфічному просторі - на кордоні між спокійним світом Єгипту та хаосом. В іконографії ці істоти зображені підлеглими. Їх роль - бути фоном для тріумфу та велечі фараонів.

Символізм: зміїна шия Серпопарда символізує підступність, приховану загрозу, підземний світ, а тіло леопарда - силу, царственість.
Також істота символізує єдність Верхнього та Нижнього Єгипту.




## Румунія

Майастра - чарівна птаха румунського фольклору. Має сяюче золоте пір'я. Вона безсмертна і походить із потойбічного, райського світу.

Роль в міфології: Майастра допомагає Фет-Фрумосу (іншому персонажу місцевого фольклору) долати перешкоди - долає чудовиськ своїм сяйвом та співом, може заспівати лише коли у світі панує справедливість і мир.

Символізм: Майастра символізує чистоту, безсмертя, світло, відображає ідеал досконалості. Вона втілює зв'язок румунського народу з космосом та природою.




## Бразилія

Бойтата - величезний вогняний змій, в бразильському фольклорі, який випромінює вогонь, яскраве світло та має на тілі велику кількість очей. Він оберігає ліса та річки.

Роль в міфології: Бойтата захищає флору і фауну від загарбників, а більше всього ненавидить тих, хто спричиняє пожежі у лісах. Він карає порушників зводячи їх з розуму, відбирає в них очі в якості трофеїв

Символізм: змій втілює екологічну свідомість, підкреслює як важливо поважати природу, слугує застереженням проти руйнування екосистеми Амазонки.

# Fenrir

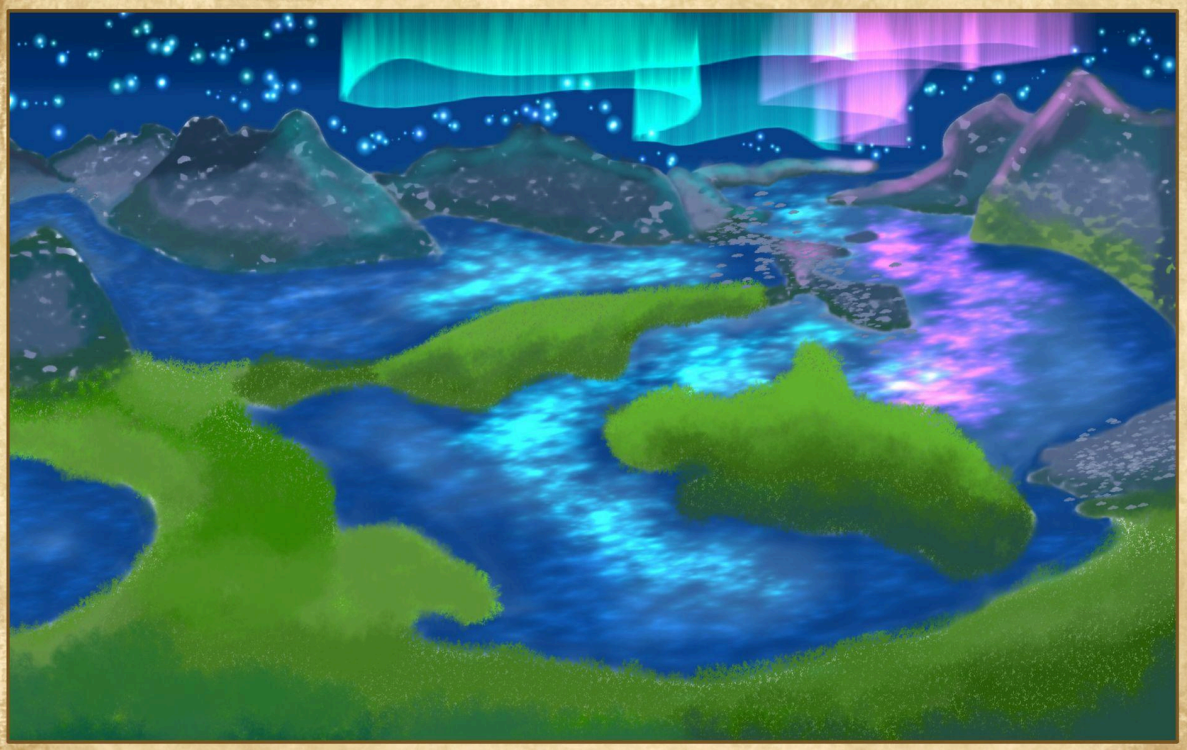


## Норвегія

Фенрір - гігантський лютий вовк в скандинавській міфології, закутий в кайдани. Син бога Локі.

Роль в міфології: Фенрір був полонений, бо всі боялися його сили. Але у день кінця світу Фенрір розриває кайдани, його розкрита паща простягається від землі до неба. Він ковтає сонце та поїдає головного бога - Одіна, що потім призводить до загибелі інших богів. Після цього син Одіна розриває вовку пащу і мститься таким чином за свого батька.

Символізм: Вовк втілює знищення цивілізації та порядку хаосом. Також його полонення є алегорією на темну сторону психіки, образи, злість, які суспільство завжди намагається приховати замість їх вирішення. А чим більше ці образи стримувати, тим небезпечніше будуть наслідки.




Міфічні істоти світу
Артбук-енциклопедія


Скомська Дар'я
Пориньне в загадкову атмосферу нашого пізнавального міні-артбуку про істот з фольклору різних країн. Передивляючись яскраві ілюстрації ви дізнаєтеся про символізм та роль в міфології кожної з істот.

