


КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА


Дизайн і верстка артбуку до авторської відеогри «Birdie»


Назва теми

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)
Галузь знань 02 «Культура і мистецтво»
Спеціальність 022 «Дизайн»
Предметна область/спеціалізація ---
Освітня програма «Дизайн»

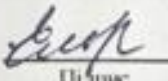
Шифр КвРДЗ. 2018069.03.14.ПЗ

Виконав: здобувач 4 курсу, гр. ДЗН-22-3  Євген ДЗЯНИЙ
Шифр Підпис Ім'я, ПРІЗВИЩЕ

Керівник: канд. техн. наук, старший викладач  Оксана СТРИЖОВА
Науковий ступінь, учене звання Підпис Ім'я, ПРІЗВИЩЕ

Нормоконтролер: канд. техн. наук, доцент  Олеся ДІТКОВСЬКА
Науковий ступінь, учене звання Підпис Ім'я, ПРІЗВИЩЕ

До захисту допускаю:
Завідувач кафедри дизайну

 Ельвіра БАЗИЛЮК
Підпис Ім'я, ПРІЗВИЩЕ

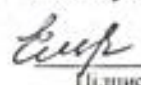
15 серпня 2026р
Дата

ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет _____ технологій і дизайну _____
Кафедра _____ дизайну _____
Рівень вищої освіти _____ перший (бакалаврський) _____
Галузь знань _____ 02 «Культура і мистецтво» _____
Спеціальність _____ Шифр і найменування _____
022 «Дизайн» _____
Код і найменування _____
Предметна спеціальність/спеціалізація _____ --- _____
Код і найменування _____
Освітня програма _____ «Дизайн» _____
Найменування _____

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри дизайну

 Ельвіра БАЗИЛЮК
Підпис

21 січня 2026 р.

ЗАВДАННЯ НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ

Дзяному Євгену Андрійовичу

Прізвище, ім'я, по батькові здобувача (ки)

1 Тема роботи: «Дизайн і верстка артбуку для авторської відеогри «Birdie»

Керівник роботи Стрижова Оксана Петрівна, канд.техн.наук, старший викладач
Прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, учене звання

Затверджено наказом ректора університету від 20 січня 2026 р. №7

2 Термін подання здобувачем роботи на кафедру 1 червня 2026 р.

3 Вихідні дані до роботи: об'єкт проєктування – макет ігрового артбуку; назва гри – Birdie;
тип гри – мобільна аркада, жанр – пригоди

4 Зміст пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити)

1. Обґрунтування вихідних даних до проєктування артбуку мобільної гри

2. Ретроспектива теми

3. Творча розробка дизайну артбуку мобільної гри «Birdie»

5 Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень)

4 планшети (600 мм x 900 мм): 1 – дизайн артбуку; 2 – дизайн персонажів; 3 – дизайн оточення;

4 – робота над версткою

6 Консультанти розділів кваліфікаційної роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-

7 Дата видачі завдання 21.01.2026 р.

РЕФЕРАТ

до кваліфікаційної роботи першого (бакалаврського) рівня вищої освіти на тему:

«Дизайн і верстка артбуку до авторської відеогри «Birdie»

здобувача Євгена ДЗЯНОГО, гр. ДЗН-22-3,

керівник – канд. техн. наук, старший викладач Оксана СТРИЖОВА

Обсяг пояснювальної записки – 71 сторінка, 37 рисунка, 5 додатків, 35 джерел.

Обсяг графічного проєкту – 4 планшети (600 мм x 900 мм).

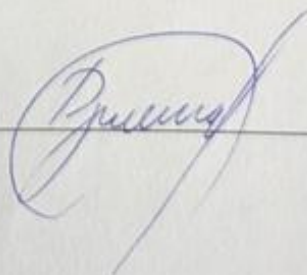
АРТБУК, ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН, ДИЗАЙН ПЕРСОНАЖІВ, МОБІЛЬНА ГРА,
ОРИГІНАЛ-МАКЕТ, ОРНІТОЛОГІЯ, СТИЛІЗАЦІЯ.

У кваліфікаційній роботі розроблено дизайн ігрового артбуку до авторської мобільної гри «Birdie». Основною метою роботи є створення візуально привабливого, інформативного та концептуально цілісного видання, яке б ефективно передавало атмосферу гри, логіку її всесвіту та знайомило з орнітологічним наповненням проєкту. Використовуючи знання з теорії графічного дизайну, книжкової архітекτονіки та сучасні тенденції в гейм-індустрії, розроблено оригінал-макет артбуку, що привертає увагу та інтригує потенційних користувачів. Проведено аналіз жанру ігрових артбуків, їхніх основних характеристик, композиційних та стилістичних особливостей. Проаналізовано популярні техніки розробки цифрової ілюстрації та верстки, обрано квадратний формат та стилістику художнього скетчбуку, щоб найкраще передати атмосферу затишку, польоту та казки, яка є ключовою для відображення в дизайні видання настрою мобільної гри. Розроблено оригінал-макет артбуку у квадратному форматі 200 мм x 200 мм, що містить авторську 2D-графіку, логотип, концепт-арт ігрового процесу, а також орнітологічні картки, описи перешкод та ігрових предметів.

01.06.26

Дата

Підпис



ЗМІСТ

	С.
Вступ.....	6
1 Обґрунтування вихідних даних до проектування артбуку	8
1.1 Характеристика артбуку як об'єкта проектування	8
1.2 Аналітичне дослідження вимог до дизайну артбуку.....	14
2 Аналіз аналогів артбуків.....	25
2.1 Аналіз дизайну артбуків	25
2.2 Аналіз тенденцій в дизайні артбуків	39
3 Творча розробка дизайну артбуків	43
3.1 Вибір та обґрунтування концепції дизайну артбуку	43
3.2 Розробка варіантів творчих ідей.....	46
3.3 Обґрунтування розробки головної ідеї дизайну артбуку та його верстка	60
Висновки	67
Перелік джерел посилання	69
Додаток А Результати аналізу артбуків.....	73
Додаток Б Бриф на проектування.....	78
Додаток В Дошка натхнення.....	80
Додаток Г Розвороти готового артбуку	83
Додаток Д Презентаційні планшети.....	888

ВСТУП

Сучасний етап розвитку візуальної культури та індустрії цифрових медіа характеризується стрімким зближенням різних видів мистецтва, де особливе місце посідає сфера геймдизайну та інтерактивних розваг. У цьому контексті ігрові всесвіти давно вийшли за межі суто екранного простору, сформувавши стійкий запит на проектування високоякісних супровідних друкованих видань, серед яких провідну роль відіграють художні альбоми — артбуки. Актуальність проектування таких видань зумовлена їхньою унікальною соціокультурною та комунікативною функцією: вони трансформують цифровий продукт у матеріальний об'єкт, задовольняючи естетичні потреби сучасної аудиторії та фіксуючи етапи інтелектуально-творчої праці дизайнерів.

Разом із тим, створення ілюстрованого артбуку висуває принципово нові, комплексні завдання перед графічним дизайнером. Специфіка проектування подібних оригінал-макетів вимагає вирішення гострого композиційного протиріччя — необхідності гармонійного поєднання масштабного художньо-ілюстративного ряду з текстовим, технічним та енциклопедичним наповненням. Традиційні підходи до верстки текстових книг виявляються неефективними в умовах панування візуального образу, що змушує шукати нові методи побудови асиметричних модульних сіток, розробки систем колірною кодування та оптимізації додрукарської підготовки файлів при переході з цифрового середовища на фізичний носій. Необхідність теоретичного осмислення матеріалів ігрових художніх альбомів та практичний дефіцит системно розроблених методичних підходів, які б дозволяли гнучко інтегрувати різноплановий контент у цілісну візуальну систему без втрати її художньої виразності, визначають актуальність теми цієї кваліфікаційної роботи.

Метою кваліфікаційної роботи є теоретичне обґрунтування, художньо-композиційне моделювання та практична розробка оригінал-макета ілюстрованого ігрового артбуку на орнітологічну тематику, що гармонійно поєднує казкову атмосферу подорожі, мінімалістичну графіку персонажів та

структурований інформаційно-енциклопедичний контент.

Завдання кваліфікаційної роботи:

- дослідити сучасний стан об'єкта проєктування та сформуванню комплексний переліку споживацьких, естетичних, ергономічних та техніко-технологічних вимог до видання на основі брифу;

- опрацювати методологічний індустріальний досвід провідних геймдев-студій та профільну літературу з геймдизайну й спрощення геометричних форм персонажів;

- провести натурні дослідження орнітофауни на базі Державного природознавчого музею у місті Львів для формування анатомічної й образної бази проєкту та систематизувати естетичні орієнтири у концептуальному мудборді;

- здійснити комплексний порівняльний композиційно-графічний аналіз кращих світових аналогів ігрових художніх альбомів та виявити актуальні тенденції їх проєктування;

- розробити авторську художньо-дизайнерську концепцію артбуку, створити систему персонажів-птахів та елементів середовища на основі лаконічної 2D-графіки;

- спроектувати візуально-просторову структуру видання, обґрунтувати вибір модульних сіток, шрифтових систем, колірного кодування та виконати додрукарську підготовку оригінал-макета.

Методи проєктування: метод системного аналізу наукової літератури, періодики та індустріальних джерел; метод порівняльного мистецтвознавчого та композиційно-графічного аналізу аналогів; метод натурального спостереження та фотофіксації (під час вивчення музейної експозиції); метод візуального та концептуального моделювання (при створенні мудборду); метод комп'ютерного проєктування та цифрового рендеру 2D-графіки в растрових графічних редакторах.

Розробку артбуку виконано у програмах Clip Studio Paint, Adobe Photoshop та Adobe Indesign.

1 ОБҐРУНТУВАННЯ ВИХІДНИХ ДАНИХ ДО ПРОЄКТУВАННЯ АРТБУКУ

1.1 Характеристика артбуку як об'єкта проєктування

Сучасний розвиток індустрії відеоігор та цифрового мистецтва показує, що візуальна складова медійних проєктів давно вийшла за межі виключно екранного відображення. Відеоігри перетворилися на потужний пласт глобальної культури, де художній складник відіграє вирішальну роль у сприйнятті віртуального світу користувачем, а створення артбуку виступає ефективним способом демонстрації самостійної цінності графіки. Артбук як друкований графічний об'єкт у межах кваліфікаційного проєктування виступає презентаційним продуктом, який пов'язаний спільною тематикою із конкретною авторською відеоігрою, проте здатний існувати та повноцінно сприйматися автономно. Для правильного розуміння суті цього об'єкта графічного дизайну важливо звернутися до його походження та теоретичного визначення у системі мистецтва, де артбук трактується як особлива форма видання, що фокусується на презентації візуального контенту та концептуального бачення автора. Його головне призначення полягає в тому, щоб зафіксувати та структурувати творчий процес, трансформуючи первинні начерки, ескізи та фінальні ілюстрації у цілісний паперовий артефакт. При цьому в художньому середовищі існують розбіжності щодо класифікації таких видань, оскільки термін артбук часто використовують дуже широко, охоплюючи як комерційні збірки малюнків до медіапроєктів, так і унікальні авторські книги, що є самостійними арт-об'єктами [1]. У межах ігрової індустрії та проєктування видань цей об'єкт виступає передусім як публікація, що документує та популяризує візуальний стиль конкретного проєкту.

Розвиток ринку графічного дизайну та видавничої справи дозволяє виділити чіткі критерії розмежування між різними типами подібних художніх альбомів. У закордонній мистецтвознавчій практиці існує суворе розділення між класичним авторським об'єктом, що створюється митцем вручну обмеженим тиражем, та комерційним виданням, орієнтованим на масового глядача. Книга художника, яка

частіше маркується як артист-бук, зазвичай є самостійним концептуальним витвором мистецтва, де форма, текстура паперу та спосіб зшивання мають глибинне символічне значення, а сам автор особисто контролює кожен етап виробництва від ідеї до друку [2]. На противагу цьому, ігровий артбук постає як структурований каталог або антологія, що збирає під однією обкладинкою творчий доробок цілої команди концепт-художників та ілюстраторів. Головна відмінність комерційного ігрового альбому від унікального авторського об'єкта полягає в тому, що він є не просто випадковою збіркою гарних малюнків, а цілісним та структурованим архівом, який детально показує шлях розробників від першої ідеї до фінального релізу [3]. Таке видання обов'язково містить текстовий супровід, коментарі розробників, описи створення персонажів та локацій, що дозволяє читачу повністю зануритися у контекст створення продукту.

Процес створення такого масштабного видавничого проекту є складним і вимагає значних фінансових та організаційних зусиль, оскільки випуск якісного художнього альбому супроводжується багатьма технічними ризиками та викликами. Видавнича практика показує, що підготовка великого артбуку часто стає тривалим процесом, який може тривати роками і супроводжуватися численними змінами в концепції, коливаннями вартості матеріалів та необхідністю постійного контролю якості друку на кожному етапі [4].

Дизайнер, який працює над версткою, має розуміти, що такий об'єкт є іміджевим продуктом, де будь-яка помилка в колірному профілі чи роздільній здатності зображення може зіпсувати загальне враження від ілюстрацій. Тому проектування оригінал-макету вимагає не просто механічного розміщення картинок на сторінках, а створення комплексної модульної системи, де кожен розворот працює на розкриття загальної драматургії ігрового всесвіту, балансує між активними графічними зонами та пасивними білими полями паперу.

Аналізуючи внутрішню структуру та наповнення ігрового альбому, слід звернути увагу на специфіку підготовки ілюстративного матеріалу, який у сучасній індустрії розробки створюється переважно цифровими методами. Виробничий план створення ігрової графіки зазвичай включає кілька послідовних

стадій, де спочатку розробляються швидкі чорно-білі начерки силуетів, після чого виконується детальний пошук колірних рішень, і лише наприкінці створюється фінальна деталізована ілюстрація, готова до інтеграції в ігровий рушій [5]. Усі ці етапи творчого пошуку мають бути наочно зафіксовані на сторінках артбуку, що вимагає від верстальника вміння працювати з різними типами зображень: від лінійних графічних начерків до складних багатоколірних цифрових рендерів. Важливим елементом наповнення стають так звані листи персонажів, які містять не лише зображення героя в різних ракурсах, а й деталі його екіпірування, емоційні стани та варіанти одягу, що дозволяє читачеві глибше зрозуміти характер та історію персонажа авторської відеогри.

Аналізуючи закономірності проектування художніх видань у цифрову епоху, важливо зазначити, що сучасний ігровий артбук здатний трансформуватися із простого сувенірного каталогу у повноцінний елемент ігрового дизайну та документації всесвіту. Досвід розробки незалежних проєктів, зокрема створення візуального супроводу до гри Moon Hunters, демонструє, що процес верстки та наповнення книги може відбуватися паралельно із безпосереднім девелопментом ігрових механік [6]. У таких умовах художній альбом перетворюється на головний інструмент фіксації міфології та лору (історії) ігрового світу. Дизайнер макета має враховувати, що візуальна структура сторінок у подібних виданнях безпосередньо відображає архітектуру самої гри, де кожен розворот функціонує не лише як естетична площина, а й як засіб розкриття процедурної генерації рівнів та характерів персонажів. Проєктний досвід доводить, що інтеграція концепт-арту в книжковий простір допомагає структурувати хаотичний процес розробки, перетворюючи паперовий носій на провідник між художнім задумом і фінальним інтерактивним продуктом, що змушує верстальника глибше занурюватися в логіку.

Яскравим прикладом реалізації масштабного презентаційного проєкту в сучасній індустрії відеоігор високого класу є анонс та розробка офіційного друкованого альбому до гри «S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chornobyl» [7]. Цей преміальний продукт наочно ілюструє роль артбуку як головного інструменту для

демонстрації унікальної візуальної ідентичності та художнього бачення розробників, які створюють складні цифрові світи. На прикладі цього видання, підготовленого у співпраці з відомим німецьким видавництвом, стає зрозуміло, що комерційний ігровий альбом має відповідати найвищим стандартам сучасної поліграфії, пропонуючи глядачеві сотні сторінок ексклюзивних концепт-артів, ескізів, артефактів та коментарів авторів (рисунок 1.1).

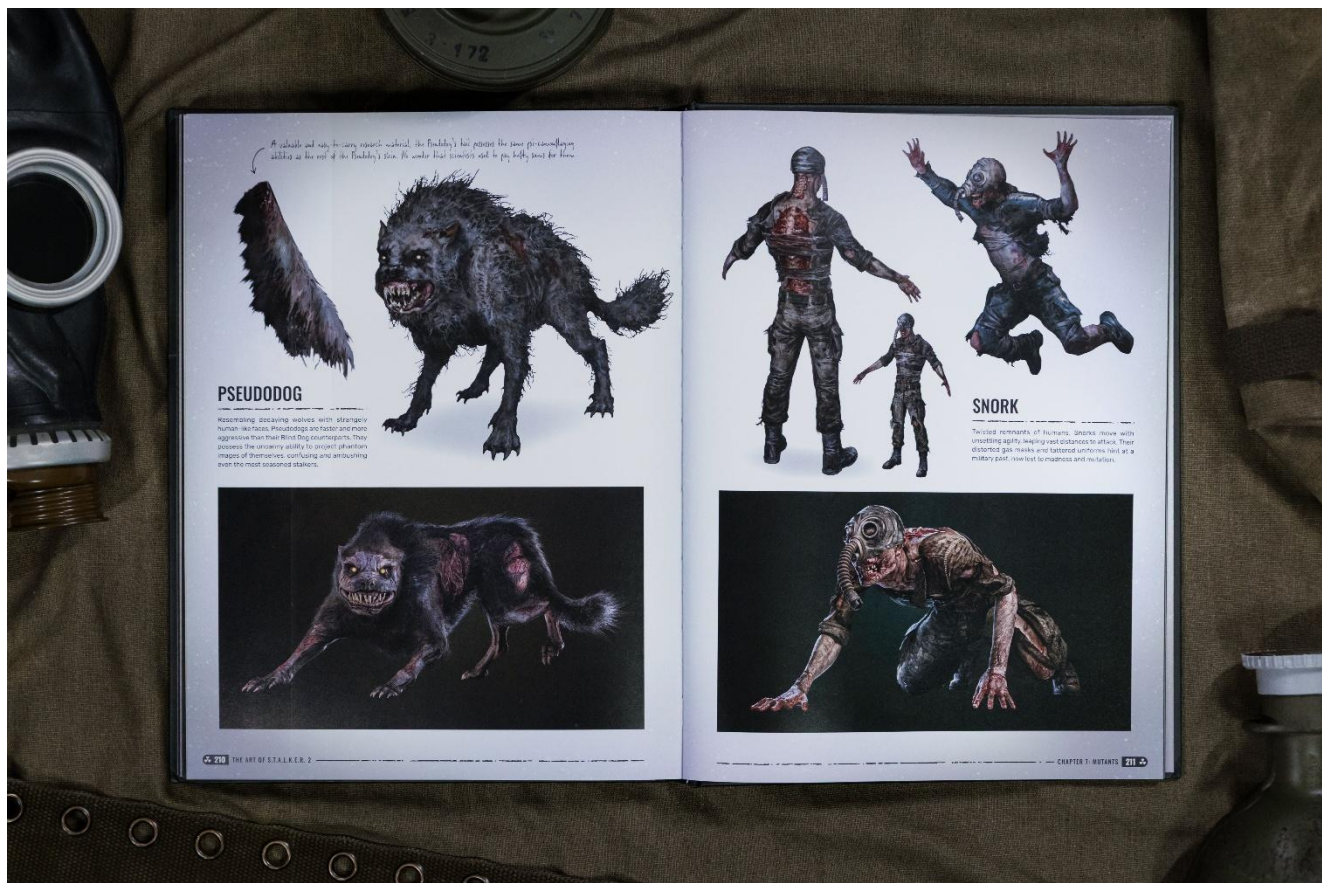


Рисунок 1.1 – Презентаційний розворот артбуку «The Art of S.T.A.L.K.E.R. 2»

Для графічного дизайнера цей приклад є важливим орієнтиром, оскільки він демонструє, як за допомогою продуманої структури, якісного паперу та твердої палітурки велике видання стає самостійним культурним та колекційним об'єктом, здатним розширити межі ігрового всесвіту далеко за межі моніторів комп'ютерів чи ігрових консолей.

При переході від загальних стандартів великої ігрової індустрії на персональних комп'ютерах та консолях до специфіки мобільних платформ,

вимоги до проектування артбуку набувають особливого значення. Мобільний ігровий ринок характеризується лаконічністю, яскравістю та підвищеною контрастністю графіки, яка повинна добре сприйматися користувачем на маленькому екрані смартфона в умовах обмеженого часу ігрової сесії. Коли такий графічний матеріал переноситься на великі сторінки друкованого видання, дизайнер стикається з проблемою масштабування та композиційної адаптації.

Спрощені мобільні силуети та інтерфейсні елементи на папері формату А4 можуть виглядати занадто порожніми, якщо не підійти до організації простору творчо. Дизайнер має групувати дрібні елементи, поєднувати скетчі користувацького інтерфейсу із великими фоновими малюнками локацій, а також додавати розлогі текстові пояснення, які компенсують брак екранного простору в самій мобільній грі.

Таким чином, характеристики артбуку як об'єкта проектування показують, що створення книги до авторської відеогри вимагає від автора глибоких знань як у сфері класичного книжкового мистецтва, так і в сучасних цифрових технологіях розробки, додрукарської підготовки та візуального наративу.

Суттєве значення для теоретичного осмислення характеристик об'єкта проектування має його чітка типологічна класифікація в системі сучасного мистецтвознавства та графічного дизайну. Вітчизняні дослідники книжкової справи наголошують, що артбук постає як специфічне, унікальне видання, яке може створюватися як за допомогою класичних ручних, так і сучасних високотехнологічних механічних або цифрових методів, а також їхнього безпосереднього комбінування [8].

Головною функціональною та художньою особливістю такого об'єкта є те, що він за своєю первинною природою не є виключно утилітарним носієм вербальних чи візуальних творів. Завдяки оригінальності своєї внутрішньої конструкції, композиційній виразності та специфіці контенту, артбук функціонує як повністю самодостатній витвір прикладного мистецтва, майстерно виконаний предмет і окремий, автономний об'єкт естетичного сприйняття [8]. Графічний designer у процесі моделювання макета має враховувати цю унікальну подвійну

природу речі, де книга одночасно поєднує в собі риси традиційного поліграфічного продукту та індивідуального художнього вислову, що диктує особливі підходи до організації простору сторінок і взаємодії з глядачем.

У контексті системного проектування важливо проводити суворе наукове розмежування між схожими за звуком, але принципово різними за суттю термінами, які часто використовуються у видавничій практиці. На основі аналізу типологічних ознак дослідники пропонують чітко відокремлювати дефісне поняття «артбук», яке маркує книгу як самостійний арт-об'єкт, витвір мистецтва та так звану книгу-мистецтво, від роздільного поняття «арт бук», під яким варто розуміти виключно традиційні текстово-ілюстративні видання про мистецтво, художні альбоми-каталоги або монографії. Проектований артбук до авторської відеогри поєднує в собі ознаки обох цих категорій, оскільки він, з одного боку, містить документований інформаційний архів розробки гри, а з іншого — за своєю візуальною структурою, нестандартними композиційними рішеннями та художньою концепцією розворотів прагне стати унікальним об'єктом прикладного мистецтва.

Важливою рисою, яка характеризує артбук як об'єкт дизайну, є його інтерактивність та відкритість до інтерпретації реципієнтом незалежно від первинного тексту. Таке видання передбачає використання різноманітних стандартних і нестандартних форм, складних конструкцій, оригінальних матеріалів та технік виготовлення, що включає наявність нетипових функціональних елементів, вкладишів чи особливих вклеюк [8]. Візуальний контент книги організований таким чином, що глядач здатний сприймати, аналізувати та трактувати окремі ілюстрації, скетчі чи графічні плями повністю автономно, відриваючи їх від загального лінійного наративу, що часто унеможлиблює просту, стандартну та раціональну організацію його індустриального масового виробництва без залучення складних ручних поліграфічних процесів. Створення оригінал-макета такого рівня вимагає від автора глибокого розуміння природи графічного дизайну, де книга розглядається не як суха послідовність сторінок, а як складний просторово-часовий організм,

кожен елемент якого працює на створення єдиного художнього образу. Таким чином, комплексний аналіз сутнісних характеристик артбуку як об'єкта художнього моделювання дозволяє трактувати його як складну просторово-часову та інтерактивну систему, яка успішно балансує на перетині цифрової індустрії розробки та класичного друкованого мистецтва. Виступаючи самодостатнім художнім твором і візуальним архівом медійного всесвіту, такий альбом трансформує екранні образи віртуального простору у фізичний, тактильний артефакт, що вимагає від верстальника глибокого розуміння композиційної драматургії книжкового розвороту. Специфіка побудови логічного візуального наративу та необхідність збереження унікальної стилістичної конгруентності між грою та книгою висувають низку жорстких вимог до кожного етапу підготовки оригінал-макета. З огляду на це, подальше успішне проектування видання потребує системного вивчення його функціональних, естетичних та інженерно-технологічних параметрів, що зумовлює необхідність детального аналітичного дослідження конкретних вимог до художнього дизайну об'єкта.

1.2 Аналітичне дослідження вимог до дизайну артбуку

Формування комплексного переліку вимог до проектування ігрового художнього альбому вимагає детального вивчення факторів, які впливають на його сприйняття, функціональність та успішність як самостійного графічного продукту. Першочерговим етапом у цьому процесі є аналіз споживацьких вимог, де ключову роль відіграє чітке визначення та сегментація потенційних користувачів видання. Цільова аудиторія проєктованого артбуку є багаторівневою та формується з кількох окремих груп, які об'єднані спільним інтересом до сучасної ігрової культури, цифрової ілюстрації та безпосереднього процесу створення медійних продуктів. Основну аудиторію становлять молодь та дорослі віком орієнтовно від 18 до 35 років, які активно цікавляться авторськими іграми,

незалежними інді-проектами та візуально насиченим контентом. Для цієї групи реципієнтів артбук виступає не просто супровідним чи рекламним матеріалом до відеогри, а способом глибокого, усвідомленого занурення у її художній світ. Він дозволяє детально побачити процес формування стилю, варіанти образів, проміжні пошукові рішення та особливу творчу атмосферу, що супроводжувала створення проекту на всіх його етапах. У такому випадку паперове видання виконує важливу функцію гармонійного продовження ігрового досвіду та побудови міцного емоційного зв'язку між глядачем та автором інтерактивного всесвіту.

Значну частину потенційної аудиторії, яка диктує специфічні споживацькі вимоги до якості видання, становлять безпосередні представники креативних професій, серед яких є концепт-художники, ілюстратори, аніматори, графічні дизайнери та розробники ігор. Для цієї категорії фахівців артбук має зовсім іншу, практичну цінність, оскільки він сприймається як наочний приклад професійного виробничого процесу та потужне джерело творчого натхнення. Можливість побачити не лише ідеальні фінальні ілюстрації, а й ранні етапи пошуку, відхилені розробниками варіанти та різноманітні експериментальні ескізні рішення створює додаткову глибину сприйняття графічного матеріалу. У цьому професійному контексті артбук починає виконувати роль якісного референсного матеріалу або презентаційного портфоліо, яке наочно демонструє високий художній рівень проекту та логіку його послідовного формування. Окрему групу споживачів становлять підлітки віком приблизно від 14 до 18 років, які активно цікавляться малюванням, комп'ютерною анімацією та ігровим дизайном. Для них казковий стиль та яскрава візуальна мова є привабливими насамперед на первинному емоційному рівні, а відкрита демонстрація процесу створення гри стає сильним мотивуючим фактором для власного професійного розвитку. У цьому випадку художній альбом виконує виражену освітньо-натхненну функцію, показуючи підростаючому поколінню, що за кожним успішним цифровим продуктом стоїть тривалий, складний та захопливий творчий процес.

Аналізуючи межі поширення продукту, варто враховувати, що потенційна

аудиторія самої відеогри може охоплювати значно ширший віковий діапазон, зокрема дітей молодшого віку, однак великий друкований артбук через свою специфіку не є для них цільовим комерційним чи інформаційним продуктом. Водночас у різноманітних публічних просторах, таких як тематичні кафе, профільні виставки або молодіжні фестивалі, подібне ілюстроване видання здатне привертати увагу навіть наймолодших відвідувачів завдяки своєму виразному, контрастному казковому оформленню. У такому разі взаємодія реципієнта з книгою відбувається на рівні швидкого поверхового перегляду сторінок та чистого візуального зацікавлення графічними плямами. Орієнтація на таку різнопланову багаторівневу аудиторію змушує дизайнера висувати високі вимоги до маркетингового потенціалу книги та її здатності утримувати увагу глядача, що повністю підтверджується сучасними науковими дослідженнями у сфері методології розробки ігрових артбуків [9]. Художній альбом має проектуватися як ефективний інструмент візуальної комунікації, де кожен елемент наповнення працює на підвищення загальної цінності бренду.

Наступною важливою групою є естетичні вимоги, які визначають художньо-композиційну якість оригінал-макета. Згідно з профільними дослідженнями книжкового дизайну, ключовим критерієм успішності артбука є його стилістична конгруентність, тобто повна відповідність графічного оформлення сторінок загальній візуальній концепції та атмосфері самої відеогри [3, 9]. Дизайнер верстки не має права створювати декоративні елементи, які б суперечили настрою ілюстрацій. Якщо гра виконана у казковому або інді-стилі, то шрифтове оформлення, рамки, колонтитули та фонові плашки повинні підтримувати цю легкість та творчу невимушеність. Естетика видання базується на принципі панування художнього образу, де білі або нейтральні поля сторінок виступають необхідним просторовим тлом для розкриття деталізації цифрового малюнка. Композиція кожного розвороту має будуватися за законами художньої драматургії, чергуючи статичні блоки з динамічними елементами, що дозволяє уникнути монотонності при перегляді та створює відчуття живого візуального ритму.

Окреме і надзвичайно важливе місце в аналітичному дослідженні посідають

технічні та ергономічні вимоги, які забезпечують зручність використання продукту та його правильну поліграфічну реалізацію. Ергономіка артбуку, на відміну від звичайної текстової книги, орієнтована на тривале роздивляння дрібних деталей графіки, що змушує дизайнера ретельно проектувати систему візуальної навігації та архітектоніку сторінок на основі гнучких модульних сіток [6]. Розмір шрифтів для коментарів та технічних нотаток має бути оптимальним для швидкого зчитування, не відволікаючи при цьому увагу від домінуючих ілюстрацій. З технічного погляду, найскладнішим завданням є препрес-підготовка, яка пов'язана із перенесенням графічного контенту з цифрового середовища на фізичний паперовий носій. Первинні файли ігрових концептів створюються художниками на графічних планшетах у колірній моделі RGB, яка має значно ширший спектр яскравих відтінків, ніж стандартна друкарська модель CMYK. Графічний дизайнер повинен провести делікатне кольороподілення, адаптувати профілі зображень для мінімізації втрати насиченості кольорів, проконтролювати високу роздільну здатність (не менше 300 точок на дюйм) для уникнення розмитості ліній, а також чітко розрахувати зони вилітів під обрізку сторінок та зони безпеки біля корінця книги, щоб при зшиванні блока важливі елементи композиції не опинилися всередині палітурки. Художньо-технічне рішення макета має повністю узгоджуватися з технологічними можливостями друкарні, якістю обраного паперу та типом скріплення сторінок, оскільки тільки такий комплексний підхід гарантує створення якісного друкованого артбуку.

Важливим складником аналітичного дослідження вимог до дизайну є вивчення практичних аспектів макетування та безпосередньої підготовки художнього альбому до виробництва. Професійний досвід закордонних студій свідчить, що успішне проектування артбуку базується на чіткому плануванні структури, правильному виборі формату та орієнтації сторінок, де перевага найчастіше віддається альбомній (горизонтальній) орієнтації, оскільки вона дозволяє максимально вигідно демонструвати широкі панорамні цифрові краєвиди та концепт-арти ігрових локацій [10]. Окрім суто графічного наповнення, розробник макета має приділити увагу створенню ритмічного

візуального балансу, де насичені деталями сторінки чергуються із мінімалістичними розворотами, що дозволяє погляду глядача відпочити під час перегляду книги. Процес проектування подібних видань за своєю логікою багато в чому перегукується із розробкою дитячих ілюстрованих книг, де кожен розворот сприймається як єдина художня площина [11]. У цьому контексті ключовою вимогою виступає необхідність мислення не окремими сторінками, а цілісними розворотами, де текстові коментарі та графічні елементи жорстко синхронізовані між собою за масою, кольором та композиційним розташуванням, забезпечуючи плавний рух сюжетної лінії та емоційне залучення читача.

Економічний та технологічний бік проектування друкованої продукції також диктує суворі обмеження, які графічний дизайнер повинен враховувати ще на стадії розробки концепції і вибору сітки макета. Фінансові реалії поліграфічного ринку показують, що вартість та технічна можливість реалізації масштабного друку художніх альбомів безпосередньо залежать від обраного формату, обсягу видання, типу палітурки та загального тиражу, що змушує автора оптимізувати простір сторінок для раціонального використання паперового полотна [12]. Особливе значення має вибір матеріалу носія, оскільки фактура та властивості паперу безпосередньо впливають на точність передачі кольору ігрової графіки. Для артбуків із великою кількістю дрібних деталей та яскравих цифрових ефектів традиційно висувається вимога використання крейдованого глянцевого або матового паперу високої щільності, оскільки він забезпечує максимальний контраст, чіткість ліній та насиченість фарб, тоді як дизайнерські фактурні папери через свій високий рівень поглинання чорнила можуть приглушувати яскраві неонові відтінки, характерні для віртуальних світів [13].

Сучасні тенденції в галузі графічного дизайну та поліграфії також вимагають від автора впровадження інноваційних рішень, які підвищують тактильну та естетичну цінність книги. Сучасний етап розвитку друку характеризується відходом від стандартних рішень на користь індивідуального оздоблення обкладинок, використання вибіркового лакування, тиснення фольгою та екологічних матеріалів, що дозволяє перетворити комерційний тиражний

артбук на унікальний преміальний продукт [14]. Дизайнер має враховувати ці тренди під час створення оригінал-макета обкладинки та титульних елементів, закладаючи технічні параметри для додаткових шарів обробки у видавничі файли. Таким чином, комплексний аналіз вимог до дизайну артбуку доводить, що створення успішного художнього альбому вимагає від графічного дизайнера синергії творчого мислення, знань психології сприйняття, а також глибокого розуміння сучасних економічних, технологічних та поліграфічних стандартів виробництва.

Для глибшого розуміння специфіки функціонування та ефективності сприйняття візуального контенту в ігровій індустрії, у межах цього ж аналітичного етапу було опрацьовано та систематизовано сучасний практичний досвід провідних геймдев-студій, зафіксований у їхніх профільних методологічних матеріалах. Зокрема, дослідження публікацій студій Stepico, Ropstam Game Studio та Kevuru Games дозволило чітко визначити критерії того, як саме 2D-графіка взаємодіє з користувачем і які чинники забезпечують її успішність на екранах мобільних пристроїв. Аналіз матеріалів студії Stepico підкреслив важливість початкового етапу пошуку форми та силуету, оскільки чітка силуетна читабельність персонажів є першочерговою естетичною та ергономічною вимогою у мобільних іграх, де розмір екрана обмежений [15].

Експертний досвід Ropstam Game Studio у процесі трансформації графіки від початкового начерку до готового екранного зображення довів необхідність суворого дотримання принципу тривимірного розвороту персонажа та врахування майбутньої анімації ще на етапі ескізування, що безпосередньо впливає на конструкторсько-технологічні вимоги до проектування графічних ассетів [16]. У свою чергу, дослідження актуальних закономірностей проектування від Kevuru Games дозволило обґрунтувати роль колірного кодування та збереження стилістичної єдності всього масиву зображень, де унікальна ручна стилізація, композиційні паузи (так зване «повітря» сторінки) та чітка візуальна ідентичність виступають головними інструментами утримання уваги гравця [17]. Вивчення цього індустріального досвіду дозволило структурувати споживацькі та виробничі

вимоги брифу, довівши, що майбутнє видання має не просто демонструвати статичні ілюстрації, а наочно транслювати живий поетапний процес створення ігрового продукту від ескізу до фінального рендеру.

Додатковим теоретичним джерелом для проектування геометричної форми героїв став аналіз досвіду розробки персонажів для індустрії розваг [18]. Праця дозволила структурувати етапи спрощення складних природних форм до базових геометричних об'ємів, що є критично важливим для створення мінімалістичної ігрової графіки. На основі вивчених методик було визначено принципи гіперболізації ключових пропорцій та виразності силуетів, які безпосередньо можуть застосовані при моделюванні лаконічних образів птахів із вираженою акцентною формою.

Для обґрунтування логіки взаємодії користувача з ігровим простором та розуміння принципів простого геймдизайну було досліджено теоретичну працю Р. Костера «Теорія розваг для ігрового дизайну» [19]. Аналіз цього джерела дозволив збагнути когнітивні механізми сприйняття ігрового процесу та визначити причини, чому лаконічні за структурою ігри здатні тривалий час утримувати увагу аудиторії. На основі вивчених концепцій автора щодо навчання гравця через розпізнавання графічних та механічних правил, було сформовано вимоги до простоти візуальної мови артбуку. Було визначено, що мінімалістичний геймплей вимагає максимально чіткого, інтуїтивно зрозумілого графічного кодування елементів, де кожен персонаж-птах та перешкода миттєво зчитуються користувачем, забезпечуючи високу динаміку гри та швидке засвоєння її базових правил.

На формування стилістики вплинули також деякі анімаційні проекти, зокрема “За садовим парканом”, “Gravity Falls”, “Cuphead” та “Розчарування”. У цих творах поєднуються пригодницький настрій, легкий гумор і атмосферні пейзажі, що створюють відчуття таємничої подорожі.

Додатковим джерелом натхнення стала ілюстрована книга «Міфологічний атлас» Тьяго де Мораеса [20], яка наочно демонструє ефективні можливості інтеграції великих обсягів інформаційного контенту та насиченого художнього ряду в межах одного багатосторінкового видання (рисунок 1.2).

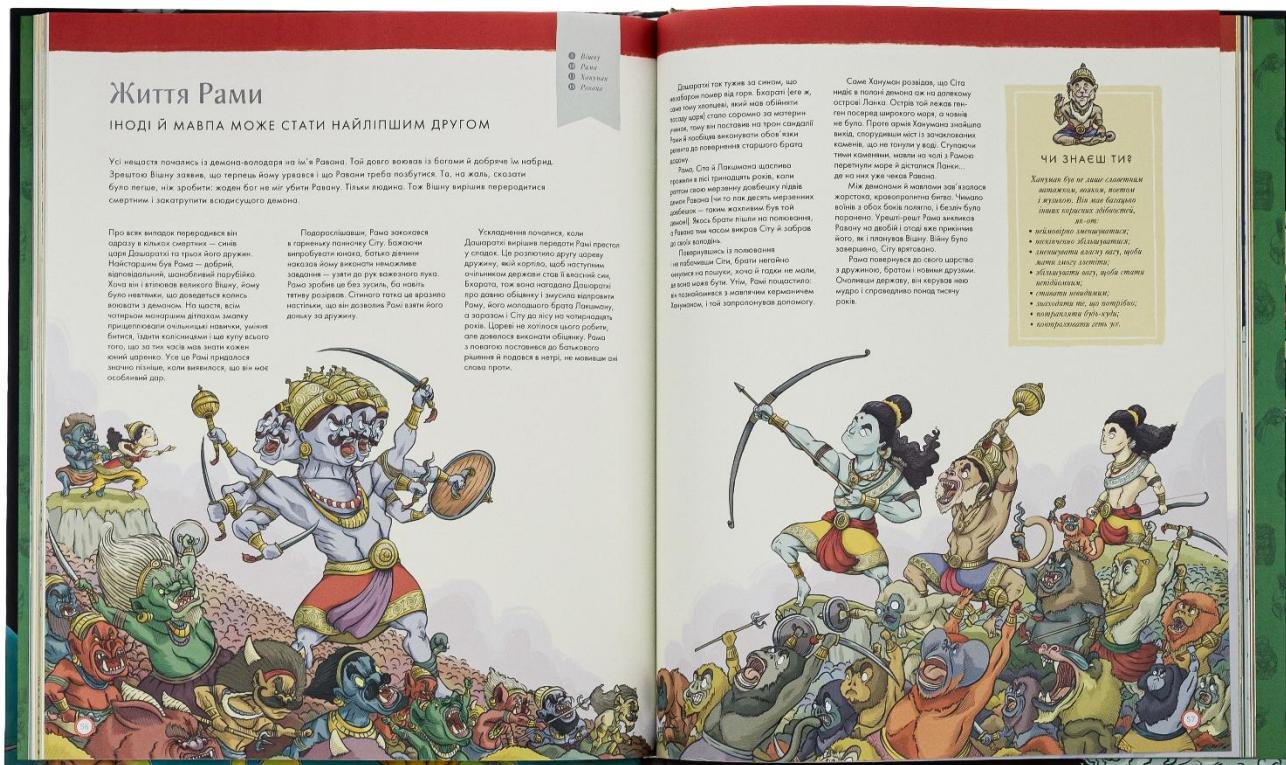


Рисунок 1.2 – Розворот ілюстрованої книги «Міфологічний атлас»

Аналіз цього джерела дозволив дослідити принципи енциклопедичного структурування матеріалу, де складні фактичні дані, географічні карти, хронологічні довідки та текстові описи вписані в макет як єдина графічна система, що не перевантажує сприйняття користувача. Вивчення цього досвіду допомогло оптимізувати архітектоніку майбутнього артбуку, зокрема вирішити завдання компактного та інформативного розміщення технічних параметрів, схем та описів ігрового процесу поряд із лаконічними ілюстраціями. Таким чином, майбутній артбук може поєднати кілька важливих складових: казкову атмосферу подорожі, художню виразність ілюстрацій, елементи творчого процесу та інформаційні вставки. Поряд із демонстрацією персонажів і середовища планується також включення коротких пояснень щодо розробки гри, а також окремих пізнавальних фактів, пов'язаних із природою та птахами. Можливо що окрема інформація буде подаватись у вигляді фактів, щоб зробити читання цікавішим за рахунок фрагментації. Також було б доцільно розробити мапи ареалів проживання птахів та додати зручної інфографіки для покращення

сприйняття. І окремо варто помітити на сторінці, якщо птах є червонокнижним. Такий підхід дозволяє зробити артбук не лише візуально привабливим, а й змістовним, розкриваючи процес створення авторського ігрового світу.

Для систематизації зібраних візуальних референсів та визначення загального стилістичного напрямку було сформовано мудборд (Додаток В), що включає приклади ілюстрацій, колірних рішень, композиційних прийомів та атмосферних зображень. Опрацювання мудборду дозволило узагальнити художні орієнтири проєкту та стало основою для подальшого розроблення ідейно-художніх концепцій артбуку.

Важливим практичним етапом збору первинного матеріалу та проведення натурних досліджень став візит до Державного природознавчого музею Національної академії наук України у місті Львів. Метою цього дослідження було детальне вивчення орнітофауни в умовах, максимально наближених до тривимірного сприйняття об'єктів проєктування. Ознайомлення з розлогою експозицією музею дозволило детально проаналізувати значну кількість остеологічних та таксидермічних матеріалів (чучел птахів), які послужили фундаментальною анатомічною та образною базою для розробки майбутніх ігрових персонажів. Безпосереднє спостереження за музейними експонатами надало унікальну можливість оцінити реальні пропорції, текстуру та забарвлення оперення різних видів птахів, а також дослідити особливості їхньої будови з усіх просторових ракурсів, що є неможливим при використанні виключно двовимірних фотографічних референсів з інтернету. Експозиція була представлена великою кількістю птахів, більшість з яких були в декількох екземплярах. Там були як розповсюджені види, так і червонокнижні, як наприклад зелений дятел. Окрему проєктну цінність становило вивчення представлених в експозиції автентичних пташиних гнізд та природних укриттів. Це дозволило провести порівняльний аналіз масштабних співвідношень між розмірами самих птахів та їхніми архітектурними спорудами у дикій природі. Зібрані під час візиту візуальні дані та аналітичні спостереження щодо анатомії птахів, специфіки їхнього природного середовища, а також унікальних форм та

текстур природних матеріалів лягли в основу створення екологічного та орнітологічного модулів майбутнього видання. Фіксація результатів натурних досліджень, що включає авторські фотоматеріали з експозиційних залів музею, систематизована та використана у процесі розробки персонажів.

Для матеріального втілення майбутнього артбуку буде доречним використання твердої папітурки з картону щільністю 250–350 г/м² та з глянцевою ламінацією, відблиски світла тут зіграють на користь казкової атмосфери проєкту. Внутрішній блок найкраще друкувати на крейдованому матовому папері підвищеної щільності (130–150 г/м²). Матова поверхня паперу має бути пріоритетною, оскільки вона м'яко розсіює світло, не створює дзеркальних ефектів при читанні, забезпечує глибоку передачу темних відтінків і зберігає тактильне відчуття преміального поліграфічного продукту. Технологічно передбачено застосування високоякісного цифрового або офсетного друку з використанням колірної моделі СМУК для точного відтворення складних пастельних та градієнтних колірних переходів авторської графіки.

У результаті комплексного аналітичного дослідження, проведеного у першому розділі роботи, було теоретично обґрунтовано, структуровано та сформовано повний перелік вимог до проєктування оригінального ігрового артбуку. На основі сегментації багаторівневої цільової аудиторії, що охоплює геймерів, підлітків та представників креативних індустрій, визначено ключові споживацькі вимоги, де пріоритетом виступає створення глибокого емоційного зв'язку реципієнта з ігровим всесвітом та наочна демонстрація живого процесу розробки продукту. Дослідження естетичних та ергономічних параметрів дозволило встановити необхідність суворої стилістичної конгруентності макета, використання гнучких модульних сіток для утримання уваги глядача, а також делікатної підготовки видання для мінімізації колірних втрат при переході з цифрової моделі RGB у друкарську СМУК.

Системне опрацювання методологічного досвіду провідних світових геймдев-студій та профільної літератури дозволило вивести чіткі індустріальні орієнтири для розробки лаконічної 2D-графіки, де ключову роль відіграє силуетна

читабельність, колірне кодування та раціональне використання композиційних пауз сторінки. На основі аналізу специфіки простого геймдизайну обґрунтовано доцільність спрощення природних форм до базових геометричних об'ємів та гіперболізації пропорцій, що є критично важливим для моделювання мінімалістичних та впізнаваних образів персонажів-птахів. Дослідження сучасних анімаційних проєктів та енциклопедичних атласів дозволило інтегрувати казкову атмосферу подорожі з принципами компактного структурування великих обсягів фактичних даних, поєднуючи художні ілюстрації з орнітологічними та технічними довідками. В якості підсумку до цього розділу складено бриф (Додаток Б).

Практична реалізація аналітичного етапу завершилася фіксацією естетичних орієнтирів у концептуальному мудборді та проведенням натурних орнітологічних досліджень у Державному природознавчому музеї, що дозволило сформувати автентичну анатомічну, образну та екологічну базу проєкту. Таким чином, зібраний теоретичний, індустріальний та емпіричний матеріал заклав міцний фундамент для переходу до наступного етапу роботи — детального художньо-композиційного аналізу існуючих світових аналогів багатосторінкових ігрових видань.

2 АНАЛІЗ АНАЛОГІВ АРТБУКІВ

2.1 Аналіз дизайну артбуків

Перед тим як переходити до розробки власного артбуку, необхідно детально розібратися, як працюють професійні художні альбоми, що вже вийшли на світовий ринок. Графічний дизайн книги не створюється з голови — він завжди спирається на досвід відомих студій та успішні приклади ігрових видань. Щоб зрозуміти логіку їхнього створення, для цього аналізу було відібрано 15 знакових артбуків до ігор різних жанрів — від масштабних тривимірних проєктів до затишних незалежних інді-ігор. Послідовний розбір цих прикладів дозволяє побачити живі прийоми верстки та оформлення, які використовують дизайнери світового рівня. Кожне видання розглянуто як окремий графічний об'єкт за кількома простими і зрозумілими критеріями.

Насамперед було вивчено та проаналізовано художній стиль ілюстрацій: яка саме графіка наповнює книгу (двовимірна казкова стилізація, тривимірні рендери чи швидкі робочі начерки), та як саме художники показують шлях створення персонажів і світів. Наступний важливий момент, який було детально розглянуто — це композиція розворотів. У цьому контексті було досліджено, як дизайнер розставляє малюнки на сторінках: де використовуються великі картинки на весь екран, де згруповані дрібні ескізи, а де залишено порожнє місце для того, щоб погляд глядача міг відпочити. Окремо було розібрано типографіку — які шрифти обрано для яскравих заголовків і коротких коментарів розробників, щоб вони виглядали стильно і при цьому легко читалися. Також було проаналізовано колірні рішення книг, адже саме колористика (пастельні казкові тони чи глибокі неонові магичні контрасти) створює настрій усього видання. Такий покроковий розбір із візуальними прикладами допомагає зібрати найкращі ідеї та референси для проєктування власного казкового артбуку.

Наступним кроком було проаналізовано дизайн художнього альбому «The Art of ANNO 1800» [21]. Видання має горизонтальну орієнтацію (297×210 мм), що зумовлено жанром стратегічної гри, яка вимагає демонстрації широких панорам

та деталізованої архітектури. Композиційне моделювання сторінок базується на гнучкій модульній сітці: замість чистого білого тла дизайнер використав м'яку текстуру старовинного паперу, яка підкреслює історичну атмосферу промислової революції. Великі фінальні ілюстрації на виліт (рисунок 2.1) тут гармонійно поєднуються з акуратними блоками дрібних елементів — кресленнями будівель, ескізами кораблів та концептами іконок інтерфейсу. Структурувати цей різноплановий матеріал допомагають тонкі рамки навколо зображень та декоративні кутові елементи. Шрифтова концепція побудована на контрасті: для заголовків використано видовжений напівжирний шрифт типу Serif із виразними засічками, а для коментарів художників — чистий гротеск Sans Serif. У колористиці домінують складні, пригнічені натуральні кольори (пастельна охра, глибокий теракотовий та зелений відтінки). Книга розрахована на преміальний друк на щільному матовому крейдованому папері у твердій палітурці.



Рисунок 2.1 – Сторінка з артбуку «The Art of ANNO 1800»

Наступним об'єктом дослідження став художній альбом «Arise: A simple

story. Artbook» [22]. Видання спроектоване у горизонтальному форматі розміром 297×210 мм, що дозволяє максимально вигідно демонструвати панорамні ігрові пейзажі та передавати масштабність оточення. На відміну від попереднього паперового аналога, цей продукт створювався як цифрове видання. Композиційне моделювання розворотів відрізняється лаконічністю: малюнки часто компонується строго по центру сторінки або розгортаються на виліт, залишаючи багато вільного простору. У наповненні книги вдало поєднуються фінальні тривимірні рендери локацій, швидкі лінійні начерки персонажів та проміжні кольорові скетчі (рисунок 2.2), що показують розвиток історії. Шрифтова концепція є мінімалістичною — великі акцидентні заголовки виконано товстим видовженим шрифтом Serif, тоді як короткі текстові пояснення набрано простим і чистим гротеском Sans Serif. Колористика артбуку повністю дублює емоційний настрій гри і базується на пастельних, природних та теплих кольорах, які створюють казкову атмосферу.

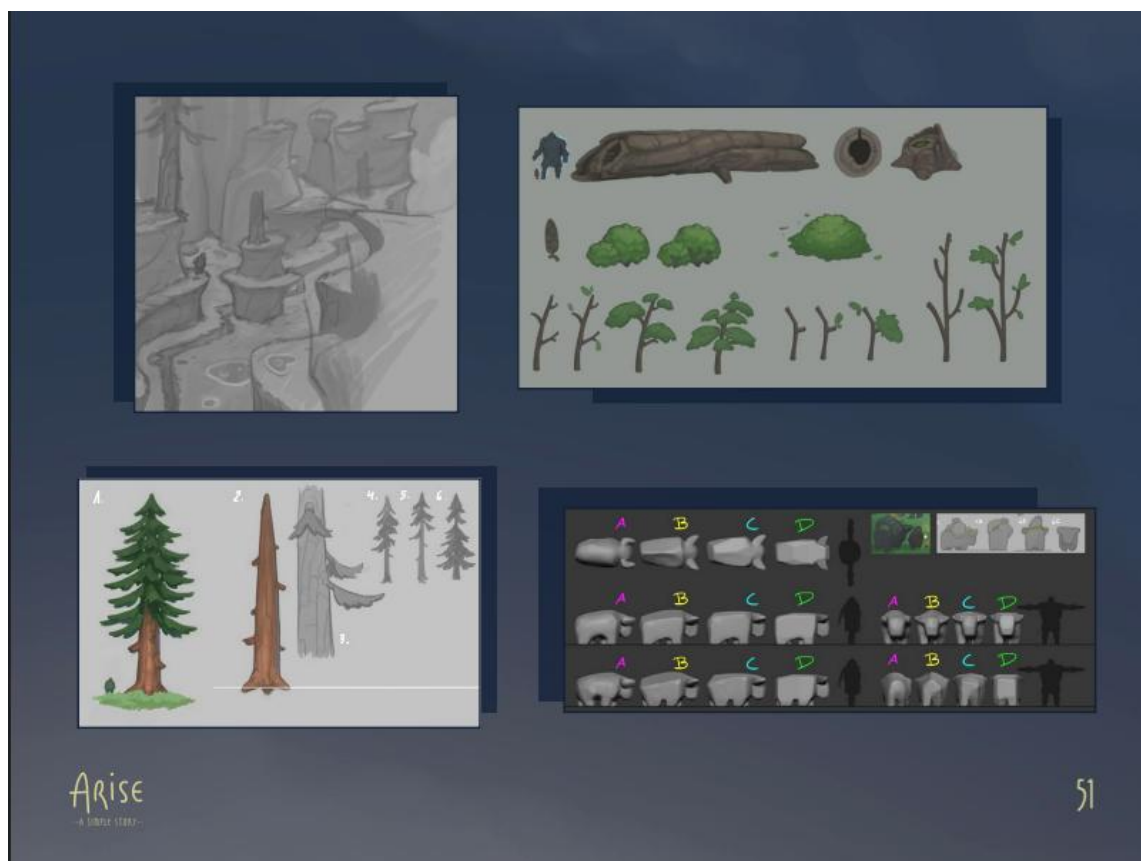


Рисунок 2.2 – Сторінка з артбуку «Arise: A simple story. Artbook»

Третім об'єктом для аналізу було обрано художній альбом «The Art of Cuphead» [23]. На відміну від попередніх прикладів, це видання спроектоване у вертикальному форматі розміром 210×297 мм, що ідеально підходить для демонстрації високих аркушів класичної мальованої анімації та вертикальних акварельних фонів. Композиційно-графічне моделювання сторінок базується на щільній, динамічній блочній верстці. Дизайнери відмовилися від чистого білого тла на користь насиченої текстури зістареного жовтого паперу з плямами, що повністю відповідає ретро-стилістиці американської мультиплікації 1930-х років. Модульна сітка вміщує велику кількість об'єктів на розвороті: фінальні 2D-ілюстрації супроводжуються розкадровками, олівцевими начерками рухів та акварельними концептами локацій. Шрифтова концепція є яскравою та декоративною — акцидентні заголовки виконано масивним плакатним ретро-шрифтом, а основний текст набрано простим рубаним гротеском Sans Serif. Колористика видання дуже насичена, контрастна та яскрава, де барвисті персонажі чітко виділяються на фоні приглушених акварельних задників. Книга реалізована у твердій палітурці та розрахована на високоякісний цифровий друк на щільному крейдованому папері (рисунок 2.3).

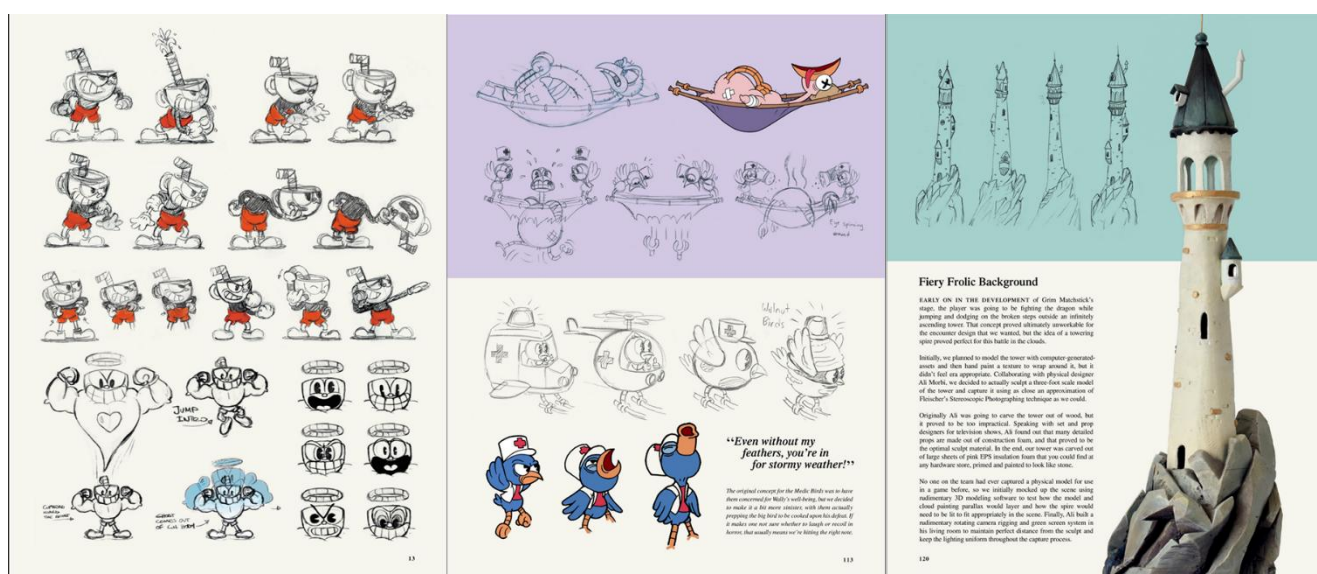


Рисунок 2.3 – Сторінки з артбуку «The Art of Cuphead»

Четвертим об'єктом дослідження стало цифрове видання «Death's Door. Art

Booklet» [24]. Буклет спроектовано у широкому горизонтальному форматі розміром 390×210 мм. Композиційне моделювання розворотів базується на хаотичній, блоковій та розділеній верстці з ілюстраціями на виліт та вираженим контрастом розміру елементів. Наповнення має пропорції 1:8 з великою кількістю об'єктів на одній сторінці (рисунок 2.4), що поєднують у собі 2D та 3D стилізовану графіку (персонажі, зброя, оточення, концепти). Для заголовків використано товстий і видовжений шрифт Sans Serif, а для основного тексту — скруглений Sans Serif. Колірна гама видання глибока, холодна й казкова, побудована на поєднанні фіолетового та чорного кольорів із контрастами світла, магичних ефектів та використанням чорно-білого фільтра для реального світу.

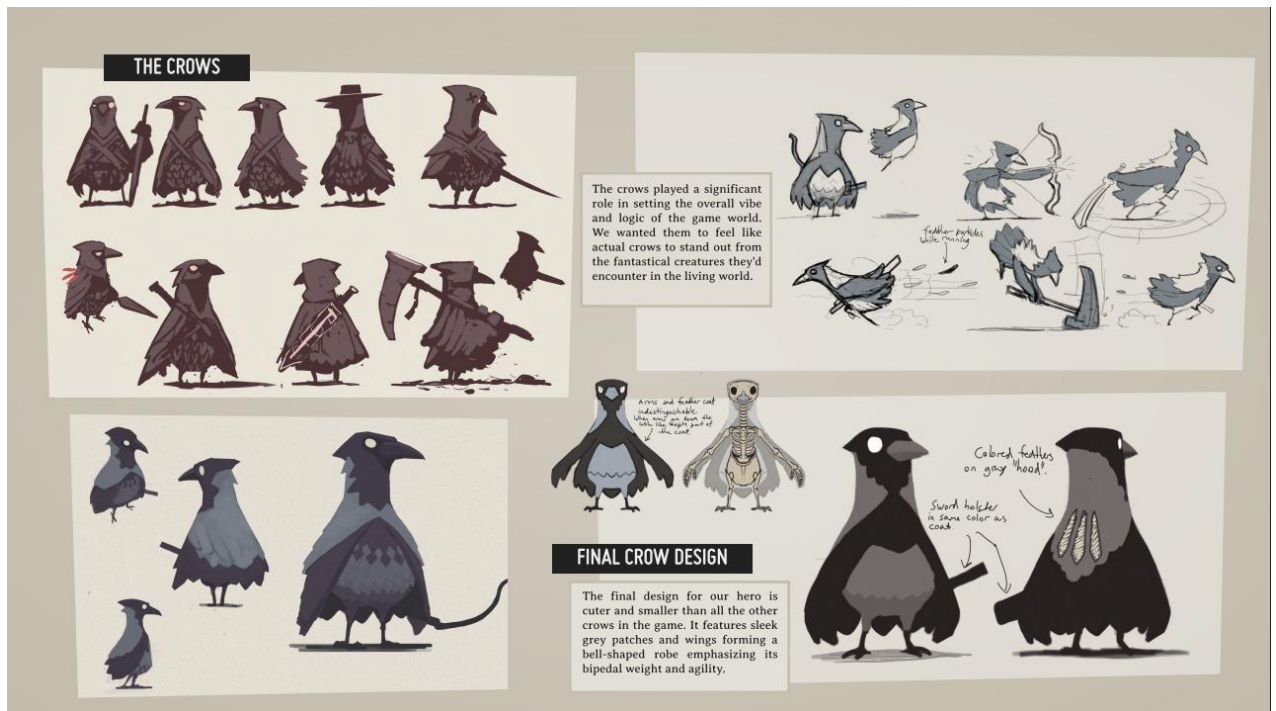


Рисунок 2.4 – Сторінки з артбуку «Death's Door. Art Booklet»

П'ятим об'єктом аналізу став художній альбом «The art of Dishonored 2» [25]. Це вертикальне видання формату 210×297 мм у твердій палітурці, надруковане на щільному крейдованому папері (рисунок 2.5). Модульна сітка альбому — блокова, розділена та статична, за своєю логікою вона нагадує класичний фотоальбом із великою кількістю ілюстрацій. Візуальне наповнення (світ, флора, фауна, зброя, предмети) виконано у 3D реалістичному стилізованому напрямі з

пропорціями 1:6, де на одній сторінці розміщено багато тексту та деталей. Шрифтова пара складається з плакатного, тонкого й високого заголовкового шрифту та Sans Serif для основного тексту з використанням *Italic* для підкреслень.



This great Ainé Jalón.

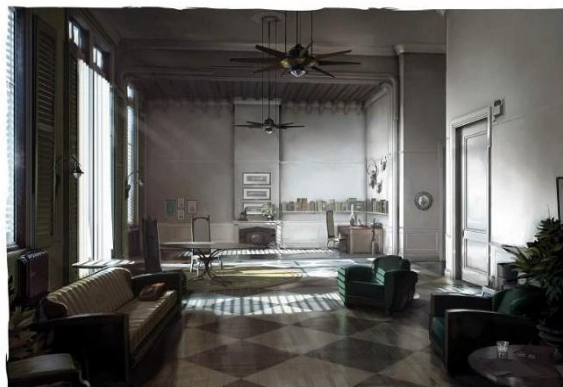


Рисунок 2.5 – Сторінки з артбуку «The art of Dishonored 2»

У колористиці переважають натуральні, живописні, злегка вибілені та вигорівші кольори, які вдало підкреслюють занедбаність ігрового світу.

Шостим об'єктом дослідження став художній альбом «Green Hell. Artbook» [26]. Видання виконане у широкому горизонтальному форматі розміром 390×210 мм та містить тверду палітурку й крейдований папір. Модульна сітка книги є хаотичною, містить багато скетчів та ілюстрацій на виліт, завдяки чому весь альбом концептуально нагадує робочий скетчбук та щоденник виживання (рисунок 2.6). Наповнення розворотів має пропорції 1:4 з великою кількістю об'єктів на одній сторінці, де детально представлено 3D реалістичний стиль графіки (концепти флори, фауни, зброї та культури племен). Шрифтова концепція імітує рукописний текст, ніби маркерні нотатки в записнику, де заголовки

виділено більшим кеглем та потовщенням. У колористиці поєднуються живописні акварельні кольори для концепт-артів та натуральні, природні, фотографічні відтінки для зображень безпосередньо з гри.

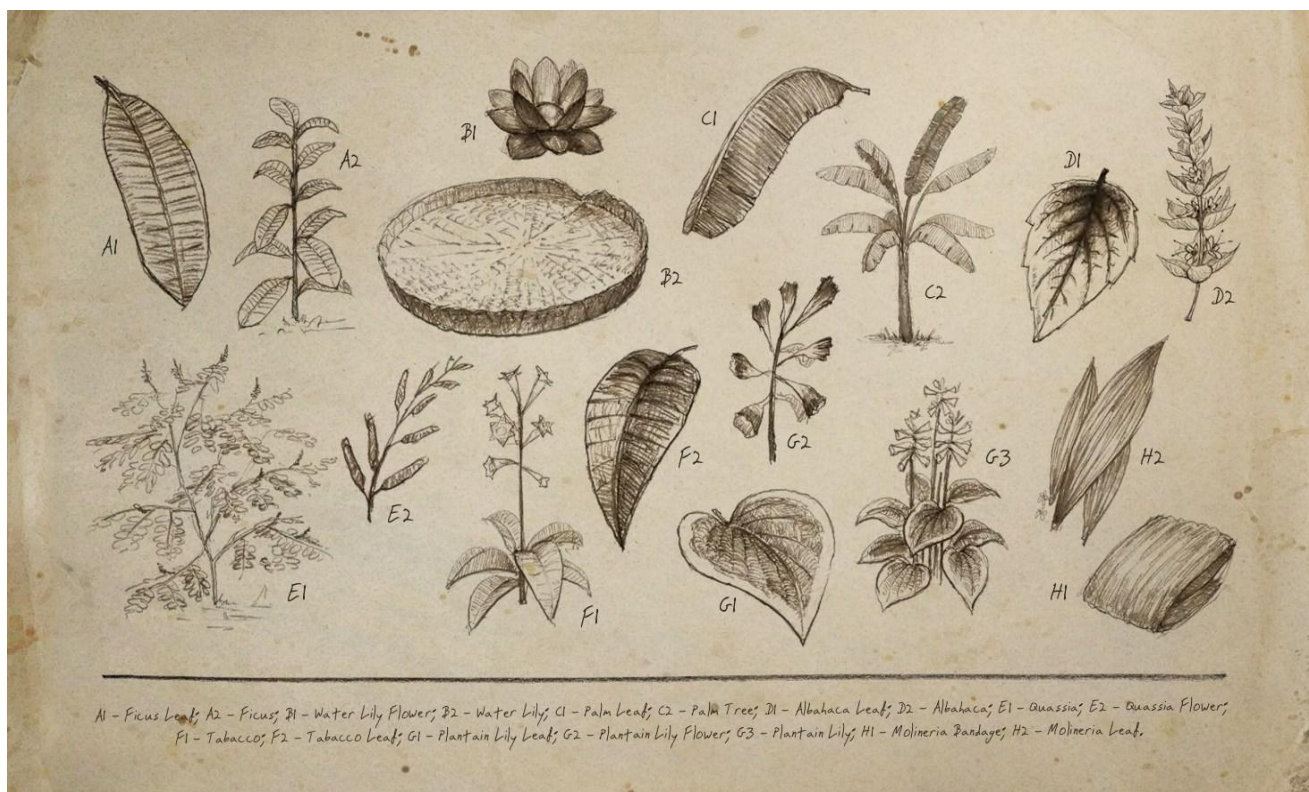


Рисунок 2.6 – Сторінки з артбуку «Green Hell. Artbook»

Сьомим об'єктом аналізу стало художнє видання «The art of Hellboy» [27]. Книга спроектована у вертикальному форматі розміром 210×297 мм у твердій палітурці. Композиційна структура сторінок базується на двоколонній, хаотичній та блоковій верстці з ілюстраціями на виліт, що візуально нагадує структуру класичного друкованого коміксу.

Наповнення розворотів має пропорції 1:6 із високою щільністю елементів, де текстові описи та скетчі супроводжуються 2D-графікою в оригінальному авторському стилі. Типографіка базується на використанні характерного коміксного тексту в діалогах та лаконічного шрифту Sans Serif для основного масиву тексту. Колірна гама видання є пригніченою та похмурою, де домінують натуральні холодні, сірі та чорні кольори, на тлі яких виділяється яскраві

контрасти червоного кольору (рисунок 2.7).



Рисунок 2.7 – Сторінки з художнього видання «The art of Hellboy»

Восьмим об'єктом дослідження став художній альбом «The Art of Kingdom Come: Deliverance» [28]. Видання виконане у горизонтальному форматі розміром 297×210 мм у твердій палітурці із крейдованим папером.

Модульна сітка книги є статичною, прямолінійною, розділеною та симетричною з використанням ілюстрацій на виліт, що забезпечує строгий історичний вигляд.

Наповнення має пропорції 1:4 з малою кількістю об'єктів на сторінці (переважно один великий персонаж у середньовічному костюмі або деталізований елемент зброї) у стилі 3D реалістичної графіки. Шрифтова концепція підкреслює історичний сеттинг: для заголовків використано товстий, видовжений готичний шрифт типу Serif, текст доповнено акцентною каліграфічною буквицею, а основні блоки набрано класичною антиквою Serif.

У колористиці панують натуральні, природні, глибокі та пригнічені кольори, де переважають коричневі, сірі та золотаві відтінки, що відтворюють сувору атмосферу реалістичного середньовіччя (рисунок 2.8).

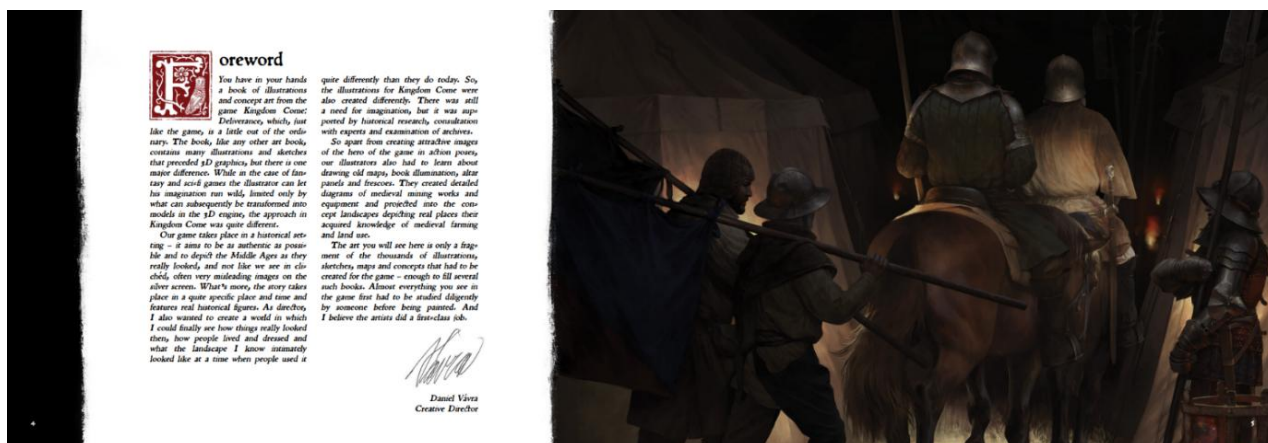


Рисунок 2.8 – Сторінки з артбуку «The Art of Kingdom Come: Deliverance»

Дев'ятим об'єктом дослідження став художній альбом «Manor Lords. Artbook» [29]. Видання схоже стилем до попереднього, спроектоване у горизонтальному форматі розміром 297×210 мм і представлено у вигляді цифрового продукту.

Модульна сітка книги є статичною, розділеною, симетричною та прямолінійною, з активним використанням великих ілюстрацій на виліт (рисунок 2.9).



Рисунок 2.9 – Сторінки з артбуку «Manor Lords. Artbook»

Композиційне моделювання сторінок базується на пропорціях 1:3 з малою кількістю об'єктів (переважно один великий малюнок або локація на сторінку), де замість білого тла використано текстуровані фони під старовинне полотно та пергамент. Візуальне наповнення складається з 3D реалістичної та живописної графіки, що демонструє середньовічну архітектуру та історичні костюми.

Шрифтова концепція підкреслює тематику: для заголовків обрано товстий, видовжений готичний шрифт типу Serif, а для основних описів — класичну антикву Serif. У колірній палітрі переважають натуральні, природні, глибокі кольори.

Десятим об'єктом дослідження став артбук «The art of Ori and the Will of the Wisps» [30]. Видання виконане у горизонтальному форматі розміром 297×210 мм у твердій палітурці із крейдованим папером. Композиційна структура розворотів базується на хаотичній та блоковій модульній сітці з активним використанням великих об'єктів, ілюстрацій на виліт та панорамних зображень на дві сторінки. Наповнення альбому має пропорції 1:4, що передбачає середню кількість об'єктів на сторінці. Візуальний контент складається з 2D та 3D казкової, стилізованої та живописної графіки, яка детально розкриває персонажів, оточення та розкадровку історії (рисунок 2.9).

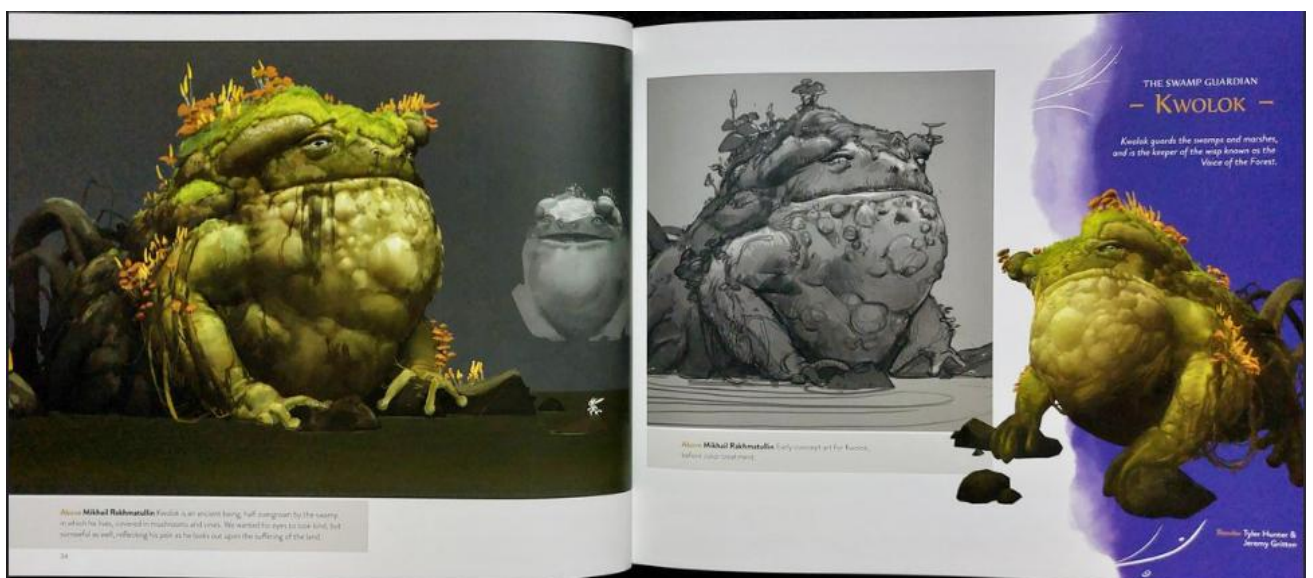


Рисунок 2.10 – Сторінки з артбуку «The art of Ori and the Will of the Wisps»

Шрифтова концепція побудована на чіткому контрасті: для заголовків використано товстий і видовжений шрифт Serif, а для основного тексту — чистий Sans Serif. У колористиці видання домінують натуральні, глибокі та казкові холодні кольори, де на фоні фіолетових та чорних відтінків створюються яскраві контрасти світла й магічних ефектів.

Одинадцятим об'єктом дослідження став художній альбом «A whimsical wandering through the art of Snufkin. Melody of Moominvalley» [31]. Видання спроектоване у горизонтальному форматі, що дозволяє максимально вигідно демонструвати розлогі казкові пейзажі. Композиційне моделювання розворотів базується на модульній сітці з малою кількістю об'єктів. Візуальне наповнення складається з 2D казкової та живописної графіки, стилізованої під дитячу книжку з характерною деталізацією (рисунок 2.11)

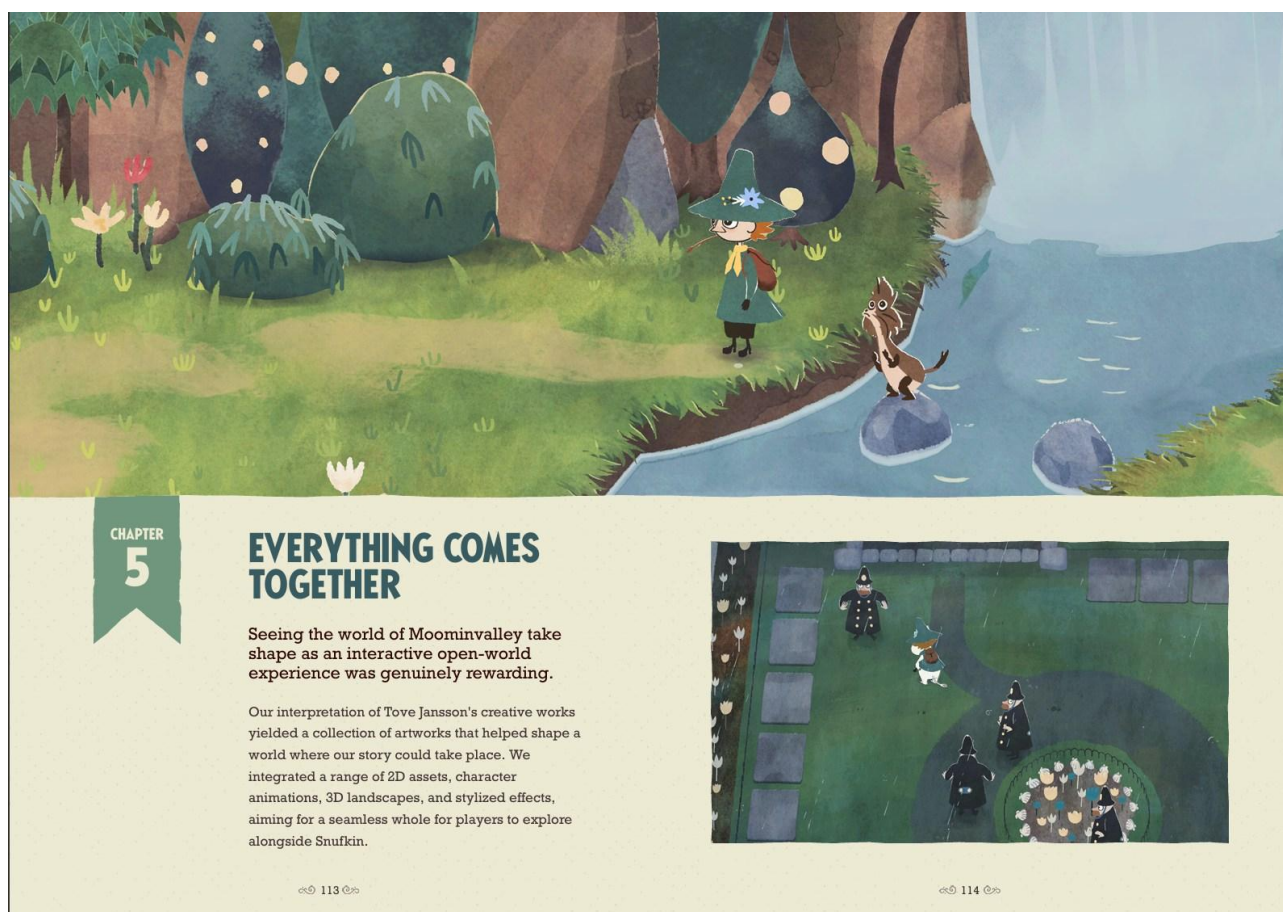


Рисунок 2.11 – Сторінки з артбуку «A whimsical wandering through the art of Snufkin. Melody of Moominvalley»

Шрифтова концепція підкреслює м'який настрій видання: для заголовків використано товстий, видовжений шрифт Sans Serif, а для основного тексту — скруглений Sans Serif. У колористиці панують світлі, теплі, пастельні казкові кольори, які створюють затишну атмосферу. Завдяки паперовій формі випуску, якісному цифровому друку та твердій палітурці цей артбук є важливим художньо-технічним орієнтиром.

Дванадцятим об'єктом дослідження став художній альбом «Spiritfarer the artbook» [32]. Видання спроектоване у горизонтальному форматі. Його композиційна структура базується на оригінальних схемах верстки, що включають ілюстрації на виліт та ескізи, адаптовані під формат цифрового видання. Наповнення розворотів має пропорції 1:5, що відповідає середній кількості об'єктів на сторінці з фокусом на елементи інтер'єру. Візуальний контент виконано у 2D силізованому та живописному графічному стилі, що нагадує мультфільм без надмірної деталізації (рисунки 2.12).



Рисунок 2.12 – Сторінки з артбуку «Spiritfarer the artbook»

Шрифтова концепція побудована на поєднанні товстого й видовженого шрифту Serif для заголовків та чистого Sans Serif для основного масиву тексту. У колористиці видання переважають світлі, теплі, казкові пастельні кольори, де особливе місце посідає блакитний відтінок, який концептуально підкреслює морську тематику гри.

Тринадцятим об'єктом дослідження став художній альбом «The art of Lies of P» [33]. Видання виконане у вертикальному форматі розміром 210×297 мм у твердій палітурці на якісному крейдованому папері. Модульна сітка книги є статичною та розділеною з використанням ілюстрацій на виліт. Композиційне моделювання сторінок базується на пропорціях 1:1, що передбачає малу кількість об'єктів на сторінці — переважно це великі персонажі в повний зріст або деталізовані елементи світу (рисунок 2.13). Візуальне наповнення реалізоване в 3D реалістичному графічному стилі. Шрифтова концепція побудована на використанні плакатного шрифту типу Serif з каліграфічною буквицею, тонкого й високого заголовкового шрифту та класичного Serif для основного тексту. У колористиці домінують натуральні, холодні, пригнічені та похмурі кольори, де темні тони поєднуються з виразними акцентами золота, що підкреслює атмосферу дарк-фентезі.

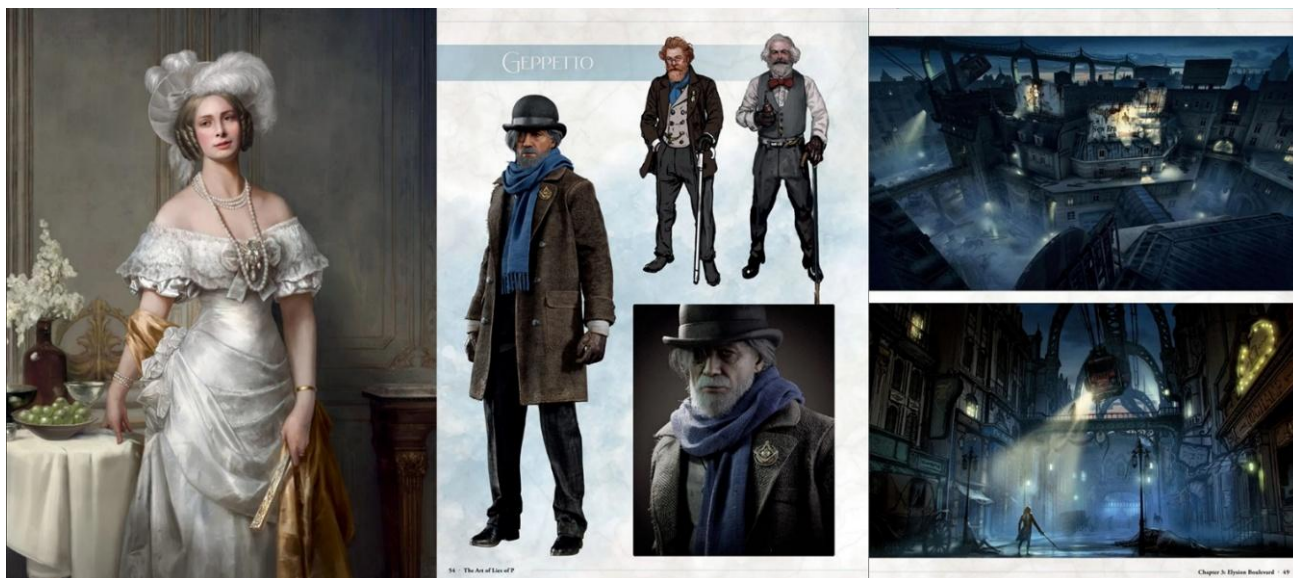


Рисунок 2.13 – Сторінки з артбуку «The art of Lies of P»

Чотирнадцятим та останнім об'єктом дослідження став художній альбом «Sundered. The official artbook» [34]. Видання спроектоване у горизонтальному форматі. Його композиційне моделювання базується на гнучких оригінальних схемах верстки, адаптованих під цифрове видання, з активним використанням великих ілюстрацій на виліт та скетчів. Наповнення розворотів має пропорції 1:4,

що передбачає середню кількість об'єктів на сторінці з акцентом на динамічні бойові сцени та масштабне оточення. Візуальний контент виконано у 2D стилізованому та живописному графічному стилі (рисунок 2.14). Шрифтова концепція є лаконічною: для заголовків використано тонкий, незвичайний, видовжений шрифт *Serif*, а для основного тексту — чистий *Sans Serif*. У колористиці видання домінують натуральні, але глибокі, похмурі та казкові холодні кольори, де на тлі темних фіолетових і чорних відтінків створюються яскраві контрасти світла та магічних ефектів.



Рисунок 2.14 – Сторінки з артбуку «Sundered. The official artbook»

Таким чином, комплексний та детальний композиційно-графічний аналіз 14 релевантних художніх альбомів та ігрових артбуків дозволив системно й глибоко розглянути провідний світовий досвід у сфері проектування друкованих та електронних видань такого типу. У процесі цього аналітичного дослідження було не просто вивчено візуальний ряд, а структуровано, класифіковано та зведено у порівняльну таблицю ключові параметри аналогів, серед яких:

просторово-геометричні характеристики форматів, архітектура та специфіка побудови модульних сіток, закономірності візуального наповнення, а також особливості функціонування типографічних систем та колірних палітр кожного окремого зразка. Усі ці узагальнені технічні та художні характеристики, параметри верстки та специфіка контенту досліджуваних видань були детально систематизовані й винесені в узагальнену аналітичну таблицю А.1, що представлена у додатку А.

Дослідження світових аналогів дало змогу виявити баланс між текстовою інформацією та домінуючим ілюстративним контентом, що є характерним для сучасного графічного дизайну в ігровій індустрії.

Усі зібрані фактичні дані, зафіксовані композиційні прийоми, принципи кадрювання зображень та нестандартні графічні рішення сформували цілісну, аргументовану інформаційно-теоретичну базу проекту. Отримані результати та порівняльні дані з таблиці додатку дозволили чітко окреслити коло типових помилок у верстці багатосторінкових видань та виявити найбільш успішні прийоми акцентування уваги глядача, які безпосередньо слугують практичним, художньо-технічним та концептуальним референсом. Цей масив аналітичної інформації закладає міцний фундамент для подальшого формування авторської концепції, розробки оригінальної візуальної мови, ескізування та безпосереднього моделювання власного проекту артбуку, забезпечуючи його конкурентоспроможність, композиційну грамотність та високу художню цінність.

2.2 Аналіз тенденцій в дизайні артбуків

Аналіз у попередньому розділі дозволив не лише структурувати технічні параметри, а й виявити провідні закономірності та актуальні тенденції у сучасному дизайні багатосторінкових художніх видань та ігрових артбуків. Першою вираженою тенденцією є стійке домінування нестандартних, наближених до квадратних або видовжених горизонтальних (альбомних) форматів, що

зумовлено прагненням дизайнерів максимально повно розкрити панорамні концепт-арти, пейзажні локації та масштабні графічні сцени без розриву зображення на корінці книги. У контексті побудови внутрішнього простору сторінки чітко простежується тренд на використання гнучких асиметричних модульних сіток із великою кількістю колонок, що дає змогу динамічно комбінувати великі ілюстрації на всю полосу із дрібними елементами, такими як ескізи, замітки розробників та текстові блоки нотаток.

Важливою колористичною тенденцією, зафіксованою під час аналізу, є перехід від нейтральних фонів до концептуального колірною кодування, де палітра сторінок кожного окремого розділу артбуку адаптується під атмосферу, настрій та фірмові кольори конкретної ігрової локації чи персонажа, що досліджуються у цьому блоці. У сфері сучасної акцидентної та текстової типографіки спостерігається відмова від складних декоративних шрифтів на користь мінімалістичних, високочитабельних гротесків (шрифтів без засічок) у поєднанні з акцентними кастомними шрифтовими гарнітурами, які стилістично інтегровані в загальний сетинг всесвіту видання.

Окрім цього, зафіксовано тенденцію до активного використання так званого «повітря» — значних вільних від тексту та зображень просторів на полях, які виконують роль композиційної паузи, розвантажують зір глядача та фокусують його увагу на ключових художніх домінантах. Виявлені прогресивні архітектонічні й графічні тренди світового досвіду безпосередньо екстраполюються на практичну частину нашого дослідження, визначаючи вектор проектування візуально-просторової структури, вибір колірної стратегії та шрифтових систем авторського артбуку.

З точки зору композиції та верстки, у більшості проаналізованих прикладів спостерігається домінування великих ілюстрацій. Часто використовуються зображення на весь розворот або ілюстрації, розміщені «на виліт». Такий підхід дозволяє максимально зосередити увагу читача на художній складовій проєкту. При цьому текст відіграє допоміжну роль і здебільшого подається у вигляді коротких пояснень, коментарів авторів або підписів до ілюстрацій.

Модульна структура верстки в артбуках може бути різною — від досить впорядкованих блокових композицій до більш вільної, майже «скетчбукової» подачі матеріалу, як у артбуці до гри Green Hell.

Тут сторінки ніби записник художника, де поряд із фінальними ілюстраціями розміщуються ескізи, фрагменти деталей та робочі замітки. У частині видань композиція нагадує старанно організований фотоальбом, як от у артбуці «The art of Dishonored 2».

Художні стилі проаналізованих артбуків значною мірою залежать від стилістики самих ігор. Серед прикладів можна виділити як реалістичні стилізовані зображення, характерні для історичних або атмосферних ігор, так і виразні стилізовані рішення, натхненні анімацією чи казковою графікою. Значна частина артбуків поєднує цифрову графіку з елементами живопису або традиційного малюнку.

Типографічні рішення у більшості випадків залишаються досить стриманими. Для заголовків часто використовуються стилізовані або плакатні шрифти, що відповідають атмосфері гри, тоді як основний текст набирається простими читабельними гарнітурами serif або sans serif. Іноді використовуються рукописні шрифти, що імітують записи в робочому скетчбуку художника.

Аналіз кольорових рішень показує, що кольорова палітра артбуку зазвичай безпосередньо пов'язана зі стилем гри. У реалістичних проєктах переважають натуральні та стримані кольори, тоді як у стилізованих або казкових іграх використовуються більш яскраві, контрастні або пастельні відтінки.

Таким чином, проведений аналіз дозволяє виділити кілька характерних тенденцій у дизайні сучасних артбуків. До них належать використання великоформатних ілюстрацій, поєднання фінальних робіт із пошуковими матеріалами, відносно мінімалістична типографіка та гнучка композиційна структура сторінок. Ці підходи створюють сприятливі умови для демонстрації художнього процесу та формування цілісного візуального образу ігрового світу.

Отримані результати аналізу аналогів можуть бути використані під час подальшого розроблення концепції авторського артбуку. На основі проведеного

передпроектного аналізу було сформовано основні вихідні дані для подальшого проектування артбуку. Вони визначають функціональні, художні та композиційні параметри майбутнього видання.

З урахуванням особливостей цільової аудиторії та характеру сучасних артбуків, проєктований графічний об'єкт повинен поєднувати презентаційну, інформаційну та художню функції. Видання має демонструвати не лише фінальні ілюстрації, а й процес створення гри, включаючи концепт-арти, ескізи, пошукові варіанти персонажів і середовища, а також окремі елементи дизайну та анімації.

Аналіз аналогічних видань показав, що ефективною є структура артбуку, побудована за тематичними розділами, присвяченими різним складовим ігрового проєкту. Тому під час розроблення власного артбуку доцільно передбачити послідовне розкриття матеріалу — від короткої вступної історії до демонстрації персонажів, середовища, ігрових механік, елементів інтерфейсу та процесу анімації. Важливим вихідним параметром є орієнтація на візуальне домінування ілюстрацій у структурі сторінок. Більшість проаналізованих артбуків використовують великі зображення, панорамні розвороти та ілюстрації на виліт, що дозволяє максимально розкрити художній стиль проєкту. Текстові пояснення виконують допоміжну функцію та доповнюють візуальний матеріал.

Таким чином, сформовані вихідні дані визначають основні принципи проектування артбуку та створюють основу для подальшого розроблення ідейно-художньої концепції видання.

3 ТВОРЧА РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ АРТБУКІВ

3.1 Вибір та обґрунтування концепції дизайну артбуку

Теоретичною та практичною основою для формування художньо-конструкторської концепції авторського артбуку став комплексний передпроектний аналіз світового досвіду та систематизація параметрів існуючих графічних аналогів. Головним проєктним завданням є розробка цілісного, візуально привабливого та інформаційно насиченого художнього альбому, присвяченого авторській мобільній грі «Birdie».

Специфіка ігрового всесвіту базується на казковій, світлій та пригодницькій естетиці, де ключовими персонажами виступають стилізовані птахи, а сетингом — чарівний лісовий простір, натхненний автентичною флорою та особливостями природних ландшафтів України, зокрема Карпат та Подільських Товтр. А також чарівними елементами, такими як ловці снів. Обґрунтування концепції дизайну майбутнього видання вимагає інтеграції кількох функціональних рівнів: презентаційного (експонування фінального графічного контенту), інформаційного (розкриття етапів розробки ігрових механік, анімації та інтерфейсу) та емоційно-художнього (трансляція атмосфери затишку, подорожі та магії).

Щоб досягти цієї мети, загальна концепція дизайну артбуку була розділена на кілька зрозумілих та пов'язаних між собою етапів: вибір формату і матеріалів для друку, розробка гнучкої сітки верстки сторінок, підбір кольорів, формування чіткої системи шрифтів та логічний поділ усього матеріалу на тематичні розділи. Вибір формату художнього альбому є першочерговим композиційним рішенням, що визначає логіку сприйняття всього візуального матеріалу.

Хоч акцент стоїть на друкованому виданні, буде також доречна і цифрова версія (електронний артбук), яка оптимізована у форматі PDF для перегляду на екранах сучасних планшетів та мобільних пристроїв. Це вимагає врахування колірного простору RGB та високої чіткості дрібних елементів верстки на дисплеях із високою щільністю пікселів.

А ось вже друковане видання, орієнтоване на традиційне високоякісне

поліграфічне виконання. Технологічно передбачено застосування високоякісного цифрового або офсетного друку з використанням колірної моделі СМУК для точного відтворення складних пастельних та градієнтних колірних переходів авторської графіки.

Для вдалої композиції структури сторінок майбутнього артбуку варто відмовитися від жорсткої, монотонної текстової верстки на користь гнучкої, комбінованої модульної сітки, яка має трансформуватися залежно від тематичного змісту конкретного розділу. Загальна архітектоніка видання базується на принципі динамічної рівноваги та візуального домінування ілюстративного матеріалу зі співвідношенням графіки до тексту становить приблизно 75% до 25%.

Для досягнення ефекту «занурення» та передачі масштабності ігрового простору в розділах, присвячених оточенню планувалось застосувати блокову сітку з елементами верстки «на виліт». Також важливим пунктом буде створення великого фінального рендеру екрану гри, які будуть займати 100% площі розвороту. Це дозволяє стерти фізичні межі книги й акцентувати увагу виключно на художній роботі.

Натомість у розділах, де б демонструвався процес розробки, або елементи гри концепція кардинально змінювалась в бік «скетчбукової» структури сторінок. Модульна сітка ставала більш хаотичною, багатоколонною, імітуючи живий робочий записник концепт-художника. Щоб підтримати цю концепцію на рівні матеріалів, замість стерильного білого тла потрібно було розробити текстуровані фонові підкладки, які візуально відтворюють фактуру теплого акварельного паперу, зернистого пергаменту або крафту. Таке рішення створює унікальний психологічний ефект присутності в творчій майстерні розробників гри, перетворюючи перегляд артбуку на затишне дослідження.

Колірна концепція артбуку є прямим продовженням емоційної філософії ігрового всесвіту. На відміну від багатьох сучасних ігрових видань, що тяжіють до похмурих, монохромних чи дарк-фентезійних рішень, палітра цього проєкту обґрунтована як світла, природна, тепла та чарівна. Вона базується на поєднанні природного натуралізму та казкової експресії. Домінуючу колірну групу складають

відтінки живої природи, де базовими фоновими та просторовими тонами виступають м'які оливкові, глибокі трав'яні, смарагдові та земні коричневі відтінки, що безпосередньо апелюють до лісового сетингу Карпат. Вони створюють колористичний фундамент видання.

Атмосферними та акцентними тонами визначено пастельні відтінки ніжного ранкового туману, золотавого сонячного світла, що пробивається крізь крони дерев, та м'які акварельні градієнти вечірнього неба (рожеві, теплі вохристі та легкі бірюзові кольори). Важливим концептуальним елементом, запозиченим із референсу Ori and the Will of the Wisps, є впровадження світлового контрасту як художнього інструменту.

Для передачі магічної складової лісу та підкреслення унікальності персонажів-птахів у колористику закладено використання ефектів люмінесценції, м'якого контурного підсвічування та внутрішнього сяяння на кінчиках крил та тілі, що створює контраст і допомагає легше читати форму. Ці яскраві, насичені спалахи світла реалізуються на тлі спокійних, злегка вибілених пастельних підкладок, що дозволяє уникнути надмірної агресивності кольору та зберегти загальний легкий, повітряний настрій книги.

Типографічне вирішення оригінал-макета артбуку вимагало розробки специфічної візуальної системи, здатної підкреслити загальну казкову атмосферу подорожі та транслювати відчуття доброти, легкості та індивідуального авторського стилю. Для досягнення цього ефекту в межах художньо-композиційного моделювання було заплановано проведення порівняльного аналізу та експериментального пошуку шрифтових гарнітур, розділених на два ключові рівні: акцидентний (для заголовків) та текстовий (для основного масиву інформації). На першому рівні, що охоплює заголовки розділів та підрозділів, головним критерієм вибору шрифту виступала його візуальна привабливість, оригінальність та емоційна відповідність казковій тематиці. Замість стандартних сухих геометричних форм планувалося розглянути та протестувати акцидентні гарнітури з вираженими округлими контурами, м'якими та плавними пластичними переходами. Найбільш перспективним для концепції видання визначено

використання кастомних шрифтів, які стилістично імітують написи, відмальовані художником «від руки». Такий рукописний характер головних написів дозволяє позбутися зайвої суворості, натомість додаючи виданню індивідуальності, затишку та відчуття безпосередньої присутності автора у просторі книги.

На другому рівні, призначеному для верстки великих масивів основного тексту, коментарів та пізнавальних орнітологічних довідок, завдання вимагало збалансувати художню стилізацію та технічну читабельність елементів. Для цього було заплановано детально розглянути та порівняти між собою шрифтові гарнітури двох класичних категорій: шрифти з засічками (Serif) та без засічок (Sans Serif/гротески). У процесі дослідження особлива увага приділялася гарнітурам, які також мають округлі, пом'якшені форми або легкий рукописний начерк, проте зберігають строгу внутрішню структуру.

Сформована концепція передбачає поділ книги на чіткі тематичні модулі. Вступний модуль містить знайомство з генеральною ідеєю проекту, логотипом гри, передісторією створення та першими концептуальними пошуками загального настрою. Орнітологічний модуль з персонажами має демонструвати детальну презентацію головних героїв — птахів. Тут візуальна мова акцентується на анатомічній стилізації, розробці унікального оперення, підборі характерних силуетів та кольорних схем для кожного виду, а також наданню цікавої інформації і реальних фактів про цих птахів. Також потрібно було створити розділ з елементами середовища та перешкодами.

3.2 Розробка варіантів творчих ідей

У процесі проектування артбуку було розглянуто кілька можливих підходів до його візуальної та композиційної організації. Після визначення провідної ідейно-художньої концепції було здійснено пошук композиційних варіантів подачі матеріалу в межах майбутнього артбуку. Основна увага приділялася організації сторінок і розворотів, співвідношенню ілюстративного матеріалу та текстових

пояснень, а також збереженню казкової атмосфери видання. Враховуючи результати попереднього аналізу аналогів, особливості цільової аудиторії та характер авторської гри, сформовано дві ідейно-художні концепції, що відрізняються принципами подачі матеріалу та загальною атмосферою видання.

Перша концепція передбачає створення артбуку у форматі художнього скетчбуку автора. Візуальне оформлення сторінок стилізоване під фактуру паперу або сторінки записника (рисунок 3.1). Розміщення хаотичне, багато малюнків на виліт, великих ілюстрацій, для заголовків створено підкладку. Через розділи йде невелика кутова рамочка, де показується номер сторінки з прикрасою у вигляді гілочки. Текст розміщений хаотичним блоком у композиційно привабливому місці.

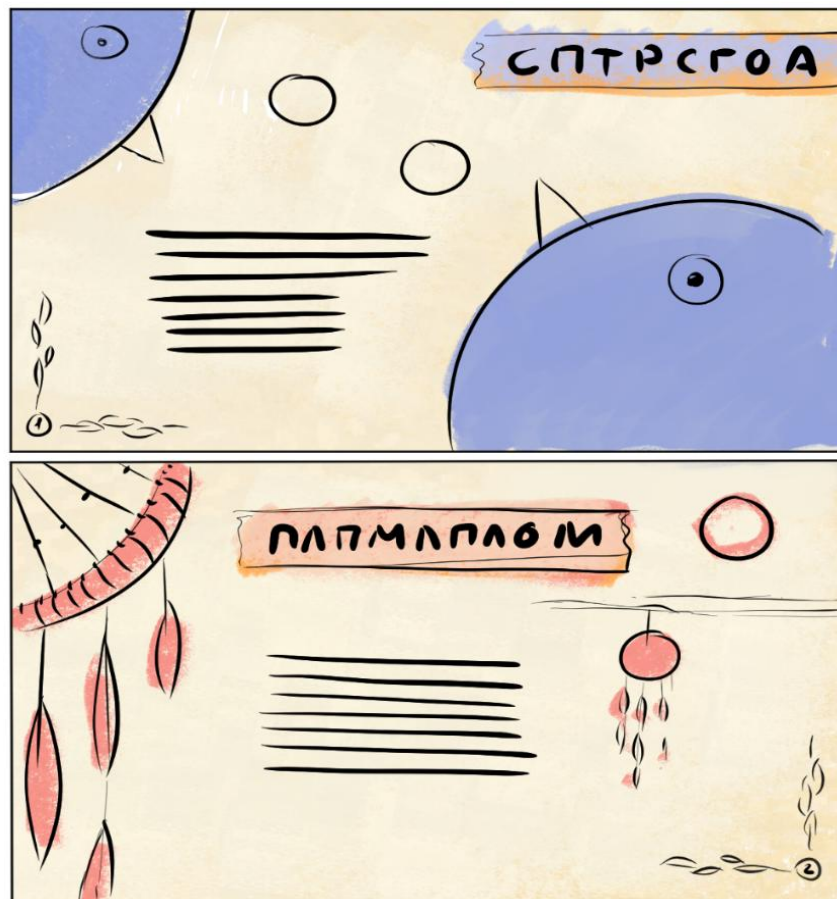


Рисунок 3.1 — Перша концепція композиції сторінок артбуку

Друга концепція передбачає більш презентаційний підхід до оформлення артбуку (рисунок 3.2).

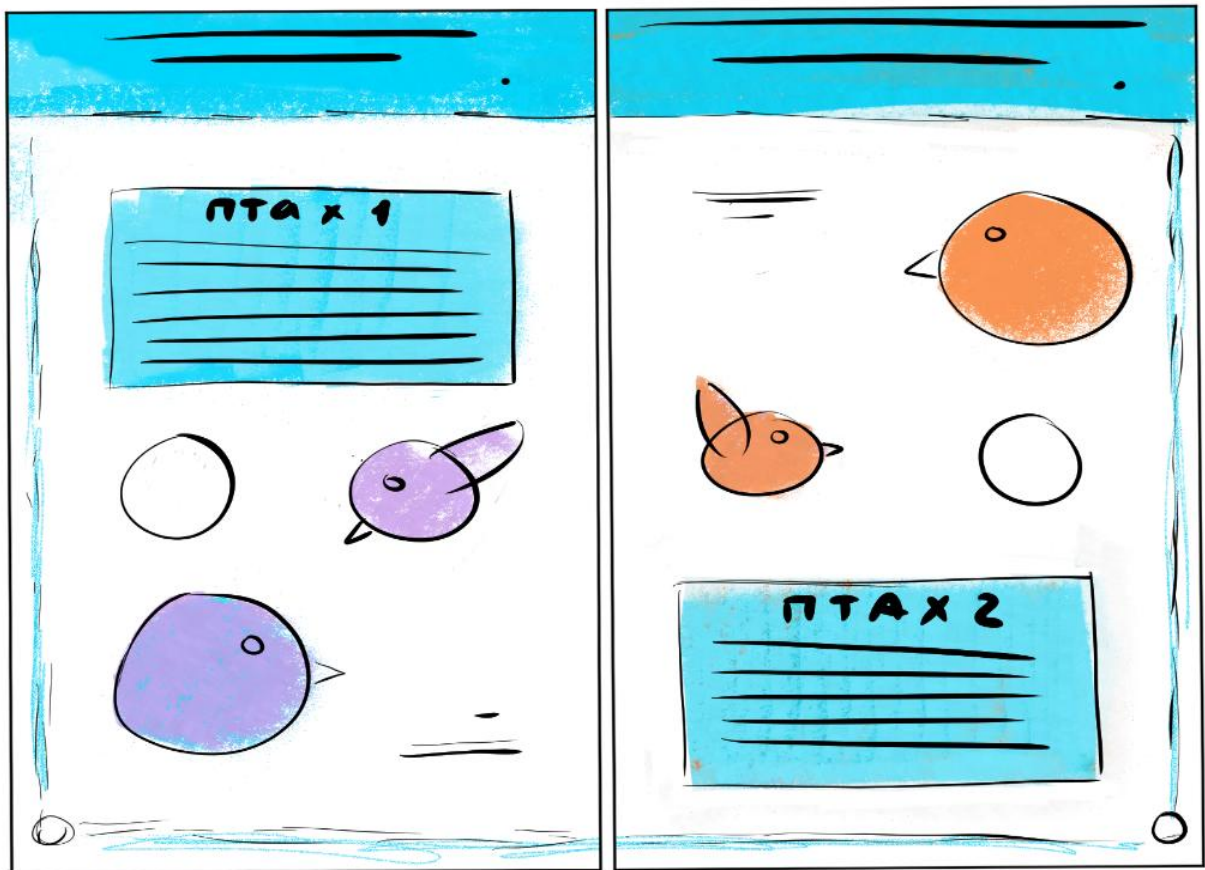


Рисунок 3.2 — Друга концепція композиції сторінок артбуку

У цьому випадку видання розглядається як структурований альбом, у якому домінує чітка модульна верстка та єдина композиційна логіка сторінок. Передбачається використання світлого або білого фону, що підсилює відчуття простору та акцентує увагу на великих панорамних ілюстраціях. Матеріал подається більш системно: окремими блоками можуть розміщуватися фінальні концепт-арти, схеми, розкадровки та інші елементи процесу розробки. Також композиційно сторінка взята в рамку, яка підкреслює цілісність видання.

Порівняння двох підходів показало, що перша концепція краще відповідає художньому характеру авторської гри, її казковій атмосфері та відносно невеликому обсягу майбутнього видання. Більш вільна композиція сторінок і використання елементів скетчбуку дозволяють глибше розкрити процес створення ілюстрацій і підсилити емоційне сприйняття артбуку. Тому саме ця концепція була обрана як провідна для подальшого опрацювання для розділів вступу та середовища, де об'єкти мають різні форми. Проте з другої доцільно буде взяти

систематизацію для розміщення у розділі з птахами, де потрібно буде подати багато тексту з фактами, а також візуальні елементи які будуть супроводжувати інформацію про птаха. В свою чергу горизонтальному першому варіант легше розміщувати об'єкти, але він є довгим, для фінального рішення краще розглянути квадратне співвідношення сторінок. Також потрібно обов'язково залишити теплий колір заднього фону та додати текстуру імітацію паперу.

Було опрацьовано варіанти оформлення обкладинки артбуку (рисунок 3.3). У першому варіанті логотип розміщувався у рівнозначному співвідношенні з великою ілюстрацією птаха, а фонове оформлення доповнювали невеликі декоративні елементи у вигляді листя.

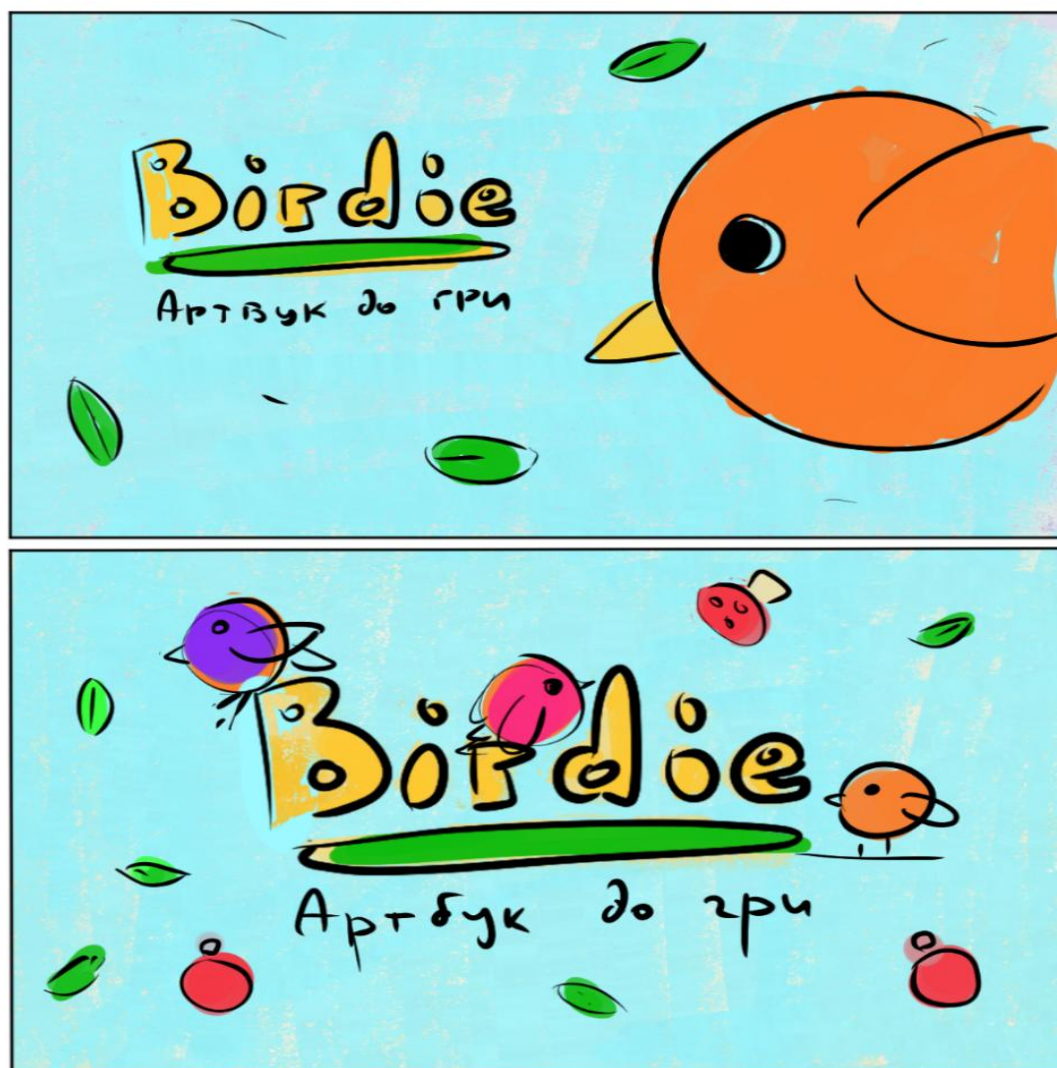


Рисунок 3.3 — Варіанти обкладинок до артбуку

Такий підхід дозволяє зосередити увагу на головному персонажі та створює більш стриману композицію. У другому варіанті логотип займає більшу частину площини обкладинки та взаємодіє з персонажами — птахами, що розташовані навколо нього. Додатково композиція збагачена декоративними деталями, зокрема ягодами, листям і грибами. Завдяки більшій кількості елементів другий варіант виглядав динамічнішим і одразу знайомив би нас з птахами. Проте для такого рішення було б необхідно адаптувати персонажів під логотип, щоб уникнути копіювання зображень. Це б змінило персонажів, викривило сприйняття ще з обложки і потребувало б більше годин роботи. Великий птах теж би забирав увагу та погано б читався у квадратному варіанті. Тому найкращим рішенням буде залишити декоративні елементи та логотип. Колір обкладинки планувалось зробити небесно блакитним, щоб підкреслити що гра відбувається саме в польоті.

Також було розроблено варіанти оформлення форзаців (рисунок 3.4).

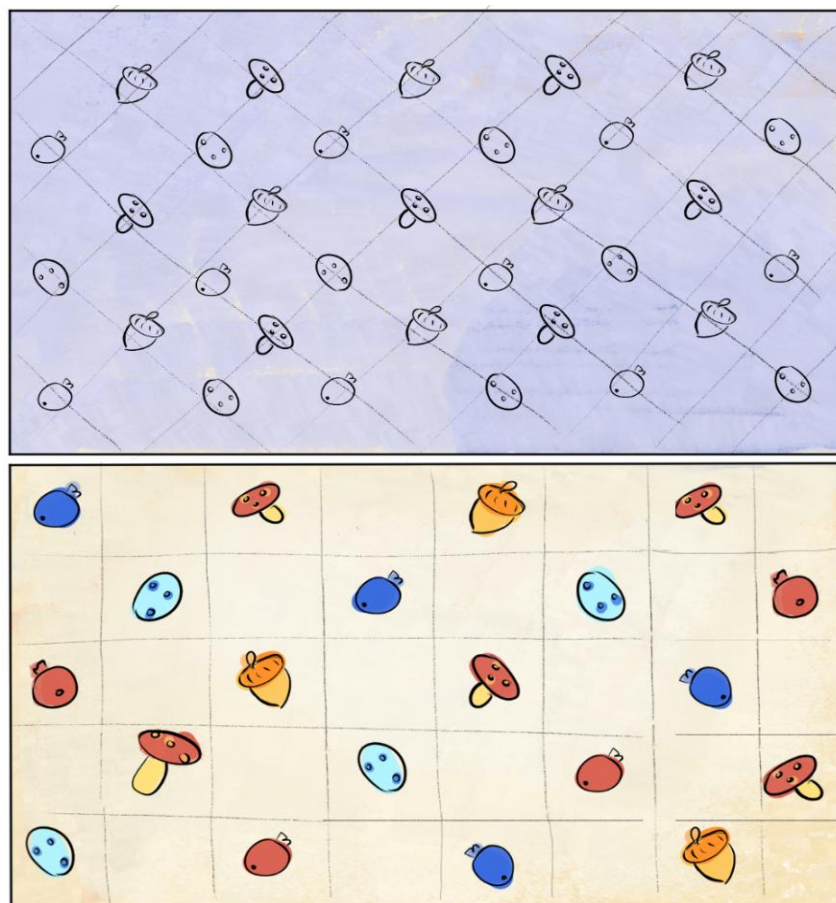


Рисунок 3.4 — Варіанти форзаців до артбуку

У першому варіанті декоративні елементи подано у вигляді лінійного малюнку, що створює легку текстурну підкладку. У другому варіанті композиція побудована з кольорових елементів, розміщених на теплому жовтому фоні.

Після консультацій з керівником було вирішено надати перевагу другій концепції, проте малюнок потрібно було б зробити мілкішим. Такий формат підсилює атмосферу казкового видання та підтримує загальну стилістику артбуку.

Окрему увагу приділено сторінці змісту (рис. 3.5). Перший варіант передбачав більш структуроване розміщення текстових блоків із рівномірним заповненням площини сторінки. Він би прикрашався візерунками листя, та робив би великий акцент на блоки з номерами.



Рисунок 3.5 — Варіанти композиції сторінки змісту

У другому варіанті композиція доповнена ілюстрацією птаха, що взаємодіє з блоком змісту, створюючи сюжетний акцент. Такий підхід зробить службову сторінку більш виразною. Другий варіант було обрано для подальшої роботи бо він краще передаватиме атмосферу артбуку та більше підходить по стилістиці до вже обраного варіанту компоновки та стилю сторінок.

Окремим етапом у межах опрацювання композиційних рішень стало розроблення варіантів зовнішнього вигляду персонажа. Персонаж для натхнення птах скеляр, який також живе в Україні. Було виконано пошук форми тіла, зокрема розглянуто варіанти із квадратною, трикутною та круглою основою силуету. Також опрацьовано різні варіанти зображення персонажа — у плоскій фронтальній та боковій проєкції, а також із незначним перспективним нахилом (рисунок 3.6).



Рисунок 3.6 — Розробка персонажа пташки

У процесі аналізу було враховано не лише художні, а й ігрові аспекти. З огляду на особливості майбутнього геймплею та після консультацій із програмістом-розробником гри було визначено, що кругла форма тіла у поєднанні

з відносно пласкою подачею силуету забезпечує кращу читабельність персонажа на екрані та дозволяє ефективно варіювати кольорові рішення для різних птахів. Такий підхід також сприяє створенню впізнаваного образу та підтримує казкову стилістику проєкту.

Крім того, було розроблено варіант фінального логотипу артбуку (рисунок 3.7). Назва гри «Birdie», що з англійської — пташенятко. Головною ідеєю було саме намалювати логотип у стилі рукописного шрифту з елементами з гри, або схожими за тематикою. У його основі використано теплу кольорову гаму з домінуванням оранжевих відтінків, що асоціюються з природними мотивами та загальною атмосферою гри. Декоративним елементом стали стилізовані листочки, інтегровані у літерну форму логотипу. Літера І повністю замінена структурно на листочок. Таке рішення підсилює тематичний зв'язок із лісовим середовищем і створює цілісний візуальний образ видання.



Рисунок 3.7 — Розробка назви-логотипу гри та артбука

Паралельно з розробкою фірмової айдентики видання було виконано проектування ескізних варіантів іконки (Game Icon) мобільної гри (рисунок 3.8).



Рисунок 3.7 — Розробка Game Icon для гри

Головним завданням цього етапу було створення лаконічної, контрастної ілюстрації, яка б миттєво зчитувалася користувачем на екрані смартфона в умовах обмеженого розміру іконки. Оригінально зображення малюється в квадратній орієнтації з розміром сторони 1024 px, але воно має однаково добре читатись у круглому варіанті та варіанті зі округленими кутами. Хоч іконка великого розміру розробляється для відображення в магазині додатків, потрібно брати до уваги, що при відображенні в меню телефона розмір сторони може зменшуватись до 48 px. Головна задача щоб у всіх розмірах головне зображення гри виглядало чітко. Стиль іконки дещо відрізняється від пташок які зображенні в грі, адже продиктований він здебільшого попитом ринку. Після аналізу інших проєктів в Google Play Market була виявлена схожа тенденція в використанні контрастних кольорів, червоних тонів для акцентування уваги користувача та зображенні певної виразної емоції: страху, здивування, задоволення, чи злості. Тож вибір пав на червону здивовану пташку, яка з розкритими крилами падає на блакитному

фоні неба. Проте в майбутньому в ході композиційно моделювання артбуку було прийнято обґрунтоване проєктне рішення не включати розроблену іконку до фінального макета книги. Це зумовлено прагненням зберегти концептуальну чистоту художнього альбому, уникнути композиційного перевантаження сторінок інтерфейсними елементами та зосередити увагу читача суто на ілюстраціях, персонажах та текстових довідках. Водночас ця робота буде корисною, для створення майбутньої гри. Також потрібно не забувати про типографіку. Було проаналізовано кілька шрифтових гарнітур, що відрізняються характером пластики, рівнем декоративності та читабельністю. Для заголовків було відібрано чотири можливі варіанти (рисунок 3.8 – рисунок 3.11): шрифт Kuhlman Narrow, шрифт Forager Bold, шрифт Amatic SC Bold та авторський декоративний варіант напису. Вони по-різному передають атмосферу видання — від більш графічно виразного та плакатного рішення до індивідуалізованого рукописного стилю, що підсилює відчуття творчого процесу.

CHAPTER 1

BIRDS AND CHARACTERS

Рисунок 3.8 — Шрифт Kuhlman Narrow

CHAPTER 1 Birds and characters

Рисунок 3.9 — Шрифт Forager Bold

CHAPTER 1 BIRDS AND CHARACTERS

Рисунок 3.10 — Шрифт Amatic SC Bold

CHAPTER 1

BIRDS & CHARACTERS

Рисунок 3.11 — Ескіз авторського декоративного напису

Для основного тексту розглядалися гарнітури Recursive Mono Casual Static Italic (рисунок 3.12), Comfortaa Regular (рисунок 3.13), Discordia Regular (рисунок 3.14) та Ainslie Sans Norm Medium (рисунок 3.15).

The quick brown fox jumps over the lazy dog

Рисунок 3.12 — Шрифт Recursive Mono Casual Static Italic

The quick brown fox jumps over the lazy dog

Рисунок 3.13 — Шрифт Comfortaa Regular

The quick brown fox jumps over the lazy dog

Рисунок 3.14 — Шрифт Discordia Regular

The quick brown fox jumps over the lazy dog

Рисунок 3.15 — Шрифт Ainslie Sans Norm Medium

Вибір цих шрифтів зумовлений їхньою достатньою читабельністю у невеликих текстових блоках, а також можливістю гармонійного поєднання з ілюстративним матеріалом. Кожен із варіантів має характер, що впливає на сприйняття сторінок — від більш сучасного технічного до м'якшого і дружнього.

Але з аналізу артбуків випливало, що шрифти часто мають контрастні по формі стилі. Тож якщо заголовок буде рукописним, краще утриматись від використання такого ж стилю і натомість обрати щось більш технічне.

Подальший розвиток проєкту та перехід до етапу комп'ютерної реалізації оригінал-макета артбуку передбачає детальну технічну деталізацію та остаточне затвердження фінального типографічного рішення. Цей процес вимагає ретельного узгодження обраних шрифтових гарнітур із розробленою просторовою композицією сторінок, загальним обсягом текстових довідкових блоків та високою щільністю художньо-ілюстративного матеріалу.

Отже, шляхом порівняльного аналізу двох концепцій просторової організації сторінок обґрунтовано доцільність синтезу вільної, емоційної композиції художнього скетчбуку з елементами чіткої модульної систематизації для інформаційних блоків у квадратному форматі.

Для візуального наповнення артубуку розроблено 10 зображень пташок, 9 героїв та 1 антигерой (рисунок 3.16), так інших додаткових ігрових елементів гри та декоративних графічних елементів сторінок арбуку: гілочки (рисунок 3.17), ягоди, жолуді що ще?? та декор для номерів сторінок (рисунок 3.18)

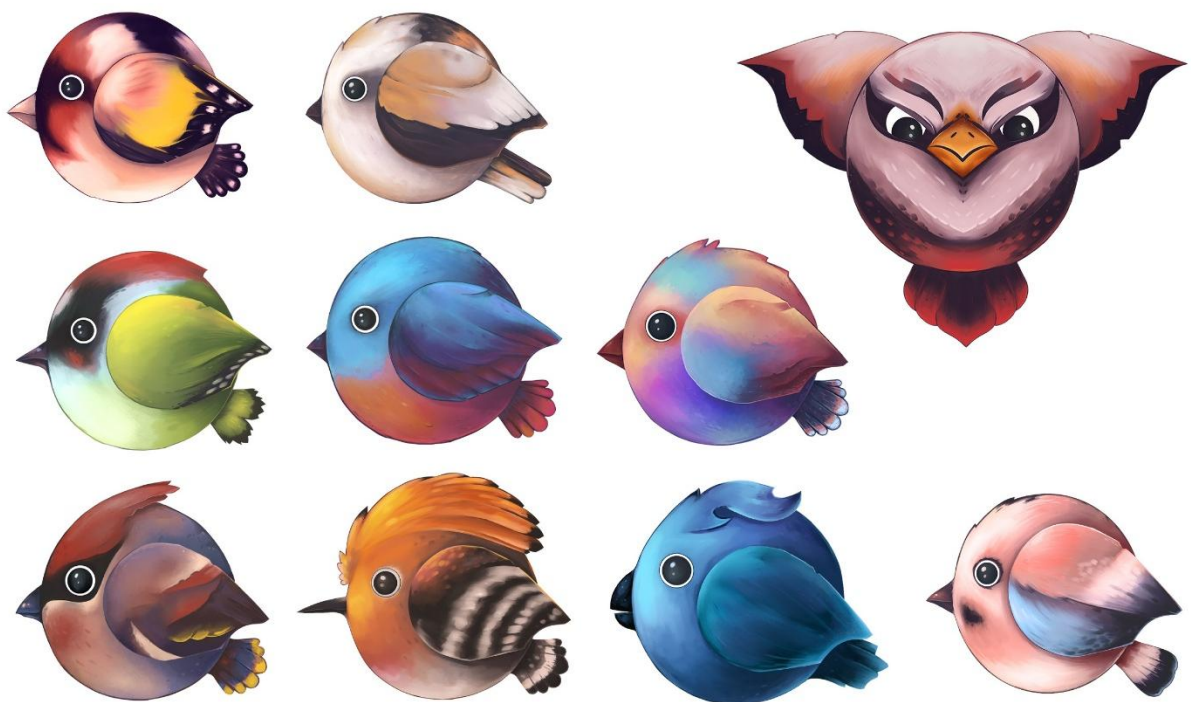


Рисунок 3.16 – Каталог головних ігрових персонажів

Для кожної з пташок зібрано детальний інформаційний матеріал, який містить загальну довідку про вид та підбірку цікавих фактів. Також для кожної пташки створено коротку картку-характеристику, де вказано тип харчування, реальний розмір, спосіб життя (осілий чи перелітний вид) та особливості поширення. Крім того, для кожної пташки окремо розроблено авторське зображення її яйця. На цьому етапі довелося використати художнє прикрашання та фантазію, адже у реальній природі половина з цих птахів гніздиться у глибоких дуплах чи норах, тому їхні яйця є абсолютно білими та не мають природного забарвлення.

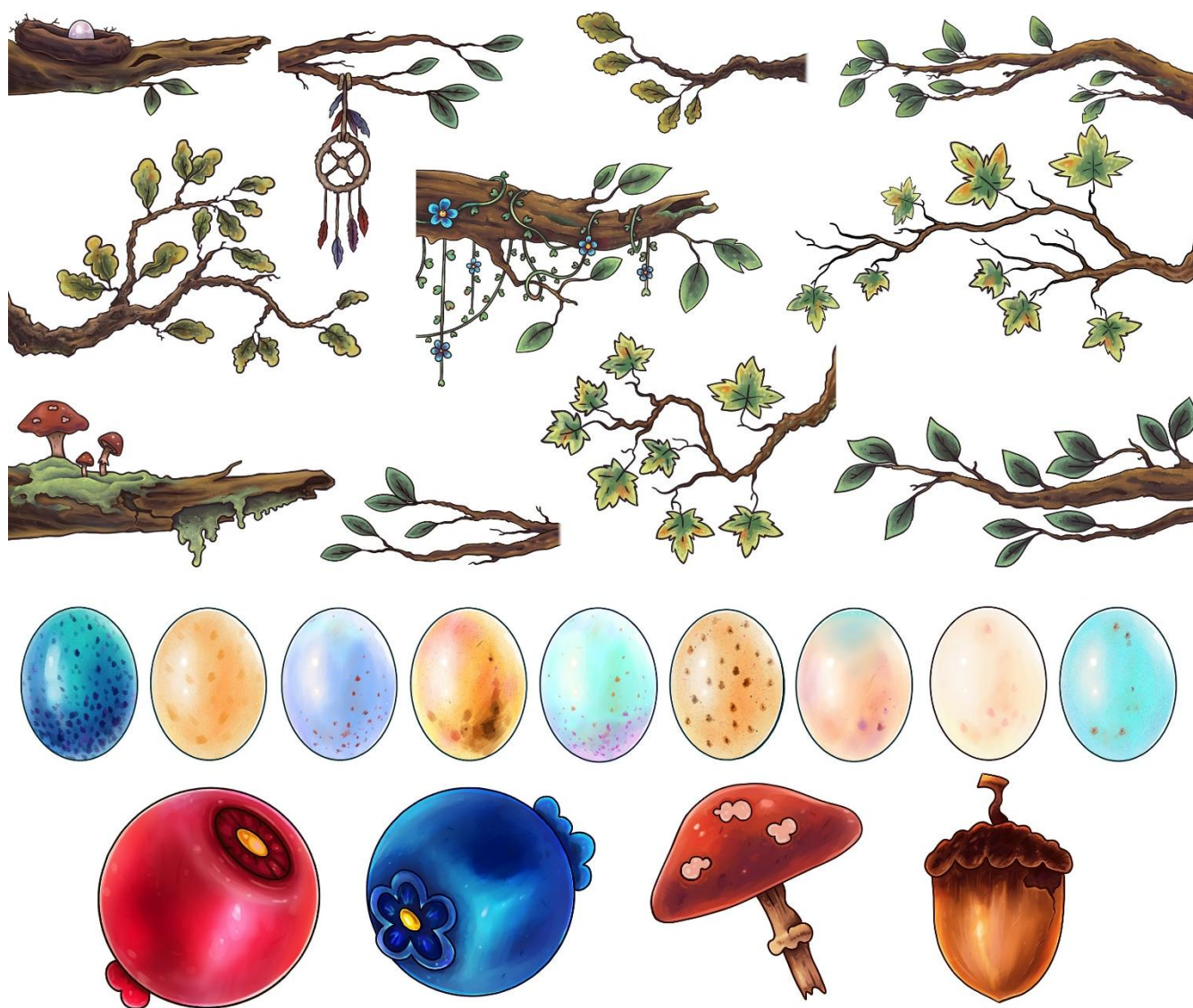


Рисунок 3.17 – Ігрові елементи в грі

Окремим візуальним елементом стала мапа України, на якій графічно

позначено конкретні ареали гніздування цього виду на території нашої країни. Створено 10 різних варіантів гілок, які відрізняються за своєю формою, наявністю листя чи текстурою кори. Усі ці графічні елементи супроводжуються короткими текстовими описами, коментарями та цікавими фактами, що стосуються конкретної породи дерева, рослинних груп або українських лісів загалом.

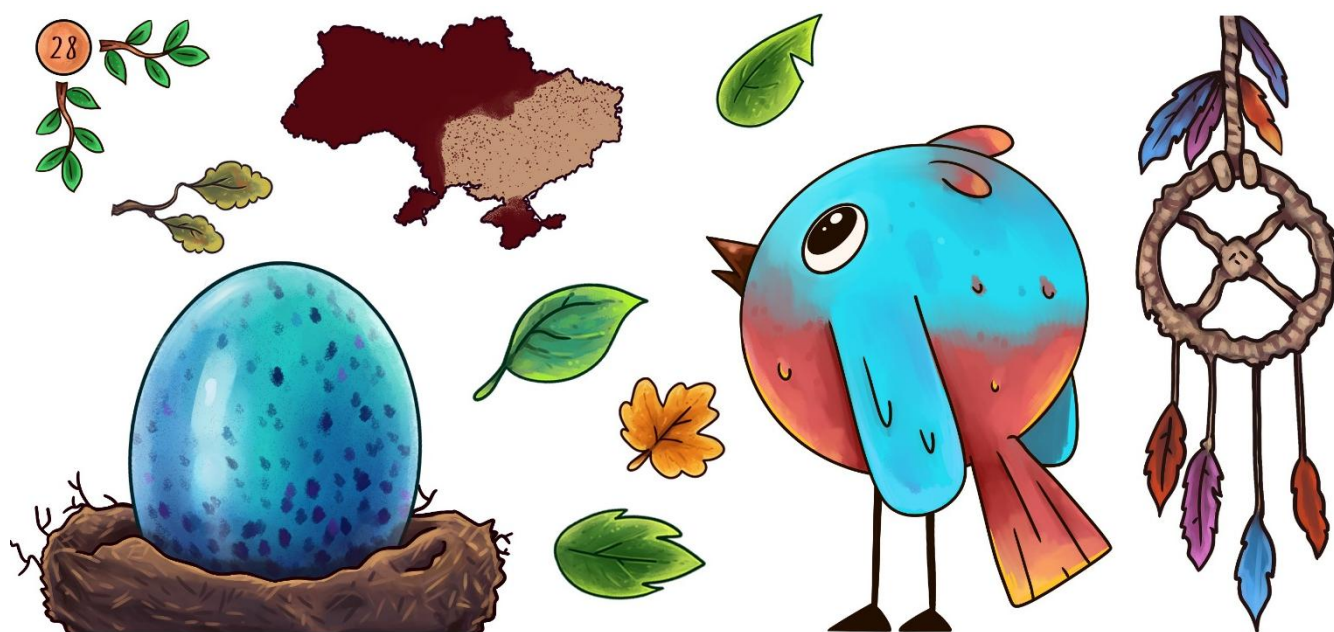


Рисунок 3.18 – Графічні елементи для сторінок артбуку

Експериментальне моделювання первинних ескізів обкладинки та сторінки змісту дозволило визначити оптимальний баланс між ілюстративним наповненням та декоративними лісовими мотивами, а також закласти колористичну основу проєкту із домінуванням теплих природних відтінків.

На основі прототипу птаха-скеляра та з урахуванням геймплейних вимог розробника було знайдено лаконічну круглу форму силуету персонажа, що забезпечує його високу читабельність на екранах мобільних пристроїв. Розробка ескізних варіантів кастомного логотипу «Birdie» та проведення порівняльного аналізу чотирьох акцидентних і чотирьох текстових шрифтових гарнітур дозволили чітко окреслити вектор майбутнього типографічного рішення у бік м'яких, привабливих та округлих рукотворних форм.

Усі сформовані ескізні пропозиції та концептуальні начерки стали

фундаментальною базою для переходу до наступного етапу проєктування — фінальної комп'ютерної реалізації артбуку та його додрукарської підготовки.

3.3 Обґрунтування розробки головної ідеї дизайну артбуку та його верстка

На фінальному етапі художньо-проектного моделювання було здійснено комплекс робіт із комп'ютерного зведення всіх елементів у цілісну видавничу систему, у процесі чого початкові концептуальні ідеї зазнали суттєвого професійного переосмислення, редагування та оптимізації. Остаточно затверджено квадратний формат видання із технічними розмірами 200 мм x 200 мм, які продиктовані технологічними параметрами друку, що є найбільш ергономічним та композиційно виправданим для презентації ілюстрацій до конкретної мобільної гри «Birdie».

З метою збереження концептуальної чистоти художнього альбому, дотримання регламентованого обсягу диплома та уникнення візуального перевантаження читача, до фінального варіанта артбуку не було включено кілька попередньо запланованих структурних блоків, зокрема: сюжетну комікс-історію, розділ із демонстрацією елементів користувацького інтерфейсу, а також технічний блок, присвячений безпосередньому процесу розробки з коментарями програміста та схемами скелетної анімації птахів і гілочок.

Усі зазначені інтерактивні та технічні елементи перенесені у площину майбутньої самостійної практичної реалізації проєкту в межах розробки гри, що виходить за рамки поточного кваліфікаційного дослідження.

Окрему увагу на етапі комп'ютерної реалізації було приділено фінальному доопрацюванню обкладинки видання. Під час фіналізації дизайну зазнав корективів логотип проєкту: на основі коментарів наукового керівника та результатів обговорення було прийнято рішення відмовитися від початкових абстрактних жовтих овальних елементів літерної форми знака «I».

Попри їхню композиційну виразність, вони викликали неоднозначне трактування у глядачів, тому були замінені на автентичні червоні ягоди, запозичені безпосередньо з графічних елементів гри.

В свою чергу червони привертатиме більше уваги у глядача. Колористичне вирішення тла обкладинки побудоване на складній цифровій імітації живописного хмарного неба з використанням плавних градієнтних переходів блакитного, глибокого синього, ніжно-рожевого та стриманого фіолетового відтінків.

На лицьовій стороні обкладинки центральне композиційне місце посідає акцентний фірмовий логотип, тоді як на зворотній стороні розміщено лаконічний короткий текст, що розкриває зміст та ідею артбуку. Загальний візуальний простір обкладинки гармонізовано за допомогою нещільного, динамічного заповнення площини елементами рослинності — стилізованими листочками, що створюють ілюзію вільного падіння у повітрі та підкреслюють мотив польоту. Від початкової ідеї інтеграції персонажів-птахів безпосередньо на обкладинку було вирішено повністю відмовитися.

Наступним кроком стали форзаци, які отримали таку ж приємну текстуру паперу, як і сторінки основного блоку, але з дещо темнішим відтінком. У процесі роботи було змінено їхнє графічне наповнення: замість початкових елементів ігрового інтерфейсу (ягід, жолудя, яєць та грибочка) вирішено було використати лише акуратні листочки, які вже зустрічалися глядачу на обкладинці.

Проте під час узгодження технічних параметрів макета з типографією з'ясувалося, що на їхньому обладнанні немає технічної можливості надрукувати повноцінні класичні форзаци. Тому, щоб не втрачати розроблений красивий патерн, цей фоновий візерунок залишили в якості проміжних сторінок (титульних та кінцевих листівок), які розміщуються на початку та в кінці книги між обкладинкою та основним блоком.

Основний блок видання відкриває сторінка змісту, де читач одразу знайомиться з фінальним типографічним рішенням артбуку.

Хоч розташування було хаотичним і в довільній формі, в основу лягла модульна сітка з 16 модулів (рисунок 3.21).

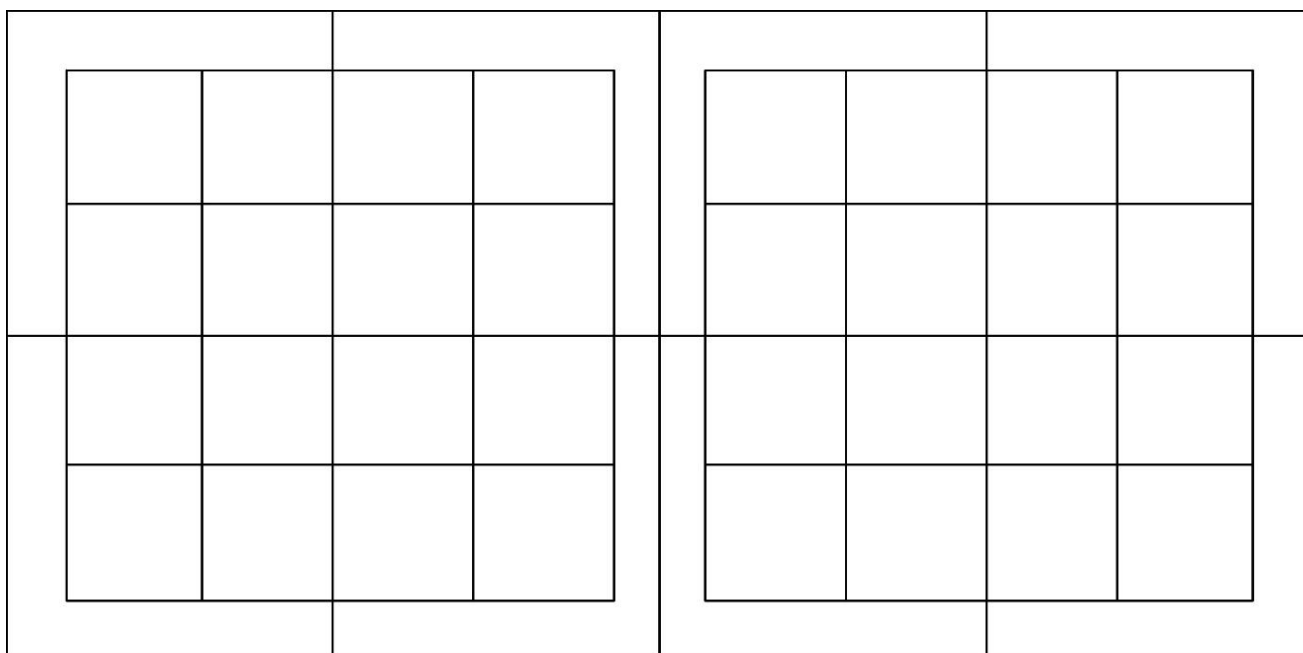


Рисунок 3.21 — Схема модульної сітки для верстки основних розворотів

Для всіх заголовків у макеті використовується обраний шрифт Amatic SC Bold, параметри якого були спеціально налаштовані для кращого візуального сприйняття: ширина символів становить 105%, висота — 95%, а відстань між літерами (трекінг) збільшена на +1 пункт. Розмір кеглю для заголовків гнучко варіюється залежно від їхнього статусу — чи це назва великого розділу, чи підпис до конкретного елемента.

Для великих масивів основного тексту застосовується округлий та дружній шрифт Comfortaa Regular, також із легким міжлітерним відступом +1 для кращої читабельності. Композицію сторінки змісту доповнює єдина в усьому артбуку ілюстрація пташки, де вона зображена у повний зріст на двох ногах (рисунок Г.1, додаток Г). Цей малюнок повністю зберігся з етапу ескізних пошуків; пташеня композиційно розташоване так, ніби воно розглядає саму структуру змісту книги.

Далі за змістом є сторінка вступу, де розміщено текстовий блок, який детально розповідає читачу про концепцію артбуку та історію виникнення ідеї створення гри. На сусідній сторінці розвороту розміщено велике художнє зображення ловця снів (рисунок Г.2, додаток Г), у яке гармонійно інтегровано QR-код. Цей код веде на розроблений мінісайт гри, де в майбутньому користувачі зможуть знайти прямі посилання для завантаження ігрового додатка на смартфони, а також ознайомитися з додатковою цікавою інформацією про проєкт.

Після вступу в артбуку розміщено розворот, який наочно демонструє прототип геймплею майбутньої гри (рисунок Г.2, додаток Г). На цій ілюстрації читач може побачити ігрове середовище з гілками, головну пташку, збиральні елементи та деталі користувацького інтерфейсу. Тут буде оригінальний задній фон з гри, натхненний пейзажем українських полів на світанку. Це єдиний розворот у артбукові де не використовується текстура паперу. Оскільки сама гра розробляється під мобільні телефони у вертикальному форматі, для зручності сприйняття цього розвороту користувачу потрібно повернути весь артбук вертикально на 90 градусів. Таке рішення дозволило показати реальний вигляд екрана гри без втрати якості та деталізації графіки.

Потім починається найбільший розділ артбуку, присвячений безпосередньо ігровим персонажам-птахам. Цей блок відкриває велика художня ілюстрація яєчка в гнізді та перша пташка — щиглик (рисунок Г.2, додаток Г). Далі у книзі послідовно представлені інші види, які увійшли до проекту: сиворакша, довгохвоста синиця, сойка, зелений дятел, скеляр строкатий, омелюх, одуд та крук (рисунок Г.3, додаток Г). Для кожної пташки створено коротку картку-характеристику, для розроблення цього розділу використовувалась специфічна модульна сітка з 5 модулями (рисунок 3.22).

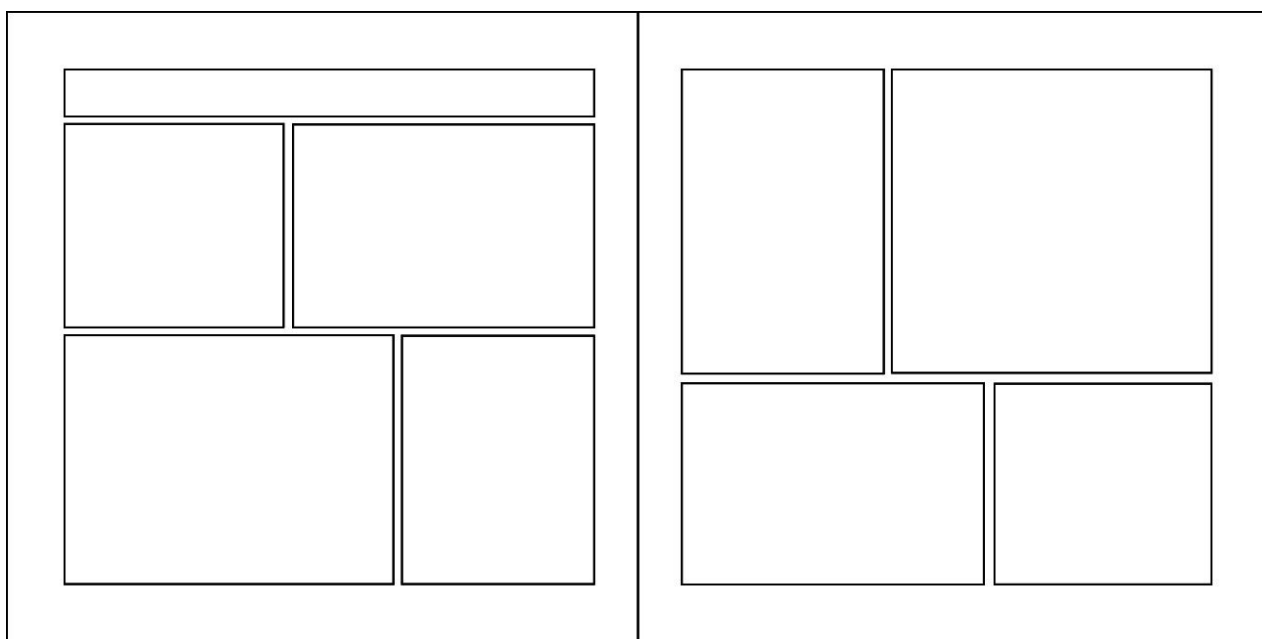


Рисунок 3.22 — Модульна сітка розворотів з персонажами

У грі закладено цікаву ідею: у внутрішньоігровому магазині, де користувач відкриватиме нових персонажів, заблоковані пташки спочатку відображатимуться саме у вигляді яєць. Хоча скеляр строкатий обраний як початкова пташка і гравцю не доведеться його розблоковувати через яйце в самій грі, його фігурне яйце все одно було створене виключно для повноти колекції в артбуку.

Після блоку ігрових персонажів в артбуку йде окрема сторінка, присвячена головному антагоністу гри — чорному шуліці (рисунок Г.4, додаток Г). За сюжетом та механікою гри, цей хижак постійно намагається наздогнати й зловити маленьке пташеня, а також створює додаткові труднощі, кидаючи в нього різне сміття. Візуальне зображення шуліки винесено на повну сторінку «навиліт», що підкреслює його небезпечний та застрашливий образ. Дизайн цього персонажа суттєво відрізняється від усіх інших птахів-героїв: його намальовано з видом строго спереду (у фронтальній проекції), а не збоку, щоб гравець одразу бачив грізний погляд ворога. Поруч із малюнком розміщено картку з короткою характеристикою, загальною інформацією та цікавими фактами про життя цього хижака в природі, проте, з огляду на його статус головного ворога, мапа гніздування та зображення яйця для нього не створювалися.

Наступну частину книги займають три художні розвороти, присвячені різноманітним ігровим перешкодам (рисунок Г.5, додаток Г). У геймплеї вони представлені у вигляді гілок дерев, які несподівано стирчать із боків екрана смартфона під час польоту пташки. Перший розворот містить одну велику, деталізовану гілку, яка красиво простягається вздовж усієї площини обох сторінок. Останній розворот основного блоку артбуку повністю присвячений ігровим елементам (колекційним предметам), які гравець збирає під час польоту, та опису їхніх функцій. Тут детально зображено та описано чотири предмети: жолудь, який у грі виконує захисну функцію і слугує тимчасовим щитом від ударів; синя ягода лохини, що виступає основною ігровою валютою для магазину; червона ягода мучниці, яка в реальній природі України є рідкісною і стрімко зникає, через що в грі вона має особливу цінність і обмінюється за підвищеним курсом 1 до 10; а також лісовий грибочок, який під час підбирання тимчасово сповільнює ігровий час (ефект

казуального уповільнення), даючи гравцю більше простору для прийняття правильних рішень у найзапекліші моменти проходження гри.

Весь масив цифрової графіки, концепт-артів та фінальних ілюстрацій для проєкту створювався безпосередньо у програмі Clip Studio Paint із використанням графічного планшета та стилуса, що дозволило досягти максимальної пластики ліній та м'якості художніх текстур. У цьому ж графічному редакторі було повністю розроблено й первинний дизайн-макет усіх сторінок та розворотів альбому. Варто окремо підкреслити, що кожен графічний елемент, фонові текстура, логотип та персонаж були створені автором власноруч з нуля, без залучення інструментів штучного інтелекту чи сторонніх готових ассетів, що гарантує 100% унікальність та авторську автентичність візуального стилю. Фінальний процес верстки, технічне зведення компонентів, вирівнювання текстових блоків та підготовка макета до подачі на друк у типографію виконувалися в професійному середовищі програми Adobe InDesign.

Таким чином, у межах підрозділу 3.3 було успішно реалізовано етап комп'ютерного моделювання та додрукарської підготовки фінального макета артбуку. На основі затвердженого квадратного формату 210 мм x 210 мм проведено оптимізацію структури видання, доопрацьовано фірмовий логотип із впровадженням автентичних ігрових елементів, а також налаштовано параметри шрифтових гарнітур Amatic SC Bold та Comfortaa Regular для досягнення максимальної читабельності. Усі ілюстративні блоки — від інтерактивного розвороту геймплею та орнітологічних карток 9 видів птахів до сторінок антагоніста, лісових перешкод і предметів колекціонування — були створені автором власноруч з нуля в середовищі Clip Studio Paint без використання штучного інтелекту. Фінальне технічне зведення компонентів та препрес оригінал-макета виконано в програмі Adobe InDesign із урахуванням вимог типографії, що дозволило сформувавши цілісний, художньо збалансований та повністю готовий до поліграфічного втілення продукт. Усі розвороти артбуку представлені в кінці кваліфікаційної роботи (додаток Г). Також сформовані презентаційні планшети до проєкту (додаток Д).

Уже на етапі безпосередньої підготовки фінального оригінал-макета до виробництва та під час детальних технічних консультацій із фахівцями типографії з'ясувалися певні технологічні обмеження. Зокрема, виявилось, що обраний спочатку нестандартний розмір видання 210 на 210 міліметрів вони надрукувати не мають технічної можливості через специфіку наявного обладнання та форматів друкарських листів. Найбільш оптимальним та візуально схожим альтернативним варіантом, який запропонувало виробництво, став квадратний формат 200 на 200 міліметрів.

Зміна геометричних параметрів видання змусила внести відповідні корективи у внутрішній дизайн. Процес адаптації вимагав часткового перекомпонування елементів на сторінках: довелося дещо пропорційно зменшити кегль шрифтів, а також оптимізувати й об'єднати окремі текстові блоки, щоб зберегти баланс та забезпечити естетичний вигляд усього макета. Окрім того, технологічний цикл друкарні не передбачав можливості виготовлення класичних форзаців. Зважаючи на це, щоб не втрачати цілісність конструкції книги, закладені в проєкт сторінки форзаців були переосмислені та використані у ролі проміжних сторінок всередині самого блока.

Кваліфікаційна робота виконана та оформлена згідно методичних рекомендацій для кваліфікаційних робіт першого (бакалаврського) рівня вищої освіти спеціальності «Дизайн» [35].

ВИСНОВКИ

У результаті виконання кваліфікаційної роботи було повністю реалізовано комплексне теоретичне дослідження та практичне проектування оригінал-макета художнього видання у формі ігрового артбуку до авторської мобільної гри «Birdie».

У процесі розробки було детально вивчено специфіку функціонування артбуків як сучасного та перспективного виду поліграфічної продукції, що інтегрована в індустрію цифрових розваг. Теоретичний аналіз дозволив визначити, що сучасний артбук у гейм-дизайні виступає не просто як збірка готових ілюстрацій, а як самостійний художньо-комунікативний медіапродукт, який детально демонструє концептуальну еволюцію проекту, транслює його унікальну атмосферу та розкриває логіку побудови ігрового всесвіту. Шляхом проведення передпроектного аналізу існуючих світових аналогів і вивчення специфіки цільової аудиторії мобільних додатків було сформовано оптимальну стратегію подачі матеріалу, яка орієнтована на поціновувачів інді-ігор, цифрової графіки та науково-популярних орнітологічних видань. З урахуванням казкового характеру гри, її легкості та пізнавального підтексту, було розроблено та науково обґрунтовано художньо-композиційне рішення всього альбому.

На етапі творчих пошуків і варіантного проектування було обрано ергономічний квадратний формат видання із технічними розмірами 210 мм x 210мм міліметрів, який дозволив найбільш гармонійно збалансувати простір сторінок, поєднуючи вільну композицію авторського скетчбуку з чіткою модульною версткою для великих інформаційних блоків. Колористична концепція видання була побудована на контрасті між небесно-блакитною градієнтною обкладинкою, що символізує політ, та теплим пастельним фоном внутрішніх сторінок із виразною текстурою паперу, яка підсилює відчуття ручної роботи та затишку. Особливу увагу приділено проектуванню та графічній деталізації персонажів гри.

На основі вивчення анатомічних та візуальних характеристик реального

птаха скеляра строкатого, який живе в Україні, та за результатами технічних консультацій із програмістом-розробником проекту, було обґрунтовано вибір лаконічної круглої форми тіла та плаского двовимірного силуету для всіх птахів-героїв, що гарантує миттєве зчитування образу користувачем на екранах мобільних пристроїв під час динамічного геймплею.

Паралельно з цим було розроблено ескізи унікального рукописного логотипу гри із інтегрованими елементами лісової рослинності, а також проведено пошук варіантів інтерфейсної іконки додатка, яку з концептуальних міркувань збереження чистоти макета вирішено було не вносити до фінальної книги. На етапі комп'ютерної реалізації оригінал-макета в середовищі Clip Studio Paint за допомогою графічного планшета та стилуса було власноруч з нуля, без залучення інструментів штучного інтелекту, створено повноцінний ілюстративний ряд. До нього увійшли дев'ять деталізованих видів птахів України, індивідуальні карти їхнього гніздування, художньо стилізовані зображення яєць, сторінка головного антагоніста чорного шуліки у фронтальній проєкції, три розвороти з варіантами лісових перешкод-гілок, а також фінальний блок із описом функцій збиральних предметів, таких як жолудь-щит, валютна лохина, рідкісна мучниця та гриб для сповільнення часу.

Усього для гри та її артбуку розроблено: 10 основних зображень ігрових персонажів, 42 зображення доповнюючих та графічних елементів. Артбук містить 16 розворотів.

Процес комп'ютерного зведення компонентів, налаштування типографічних параметрів шрифтів Amatic SC Bold та Comfortaa Regular, а також остаточна додрукарська підготовка макета були успішно виконані у програмі Adobe InDesign з урахуванням технічних вимог сучасної поліграфії. Таким чином, розроблений артбук являє собою цілісну, художньо конгруентну систему, яка повністю готова до поліграфічного втілення, має високу практичну цінність та наочно демонструє повноту проєктного пошуку кваліфікаційного дослідження.

ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ

1 Арт-бук як художня практика: що важливо знати про цей медіум [Електронний ресурс] // Support Your Art — Режим доступу: <https://supportyourart.com/columns/artbook/> (дата звернення 11.03.26)

2 What is an Artbook? A Guide to Self-Publishing Your Artbook [Електронний ресурс] // Prazzle Art — Режим доступу: <https://www.prazzlearts.com/editorial/what-is-an-artbook-a-guide-to-self-publishing-your-artbook-and-understanding-the-distinctions-between-an-artbook-and-an-artist-book> (дата звернення 14.03.26)

3 Артбуки та з чим їх можна сплутати [Електронний ресурс] // Сквот — Режим доступу: <https://skvot.io/uk/blog/artbooks-and-how-to-recognize-them> (дата звернення 14.03.26)

4 Масштабний проєкт артбуку [Електронний ресурс] // Фамільна друкарня Huss — Режим доступу: <https://huss.com.ua/masshtabniy-proekt-artbuku/> (дата звернення 14.03.26)

5 How to illustrate a children's book: Creating, Printing & Exporting E-book Data [Електронний ресурс] // Clip Studio Net — Режим доступу: <https://www.clipstudio.net/how-to-draw/archives/160469> (дата звернення: 13.03.2026)

6 Function is form: Moon Hunters and art books as game design [Електронний ресурс] // Game Developer — Режим доступу: <https://www.gamedeveloper.com/business/function-is-form-i-moon-hunters-i-and-art-books-as-game-design> (дата звернення: 13.03.2026)

7 The Art of S.T.A.L.K.E.R. 2 Revealed [Електронний ресурс] // Stalker 2 — Режим доступу: <https://www.stalker2.com/uk/news/the-art-of-s-t-a-l-k-e-r-2-revealed> (дата звернення: 26.05.2026)

8 Денисенко, Ю. Типологічна специфіка артбуку, як особливого виду книги. / Ю. Денисенко, Г. Омельченко, Н. Тхір // Вісник Львівської національної академії мистецтв. — 2022. — Вип. 48. — С. 125–131.

9 Євсєєв, О. С. Методика розробки артбуку комп'ютерної гри / О. С. Євсєєв, В.

Ю. Величко // Поліграфія і видавнича справа. — 2023. — № 2 (86). — С. 125–134.

10 How to design and print a custom art book [Електронний ресурс] // QinPrinting — Режим доступу: <https://www.qinprinting.com/blog/how-to-design-and-print-a-custom-art-book/> (дата звернення: 16.05.2026)

11 How to write and publish a picture book [Електронний ресурс] // Kelly Exeter — Режим доступу: <https://kellyexeter.com.au/write-publish-picture-book> (дата звернення: 16.05.2026)

12 Від чого залежить ціна на друк у 2026 році [Електронний ресурс] // Фамільна друкарня Huss — Режим доступу: <https://huss.com.ua/vid-chogo-zalezhit-cina-na-druk-u-2026-roci/> (дата звернення: 17.05.2026)

13 Як вибрати матеріал для друку: глянець, мат, дизайнерський [Електронний ресурс] // Фамільна друкарня Huss — Режим доступу: <https://huss.com.ua/yak-vibrati-material-dlya-druku-glyanec-mat-dizaynerskiy> (дата звернення: 17.05.2026)

14 Топ-10 трендів поліграфії у 2026 році: друк, папір, дизайн [Електронний ресурс] // Фамільна друкарня Huss — Режим доступу: <https://huss.com.ua/top-10-trendiv-poligrafii-u-2026-roci-druk-papir-dizayn/> (дата звернення: 17.05.2026)

15 How to create 2D game art: everything you need to know [Електронний ресурс] // Stepico — Режим доступу: <https://stepico.com/blog/how-to-create-2d-game-art-everything-you-need-to-know/> (дата звернення: 14.04.2026)

16 From sketch to screen: the art and design process behind mobile games [Електронний ресурс] // Ropstam Games — Режим доступу: <https://ropstamgames.com/from-sketch-to-screen-the-art-and-design-process-behind-mobile-games/> (дата звернення: 14.04.2026)

17 How to create 2D game art: Complete Guide by Professional Artist [Електронний ресурс] // Kevuru Games — Режим доступу: <https://kevurugames.com/blog/how-to-create-2d-game-art-everything-you-need-to-know/> (дата звернення: 14.04.2026)

18 Андерсон К. Створення персонажів для індустрії розваг. Дизайн персонажів у анімації, ілюстрації та відеоіграх / К. Андерсон, Д. Кейді-Лі, С. Карпе, Г. Менгерт — Київ : ArtHuss, 2023. — 240 с.

19 Костер Р. Теорія розваг для ігрового дизайну / Р. Костер — Київ : ArtHuss, 2023. — 288 с.

20 Мораес Т. де. Міфологічний атлас / Т. де Мораес — Харків : Віват, 2021. — 96 с.

21 Artbook Anno 1800 pdf [Електронний ресурс] // Scribd — Режим доступу: <https://www.scribd.com/document/415392853/Artbook-Anno-1800-pdf> (дата звернення: 03.06.2026)

22 Arise: A simple story artbook [Електронний ресурс] // Scribd — Режим доступу: <https://www.scribd.com/document/601916628/AriseASimpleStory-DefinitiveEdition-Artbook> (дата звернення: 21.02.2026)

23 The art of Cuphead [Електронний ресурс] // Scribd — Режим доступу: <https://www.scribd.com/document/844879272/The-Art-of-Cuphead> (дата звернення: 22.02.2026)

24 Death's Door art booklet [Електронний ресурс] // Scribd — Режим доступу: <https://www.scribd.com/document/842996745/Death-s-Door-Art-Booklet> (дата звернення: 23.02.2026)

25 The art of Dishonored 2 [Електронний ресурс] // Scribd — Режим доступу: <https://www.scribd.com/document/455696595/The-Art-of-Dishonored-2-pdf> (дата звернення: 24.02.2026)

26 Green Hell artbook [Електронний ресурс] // Scribd — Режим доступу: <https://www.scribd.com/document/869366719/Green-Hell-Artbook> (дата звернення: 25.02.2026)

27 The art of Hellboy [Електронний ресурс] // Archive.org — Режим доступу: <https://archive.org/details/the-art-of-hellboy-2006> (дата звернення: 26.02.2026)

28 The art of Kingdom Come Deliverance [Електронний ресурс] // Scribd — Режим доступу: <https://www.scribd.com/document/396464003/Kingdom-Come-Deliverance-Artbook> (дата звернення: 27.02.2026)

29 Manor Lords artbook [Електронний ресурс] // Steam — Режим доступу: https://store.steampowered.com/app/2932660/Manor_Lords__Artbook/?l=ukrainian (дата звернення: 28.02.2026)

30 The art of Ori and the Will of the Wisps [Електронний ресурс] // Scribd — Режим доступу: <https://www.scribd.com/document/814822502/Classic-The-Art-of-Ori-and-the-Will-of-the-Wisps-by-Mikhail-Rakhmatullin-100-Concept-Art> (дата звернення: 01.03.2026)

31 A whimsical wandering through the art of Snufkin: Melody of Moominvalley [Електронний ресурс] // Steam — Режим доступу: https://store.steampowered.com/app/2782690/Snufkin_Melody_of_Moominvalley__Digital_Artbook/ (дата звернення: 02.03.2026)

32 Spiritfarer the artbook [Електронний ресурс] // Steam — Режим доступу: https://store.steampowered.com/app/1398770/Spiritfarer_Farewell_Edition__Digital_Artbook/ (дата звернення: 03.03.2026)

33 The art of Lies of P [Електронний ресурс] // Scribd — Режим доступу: <https://www.scribd.com/document/854539013/The-Art-of-Lies-of-P> (дата звернення: 04.03.2026)

34 Sundered: The official artbook [Електронний ресурс] // Scribd — Режим доступу: <https://www.scribd.com/document/489957697/Sundered-Official-Artbook-Digital-pdf> (дата звернення: 05.03.2026) The art of Cuphead (англ.). URL: <https://www.scribd.com/document/844879272/The-Art-of-Cuphead> (дата звернення: 22.02.2026).

35 Кваліфікаційна робота: методичні рекомендації щодо її виконання для здобувачів вищої освіти першого (бакалаврського) рівня спеціальності «Дизайн» [Електронний ресурс]. Модульне чередовище ХНУ. – Режим доступу: <https://msn.khmnu.edu.ua/course/view.php?id=8617> (дата звернення: 30.05.2026).

ДОДАТОК А

Результати аналізу артбуків

Таблиця А.1 – Аналіз верстки артбуків

Назва Артбуку	Формат, (розміри)	Структурні елементи	Матеріали, форма, друк	Модульна сітка
1	2	3	4	5
The art of ANNO 1800	Горизонтальний (297×210 мм)	Зміст, 3 розділи, оточення, світ, персонажі	Цифровий друк. тверда палітурка (картон 250-350г/м ²), крейдований (білизна від 140%), папір (щільність 80-90г/м ²)	Оригінальні схеми верстки, ілюстрації на виліт, скетчі, обрамлення сторінки
Arise. A simple story. Artbook.	Горизонтальний (297×210 мм)	Зміст, вступ, персонажі, історія оточення, світ	Цифрове видання	Ілюстрації на виліт, скетчі, Розміщення об'єктів та в центрі
The art of Cuphead	Вертикальний (210×297 мм)	Зміст, вступ, 8 розділів, персонажі, анімації, геймдизайн, розробка	Цифровий друк. тверда палітурка (картон 250-350г/м ²), крейдований (білизна від 140%), папір (щільність 80-90г/м ²)	Блокова, динамічна, Розділена, ілюстрації на виліт, велика кількість розкадровок
Death Door. Art Booklet	Горизонтальний широкий формат (390×210 мм)	Вступ, персонажі, зброя, оточення, концепти, історія, секрети	Цифрове видання	Хаотична, блокова, розділена, ілюстрації на виліт, контраст розміру елементів
The art of Dishonored 2	Вертикальний (210×297 мм)	Зміст, вступ, світ, флора та фауна, зброя, предмети, концепти та ілюстрації	Цифровий друк. тверда палітурка (картон 250-350г/м ²), крейдований (білизна від 140%), папір (щільність 80-90г/м ²)	Блокова, розділена, статична, нагадує фотоальбом, багато ілюстрацій
Green Hell. Artbook	Горизонтальний широкий формат (390×210 мм)	Вступ, ідея, UI дизайн, концепти, флора та фауна, зброя, та культура	Цифровий друк. тверда палітурка (картон 250-350г/м ²), крейдований (білизна від 140%), папір (щільність 80-90г/м ²)	Хаотична, багато скетчів, ілюстрації на виліт, нагадує скетчбук
The art of Hellboy	Вертикальний (210×297 мм)	Вступ, концепти, комікс, історія, персонажі	Цифровий друк. тверда палітурка (картон 250-350г/м ²), крейдований, папір (щільність 80-90г/м ²)	Дві колонки, комікс, хаотичне подання, блоки, ілюстрації на виліт

Продовження таблиці А.1

1	2	3	4	5
The art of Kingdom Come Deliverance	Горизонтальний (297×210 мм)	Зміст, вступ, світ, міста, персонажі, UI дизайн, маркетинг, ілюстрації	Цифровий друк. тверда папітурка (картон 250-350г/м ²), крейдований (білизна від 140%), папір (щільність 80-90г/м ²)	Панорамні зображення на 2 сторінки, ілюстрації на виліт, великі об'єкти
Manor Lords. Artbook	Горизонтальний широкий формат (390×210 мм)	Вступ, світ, культура, концепції, люди	Цифрове видання	Панорамні зображення на 2 сторінки, багато тексту, обрамлення, підкреслює середньовічний стиль гри
The art of Ori and the Will of the Wisps	Горизонтальний (297×210 мм)	Зміст, 3 розділи, персонажі, оточення, розкадровка історія	Цифровий друк. тверда папітурка (картон 250-350г/м ²), крейдований (білизна від 140%), папір (щільність 80-90г/м ²)	Хаотична, блокова панорамні зображення на 2 сторінки, ілюстрації на виліт, великі об'єкти
A whimsical wandering through the art of Snufkin. Melody of Moominvalley.	Горизонтальний (297×210 мм)	Зміст, вступ, концепти, персонажі, оточення, UI дизайн, анімації, розробка, ефекти, команда, післяслово	Цифрове видання	Блокова, текст в 2-3 колонки, концепти, ілюстрації на виліт, великі об'єкти, одночасно нагадує фотоальбом та дитячу книгу
Spiritfarer the artbook	Горизонтальний (297×210 мм)	Зміст, вступ, концепти, персонажі, корабель, світ, розкадровки	Цифровий друк. тверда папітурка (картон 250-350г/м ²), крейдований (білизна від 140%), папір (щільність 80-90г/м ²)	Блокова, Панорамні зображення на 2 сторінки, заголовки багато тексту, обрамлення
The art of Lies of P	Вертикальний (210×297 мм)	Зміст, вступ, 13 розділів концепти, персонажі, об'єкти та оточення	Цифровий друк. тверда папітурка (картон 250-350г/м ²), крейдований (білизна від 140%), папір (щільність 80-90г/м ²)	Блокова, динамічна, Розділена, ілюстрації на виліт, велика кількість зображень та концептів

Кінець таблиці А.1

1	2	3	4	5
Sundered. The official artbook.	Вертикальний (210×297 мм)	Персонажі, вороги та оточення, локації, розкадровка історії	Цифрове видання	Хаотична, оригінальна структура, заголовки, чорний та білий фон у різних розділах

Таблиця А.2 - Аналіз артбуків

Назва Артбуку	Художній стиль, техніка	Пропорції	Шрифти	Характеристик а кольорів
1	2	3	4	5
The art of ANNO 1800	2D та 3D, реалістичний стилізований	1:4 Багато тексту та деталей і сцен розміщені на одній сторінці.	Плакатний стилізований шрифт для розділів. Великі літери у шрифті serif для заголовків, рукописний косий шрифт для підпису зображень	Світлі, натуральні та реалістичні, для демонстрації об'єкти подають в графічному виконанні. Деякі ілюстрації виконані ніби кольоровими олівцями.
Arise. A simple story. Artbook.	2D та 3D стилізований, живописний	1:1 Мала кількість об'єктів на сторінці, демонстрація деталей та ілюстрації всю сторінку	Рукописний шрифт, ніби в записнику, заголовки більшим кеглем та потовщені	Натуральні, глибокі та казкові, холодні, чорний, контрасти світла та магічних ефектів, холодне оточення і магічне сяйво
The art of Cuphead	2D стилізований під мультфільми 1930-х	1:6 Багато тексту та деталей і сцен розміщені на одній сторінці	Товстий, serif для заголовків, скруглений sans serif для основного тексту	Яскраві кольори, чорний контур, мало деталей, кольори чисті, схожі на мультфільми 1930-х років, виконня від руки

Продовження таблиці А.2

1	2	3	4	5
Death Door. Art Booklet	2D та 3D, стилізований	1:8 Багато об'єктів розміщені на одній сторінці	Товстий, видовжений sans serif для заголовків, скруглений sans serif для основного тексту	Натуральні, глибокі та казкові, холодні, фіолетові, чорний, контрасти світла та магічних ефектів, чорно- білий фільтр для реального світу
The art of Dishonored 2	3D, реалістичний стилізований	1:6 Багато тексту та деталей і сцен розміщені на одній сторінці	Плакатний, тонкий, високий для заголовків та sans serif для основного тексту, italic для підкреслення	Натуральні, живописні, злегка вибілені, вигорівші, що підкреслює занедбаність світу
Green Hell. Artbook	3D, реалістичний	1:4 Багато об'єктів розміщені на одній сторінці	Рукописний шрифт, ніби в записнику, заголовки більшим кеглем та потовщені	Живописні, акварельні кольори для концептів, та натуральні фотографічні для зображень з гри
The art of Hellboy	2D, комікс	1:6 Багато тексту та деталей і сцен розміщені на одній сторінці	Коміксний текст у діалогах, sans serif для основного тексту	Натуральні, холодні, пригнічені, похмурі, сірі, чорні та яскраво виражений контрастний червоний
The art of Kingdom Come Deliverance	3D, реалістичний	1:4 Багато тексту та деталей і сцен розміщені на одній сторінці, чередовано з панорамами міст та природи	Плакатний каліграфічний шрифт у заголовках Виражена та розписана в середньовічному стилі буквиця. скруглений стилізований serif для основного тексту	Світлі, натуральні та реалістичні, переважають кольори природи, для демонстрації об'єкти подають в графічному виконанні. Деякі ілюстрації виконані ніби кольоровими олівцями

Кінець таблиці А.2

1	2	3	4	5
Manor Lords. Artbook	3D, реалістичний	1:3 Мала кількість об'єктів на сторінці, демонстрація деталей	Плакатний Serif, товстий для заголовків та serif для основного тексту	Світлі, натуральні та реалістичні, переважають кольори природи, для демонстрації об'єкти подають в графічному фільтрі
The art of Ori and the Will of the Wisps	2D та 3D, казковий, силізований та живописний	1:4 Середня кількість об'єктів на сторінці	Товстий, видовжений serif для заголовків, sans serif для основного тексту	Натуральні, глибокі та казкові, холодні, фіолетові, чорний, контрасти світла та магічних ефектів
A whimsical wandering through the art of Snufkin. Melody of Moominvalle у.	2D, казковий та живописний	1:1 Мала кількість об'єктів на сторінці, збільшенні для демонстрації деталей	Товстий, видовжений sans serif для заголовків, скруглений sans serif для основного тексту	Світлі, теплі, пастельні казкові кольори, пастельні, під дитячу книжку з характерною деталізацією
Spiritfarer the artbook	2D, силізований та живописний	1:5 Середня кількість об'єктів на сторінці, елементи інтер'єру	Serif, товстий, видовжений для заголовків та sans serif для основного тексту	Світлі, теплі, казкові кольори, пастельні, під мультфільм без деталізації, блакитний підкреслює море
The art of Lies of P	3D, реалістичний	1:1 Мала кількість об'єктів на сторінці, персонажи в повний зріст на сторінку	Плакатний Serif з каліграфічною буквицею, тонкий, високий для заголовків та serif для основного тексту	Натуральні, холодні, пригнічені, похмурі, сірі та брудні, золото, кров
Sundered. The official artbook.	2D, силізований та живописний	1:4 Середня кількість об'єктів на сторінці	Плакатний, тонкий, високий для заголовків та sans serif для основного тексту, italic версія для підписів	Пастельні, живі, контраст світла, чорного та білого

ДОДАТОК Б

Бриф на проєктування

Таблиця Б.1 – Параметри проєктування

№	Параметр	Опис
1	2	3
1	Загальна інформація про проєкт	
1.1	Вид / категорія	<i>Друковане художньо-ілюстративне видання (ігровий артбук)</i>
1.2	Розробник	<i>Євген Дзяний</i>
1.3	Терміни виконання	<i>4.02-1.06.26</i>
2	Призначення	
2.1	Мета	<i>Презентація візуального концепту та етапів розробки мобільної гри.</i>
2.2	Тип	<i>друкований продукт</i>
2.3	Умови	<i>Використання в закритих приміщеннях (домашні умови, бібліотеки, кав'ярні) для індивідуального перегляду та читання.</i>
2.4	Контекст	<i>Створення повноцінного рекламного та художнього супроводу до авторської мобільної гри «Birdie», що демонструє повний цикл візуального проєктування ігрового всесвіту.</i>
3	Цільова аудиторія	
3.1	Загальні риси	<i>Вікова група від 12 до 35 років. Користувачі мобільних телефонів, шанувальники інді-ігор, казуального геймплею, цифрового малювання та люди, що цікавляться природою чи орнітологією.</i>
3.2	Особливості сприйняття	<i>Сучасна молодь та люди середнього віку, що звикли до якісного цифрового контенту, яскравих, але затишних візуальних образів; мають екологічну свідомість та інтерес до пізнавальних інтерактивних продуктів.</i>
3.3	Особливості користування	<i>Періодичне тривале користування для естетичного задоволення, вивчення концепт-артів та читання цікавих фактів про птахів. Взаємодія через гортання сторінок, а також перехід у цифрове середовище через інтегрований у книгу QR-код.</i>
3.4	Очікування	<i>Отримання унікального художнього продукту з гарною графікою, зрозумілою структурою, приємною паперовою текстурою та цікавим інформаційним наповненням.</i>
4	Бажано	
4.1	Тематика	<i>Екологічні та природничі мотиви, казка, затишок</i>

Кінець таблиці Б.1

1	2	3
4.2	Стиль	<i>Сучасна цифрова 2D-ілюстрація</i>
4.3	Характер візуальної мови	<i>Казуальний, дружній, емоційний. Використання плоских круглих силуетів для персонажів, м'яких градієнтів, пастельного теплого фону сторінок, динамічної композиції розворотів</i>
5	Не бажано:	
6	Технологічні параметри	
6.1	Формати	<i>Квадратний формат, розмір макета 200 на 200 мм</i>
6.2	Параметри друку	<i>Колірна модель основного блока та обкладинки — СМУК, роздільна здатність усіх зображень та ілюстрацій — 300 dpi.</i>
6.3	Виліти під обріз	<i>По 3 мм з кожного зовнішнього боку сторінки.</i>
6.4	Безпечні поля	<i>Не менше 20 мм від країв сторінки.</i>
7	Технологічні особливості	
7.1	Тип друку	<i>Цифровий або офсетний повноколірний друк</i>
7.2	Постдрукарське оздоблення	<i>Тверда глянцева палітурка, використання щільного крейдованого матового паперу для внутрішнього блока</i>
7.3		
7.4		
7.5	Адаптація	<i>Можливість використання в мобільній грі та в цифровому середовищі</i>
8	Результат	
7.1	Вигляд	<i>Повністю завершений та технічно перевірений електронний оригінал-макет, а також надрукований тестовий авторський примірник артбуку.</i>
7.2	Додаткові носії*	<i>Діючий мінісайт проекту (доступний за QR-кодом із книги), а також перспективна можливість виготовлення фірмових наліпок (стікерпаків) із персонажами-пташками</i>

ДОДАТОК В
Дошка натхнення

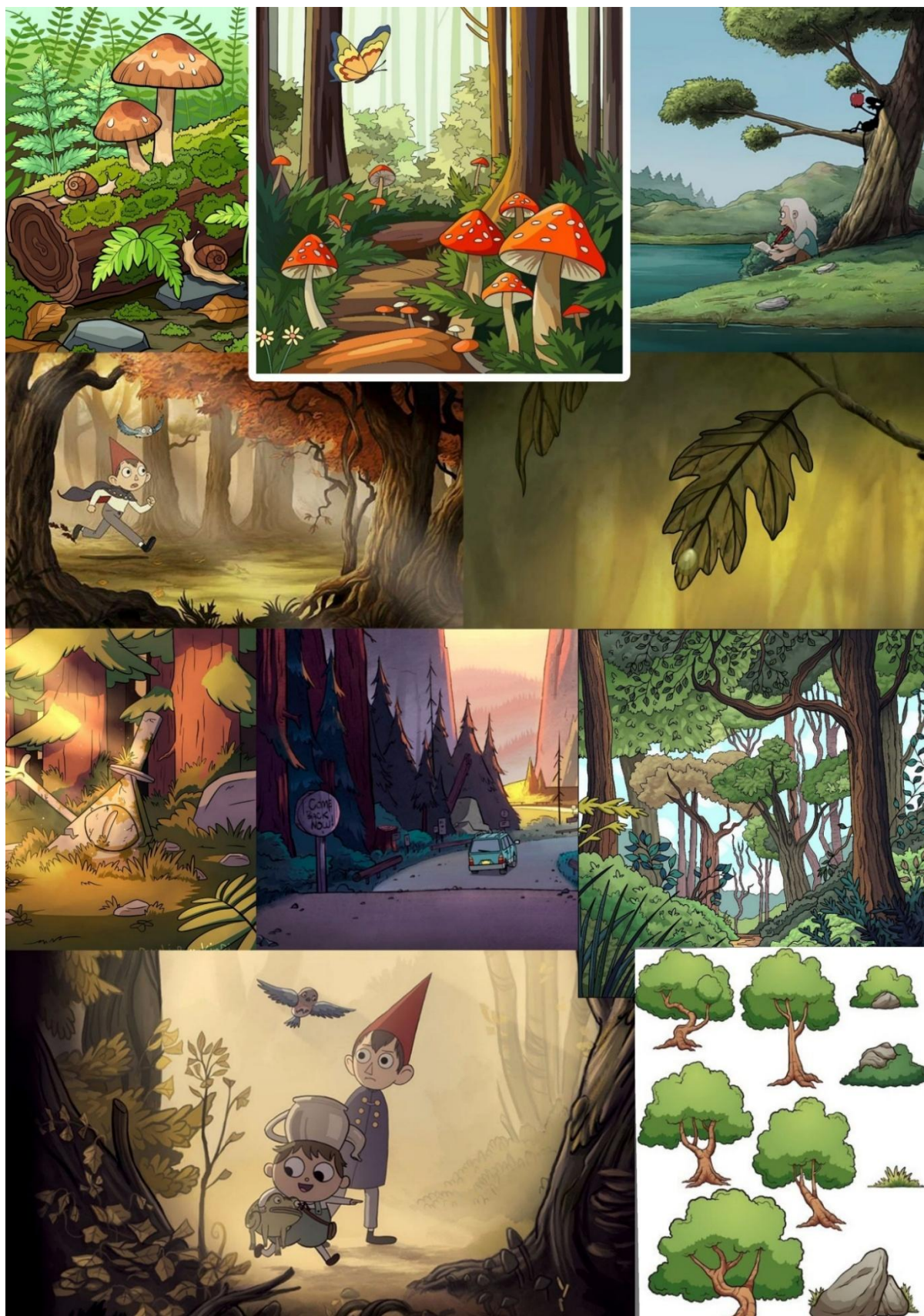


Рисунок В.1 — Мудборд, частина перша

ДОДАТОК В

(аркуш 2)

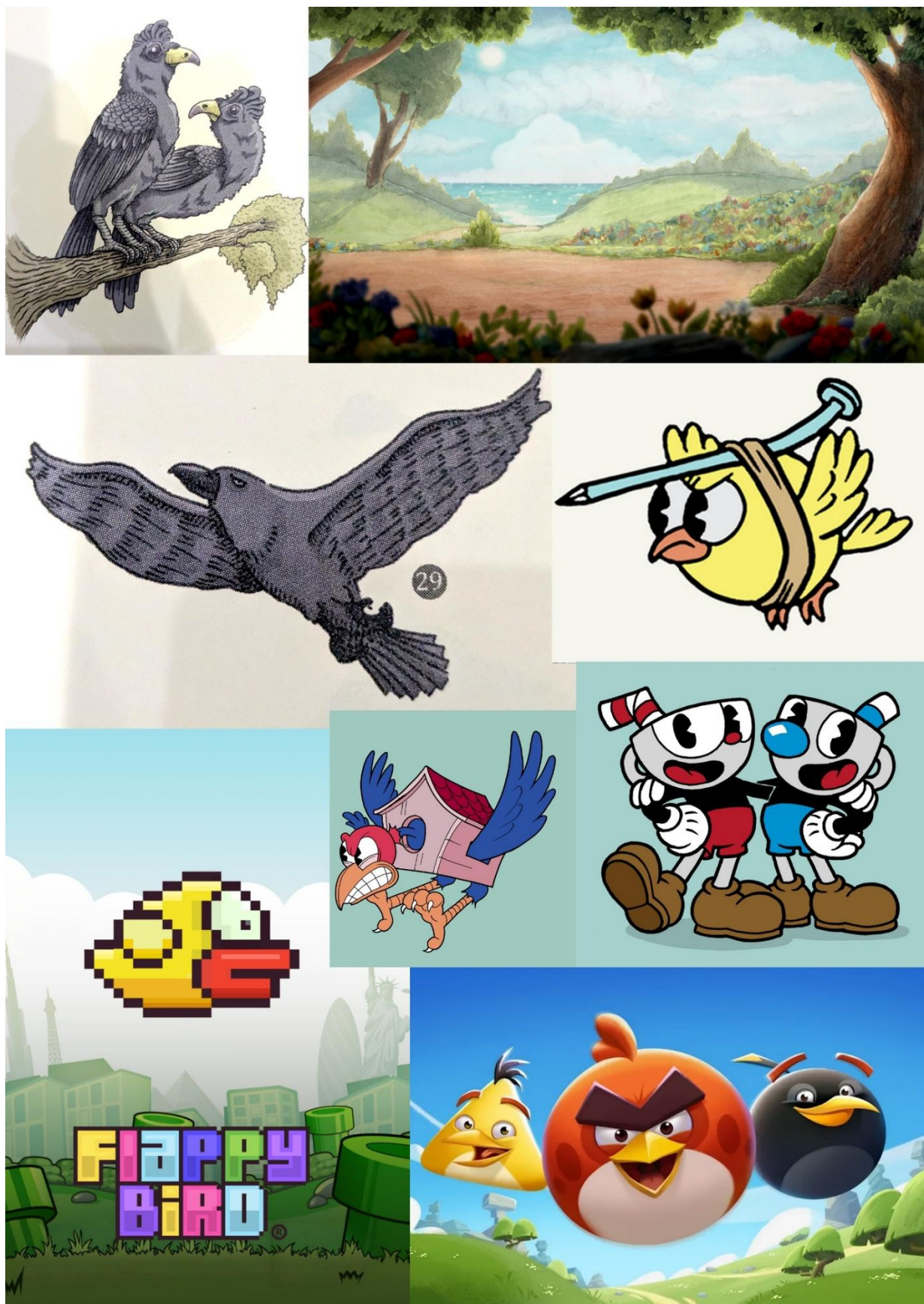


Рисунок В.2 — Мудборд, частина друга

ДОДАТОК В (аркуш 3)

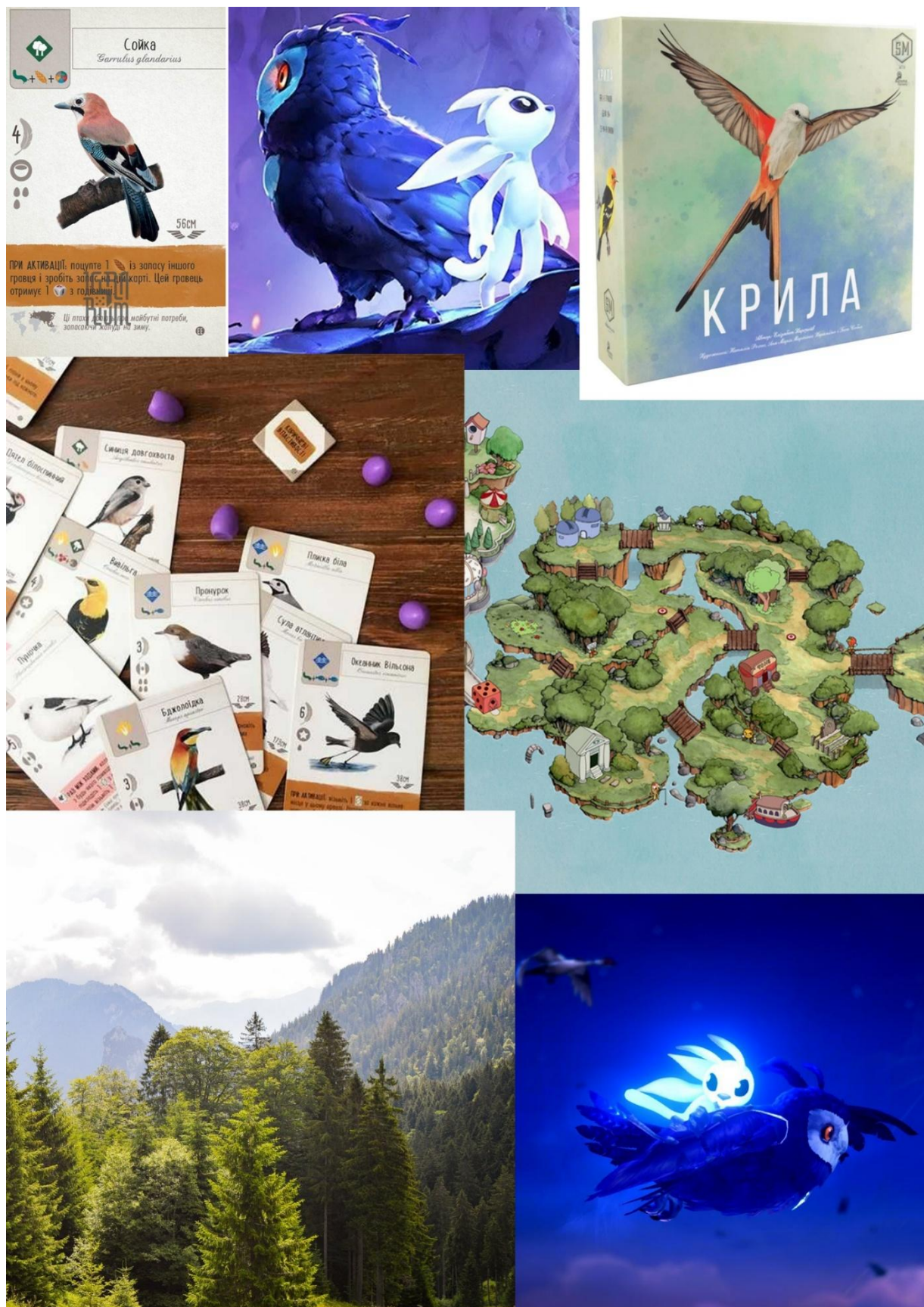


Рисунок В.3 — Мудборд, частина третя

ДОДАТОК Г

Розвороти готового артбуку



ЦЯ СТОРІНКА НЕ МОЖЕ БУТИ
РЕДАГОВАНОЮ ЧЕРЕЗ ЗГІДНО
ПРАВИЛ ТИПОГРАФІЇ

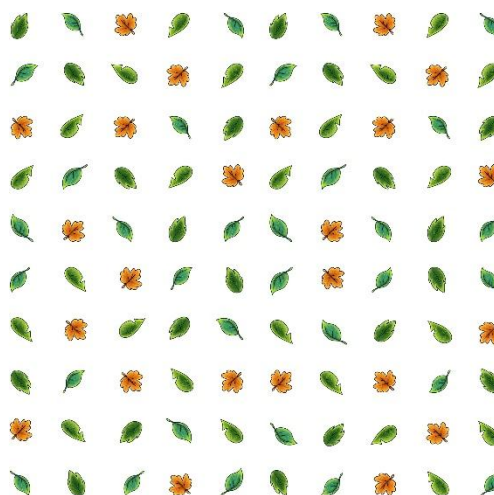


Рисунок Г.1 – Обкладинка, форзац та зміст, сторінки 1-3

ДОДАТОК Г



ПРО АРТБУК

Артбук має на меті розкрити детальніше світ та процес створення гри для смартфонів бігів. Показати в моменті миттєвої оповідки, на яких важко зосередити погляд під час геймплею.

Також він детально знайомить з чимось персонажами гри — птахами. Гравець починає гру за скляра, але в майбутньому може купувати нових птахів у ігровому магазині і збирати певну колекцію птахів. Вони несуть лише декоративну функцію. Серед вибору гравця різні персонажі від поширених до червононогих. В артбук зображується яще та пташки у значно більшому масштабі ніж гравець зустріне в грі, що дозволяє побачити кожну пір'ячку. Вирішено було зосередитись саме на факті та фані грі зустрічаються на території України, щоб повернути увагу до різноманітних персонажів та їх проблем.

Ідея зробити цю гру зародилася багато років назад, але реалізувати задумане вийшло лише влітку 2026. Звичайно у формуванні ідеї на облідали без впливу Harry bird. Ми ж разом зі Станіславом (розробником гри) подумали, що цікаво було б реалізувати подібні. Тут пташина не могла б вилітати вгору, адже вона ще навіть не пробувала літати до цього. Тому все що може зробити гравець лише ненадовго застопорити на місці зупинивши проєкт. Так по різних сторонах екрану дозволяє вибрати сторону поділля — таким чином гравець омине перешкоди. Згодом з'явилось багато ідей як урізноманітнити ігровий процес. В грі з'явилась дитингерів Шуліка, наповів якого треба уникати. З'явилась предметна пилу щита (жолуді) та сповільнювач часу (риба). Також градом вітер який зносить гравця в сторону. З цікавих ідей від яких відмовились, хоча на початку, який розказує про пташину, повільно, протити крізь дупло.

ЗАВАНТАЖИТИ ГРУ





5950



ТИЦЬНИ ДЛЯ ПОЧАТКУ ГРИ



ВІЗУАЛІЗАЦІЯ ІГРОВОГО ІНТЕРФЕЙСУ



ВІЗУАЛІЗАЦІЯ ІГРОВОГО ПРОЦЕСУ

5950

Рисунок Г.2 – Сторінки 4-9

ДОДАТОК Г



ПТАШКИ

Цей розділ присвячено пташками — зеленим героям зрі. Серед вибору зовсім різні пернаті від поширених до найрідкісніших червононожкових видів. Показано окремі проміювання на території України, розповідається про їх характер, явчі особливості.



Віклярає 4-6 округлих, згодки чисто-білих яєць. В зрі хурочно розано калворія.



Їжа: ПЩЕРКИ, ВЕЛИКІ КОМАХИ, ТА ЖАБИ ВАГА ТІЛА: ДО 170 ГРАМІВ ПЕРЕЛІЗКА ЧЕРВОНА КИЇГА



СИВОРАКША

Яскравий перелітний птах із блакитно-синім оперенням та рудю спиною, що живе в Африці. В Україні його мишкоє переважно на скоті на просторах степу й лісостепу. Через втрату місць для ангажування чисельність виду стрімко зменшується. Нарозі на території України налічується до 10 тис особин. Яєця на полях використовують зобовато пестицидів і зникають великі жуки — сиворакші одразу покидають ці території.



СОЙКА

Яскравий, розумний птах родини воронючих. Перважно живе в лісах, надрозі переважно старих деревих. Відома здатністю імітувати звуки (стіє інших птахів, звуків, автомобілів). Вона голосно попереджає інших птахів про небезпеку, фактично виконуючи роль "системи тривоги" в екосистемі. Коли їх узяти з зніза це не облітанням, пташенята швидко звикнуть до людсь і при наповільному вишколі можуть заговорити, як полуци. Також сойки спінують себе у дзеркалі — що волика рідкістю в тваринному світі.

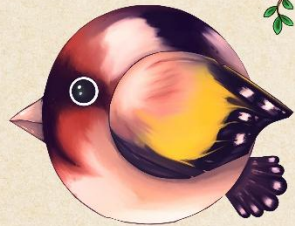


Їжа: ЖОЛУДИ, НАСІННЯ ТА ЯГОДИ, ГРИБИ, КОМАХИ ВАГА ТІЛА: ДО 200 ГРАМІВ ПЕРЕВАЖНО ОСІЛЯ ПОШИРЕНА

Віклярає 5-7 світлих яєць, які зрідки бувають цяпкими та мармуровим малюнком.



Кляра 4-6 яєць ніких блакитно-золотих вітліків. Зустрічається з фоліотами везручюми.



Їжа: НАСІННЯ ПОЛЬОВИХ ТРАВ, ДРІБНІ КОМАХИ ВАГА ТІЛА: 13-20 ГРАМІВ ОСІЛЯ ПОШИРЕНИЙ

ЩИГЛИК

Маленько, дуже яскраво співача пташка. В Україні щиглики переважно с осілими пташками. Багато з них залишаються зимувати, але частіше птаха із північних районів може відлітати ближче до тепліших районів Європи взимку. Живуть щиглики майже по всій території України. Частю їх можна побачити невеликими зграйками восени та взимку. Щиглики мають чудовий голос, там після складється з понад 20 різноманітних трелей і щепетонь. Вони дуже кмітливі, швидко звикнуть до людей у неволі та навіть вчиться прокуку.



ДОВОХВОСТА СИНІЦЯ

Маленька й рухлива пташка, схожа на пухлясту блк-рожеву кулю з довгим хвостом. В Україні вона с осілою, мишкоє в лісах, парках і садах по всій країні, а в степову зону даліше лише взимку. У цього виду хвіст є дуже довгим відносно розмірів тіла і може перевищувати довжину самого птаха.



Їжа: КОМАХИ, ПАВУКИ, НАСІННЯ ВАГА ТІЛА: 1-10 ГРАМІВ ОСІЛЯ ПОШИРЕНА



Кляра 6-12 світлих яєць із дрібними рожево-жовтими цяпками. Розміром близько 14 мм.



Кляра 4-7 білих та блкзучих яєць. В зрі хурочно розано калворія.



Їжа: МУРАШКИ, КОМАХИ, ЛИЧИНКИ ВАГА ТІЛА: 250 ГРАМІВ ОСІЛЯ ЧЕРВОНА КИЇГА

ЗЕЛЕНИЙ ДЯТЕЛ

Великий лісовий птах, що має довгий нічний дзвон та характерний халестий політ. Вигляд дуже гучний крик, схожий на моторний ревіт. Зовнячно чисельність в Україні становить близько 500—800 пар, вона скоротилась за останні десятиліття майже в 2 рази. Попри те, що він дятел, цей птах проводить на землі значно більше часу, ніж на деревах. Його язик 10 см в довжину, а довжина пристроті — мурашники. Взимку він здатний прокопувати в снігу тунелі завдовжки 80 см в пошуках їжі.



Рисунок Г.3 – Сторінки 10-15

ДОДАТОК Г



Відкладає 4-5 яєць
нижньо-блакитного
колірону з яскравими
помітними
цятками.



ЇЖА: КОМАХИ, ДРЕВНІ
ЯЩУРКИ ТА БЕЗХРЕБЕТНІ
ВАГА ТІЛА: 43-63 ГРАМІВ
ПЕРЕЛІТНА
ЧЕРВОНА ХВИЛКА

СКЕЛЯР

Рідкісний гірський птах, який мешкає у
високогірних районах Карпат, де
обирає відкриті полонини з кам'яними
рослинами, уривчасті та скелясті на
висоті до 3000 метрів над рівнем моря.
В Україні пролітає у квітні, а наприкінці
серпня або у вересні вітає на зимових
Гнізда складає властивою у тріщинках
скель. Через вузьку спеціалізацію до місць
проживання цей вид дуже залежить від
збереження природного стону гірських
територій. Цей птах перебуває під
суворою охороною. Його загальна
чисельність в країні 900 пар.



ОМЕЛЮХ

Яскравий птах із шовковим оперенням
та гукчастим чубчиком. В Україні вони
найчастіше з'являються восени, тро-
хи рідше під час квітіння у пошуках їжі. Їх
можна побачити в парках, садах і біля
ясірних ґазонів. Омелюхи відома своєю
дуже соціальною поведінкою: вони
часто тримаються зграями, та
постійно тримають контакт тихими
свистячими звуками. Мають швидкий
метаболізм, за день один птах може
з'їсти більше вів'ї ніж вага його тіла!



ЇЖА: ПЛОДИ, НАСІННЯ,
КОМАХИ
ВАГА ТІЛА: 50-70 ГРАМІВ
ПЕРЕЛІТНИЙ
ПОШИРЕНИЙ



Кладе 4-5 яєць.
Вони мають
нижньо-фіолетове
зобарвлення,
прикрашене
бурими цятками.



КРУК

Один із найрозумніших птахів у світі.
Під сонячними променями пері
переливається синім та фіолетовим,
наразі що птах виглядає дуже зоварково.
В Україні живуть парами від великих
міст. З інтелектом на рівні шимпанзе:
круки зграйні планувати свої дії
наперед, об'єктовати свої сорочини,
кидати каміння у ворога чи гістовасти
смаколюди за допомогою ялісочок. Круки
суворі моногамні. Пара формується на
довгі роки і разом захищає свою
величезну територію, будуючи великі
міцні гнізда, які вросли в скелясті рокарни.



ЇЖА: ВСЕДІЙНИЙ
ВАГА: 300-1500 ГРАМІВ
ОСІЛНИЙ
ПОШИРЕНИЙ



Кладе 4-6 яєць
блакитного
зобарвлення, зусто
вкритих плямами.



Кладе 5-12 світлих
яєць з лоскотими
вкрапленнями, з яскра-
во-помітними
плямами.

ЇЖА: КОМАХИ, ЛЮДИВКИ
ВАГА ТІЛА: 250 ГРАМІВ
ПЕРЕЛІТНИЙ
ПОШИРЕНИЙ



ОДУД

Чубчик птаха розкривається, коли він
хвилюється або хоче когось налякати.
Під час польоту він намагається великою
метеліка через чорно-білі смуги на
крилах. Живуть у садах, степках, на
лужках та поблизу сіл. Попри свою
красу, вони жадливо тинуть. Під час
згущування виділяють рідину з
запахом тухлого м'яса. Також одуди
випорскують цей секрет прямо в
морду хижоку, що ефективно відлякує.
Або якщо він зосереджений занадто на
відкритому місці, одуд гримскається
до землі, розпаштує крила, загорює
двоє і замикає.



ЇЖА: ДРЕВНІ ТВАРИНИ ТА
РИБА, КОМАХИ, ПАДАЛИНА
ВАГА ТІЛА: 500-1000 ГРАМІВ
ПЕРЕЛІТНИЙ
ПОШИРЕНИЙ

ШУЛІКА ЧОРНИЙ

Ідеальний лисий для нашої зри, це один
із найрозумніших та найкитрихітших хижих
птахів України. Попри назву, його
оперення не вузлібно-чорне, а темно-
бууре. Він найкитрихітній чоркоба: кроче
зробити на льоту у інших, зграйний
викрасти кросту у лоскоти їжу парно з-під
носа, або кунчат з лоскоти. Також ці
птахи обожнюють природні пожежі.
Шуліки злітаються туди, щоб хитати
зрештувати і косяк, які в паніці тікають від
полум'я. Вони навіть закусували, як
шуліки навчисно переносили в дзьобках
пльокі ялісці, щоб підполити сушу траву в
іншому місці. Також вони мають дивну
пристрасть до людського сміття, яким
вони прикрашають свої гнізда.

В зрі чорний шуліка
намагається зловити
пташеня, а також
китрихітється з малюю
сміттями.

ДОДАТОК Г



Рисунок Г.5 – Сторінки 22-27

ДОДАТОК Г



ЦЯ СТОРІНКА НЕ МОЖЕ БУТИ
РЕДАГОВАНОЮ ЧЕРЕЗ ЗГІДНО
ПРАВИЛ ТИПОГРАФІЇ

ДОДАТОК Д

Презентаційні планшети

ДИЗАЙН АРТБУКУ

Кожна книга має робити не тільки доброзичливою річчю, а й відкрити нові горизонти. Підприємство "Дизайн і ком'юнікейшн" запрошує вас до співпраці. Ми пропонуємо: Своїм Дизайном. Кваліфікаційні Сервіси. Швидку роботу. Зручність. Комфорт. ХІТ, інформативність. 2020

ДИЗАЙН ОБСЛАДКИ

Birdie

Автори: Катерина Вадимівна - ЛІТОВИНИ

ПОШТОВІ ОБСЛАДКИ

ВІЗУАЛІЗАЦІЯ РИЛКЕТУ АРТБУКУ

ДИЗАЙН ІНТЕРВЕРСУ МЕНО

ДИЗАЙН ІНТЕРВЕРСУ ЦІЛОГО ПРОЦЕСУ

ДИЗАЙН ПЕРСОНАЖІВ

ЩЕГІЛИК

ДОТІХОВАТА СИНІЦЯ

СІВРАКАША

ЗЕЛЕНИЙ ДУБІН

СКЕЛІР

ОСІД

ОМІЛЮХ

КРІК

СОЙКА

РОЗРОБКА ПЕРСОНАЖА СЕВІЛІА

ЧОРНИЙ ЧИПКА (АНТИТЕРОС)

ЯЄЧКА - ІКОНОКІ ЗАБЛОКОВАНО, ПТАКІВ І ІМАЖИНІВ

ДИЗАЙН ОТОЧЕННЯ

КАТКОВІ РОЗИ

ЧАРІВНИЙ ГРИБОЧОК

ДІВКА

ЛОЖИВКА СІНІА

ЖОПУСА-ЩИТ

ВЕДМІЖКА ПІСОДА

ЛОЗНИЦА

РОБОТА НАД ВЕРСТКОЮ

ПОШТОВІ АРИАНТИ РОЗВЕРТІВ

РОЗВЕРТІВ ЗМІСТУ

РОЗВЕРТІВ ВСТУПУ

РОЗВЕРТІВ З ПЕРСОНАЖАМИ

РОЗВЕРТІВ З ОТОЧЕННЯМ

РОЗВЕРТІВ З ОТОЧЕННЯМ

РОЗВЕРТІВ З ОТОЧЕННЯМ

РОЗВЕРТІВ З АНТИТЕРОСМ

РОЗВЕРТІВ З РОЗРОБКОВОЮ АНІМАЦІЄЮ