

Хмельницький національний університет
Факультет технологій і дизайну
Кафедра дизайну

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

перший (бакалаврський)
Освітній рівень

РОЗРОБКА ГЕРОЇВ, ІЛЮСТРУВАННЯ ТА ВЕРСТКА АВТОРСЬКОЇ КНИГИ «ЕЗОСЕЙН: ОБОВ'ЯЗОК КОРОЛЯ»


Галузь знань 02 Культура і мистецтво
Шифр і назва галузі знань

Спеціальність 022 Дизайн
Шифр і назва спеціальності


Шифр ДРДЗ. 2021081.03.18.ПЗ

Виконав: студентка 4 курсу, група ДЗН-21-3  Вероніка САПРУН

Керівник: старший викладач  Юлія БАЙРАК

Нормоконтролер: старший викладач  Павло ГОРНИЙ

До захисту допускаю:
Зав. кафедри дизайну

 Ельвіра БАЗИЛЮК

13 червня 2025 р.

Хмельницький національний університет
(повне найменування навчального закладу)
Факультет технологій і дизайну
Кафедра дизайну
Освітній рівень перший (бакалаврський)
Галузь знань 02 Культура і мистецтво
Спеціальність 022 дизайн
(шифр і назва)
Освітня програма графічний дизайн
(шифр і назва)

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри дизайну
Ельвіра БАЗИЛЮК
7 лютого 2025 року

ЗАВДАННЯ **НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ перший** **(бакалаврський)**

Сапун Вероніка Валентинівна
(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи: Розробка героїв, ілюстрування та верстка авторської книги «Езосейн: Обов'язок короля»

Керівник роботи викладач Юлія Байрак
(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

затверджені наказом вищого навчального закладу від «7» лютого 2025 р., № 23

2. Строк подання студентом закінченої роботи 14 червня 2025 р.

3. Вихідні дані роботи: об'єкт проектування — книга в жанрі фентезі, призначення книги колекційне ілюстроване видання, автор — Alt+f4 (Сапун В.), назва книги — «Езосейн: Обов'язок короля»

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

Вступ _____

розділ 1 Обґрунтування вихідних даних до проектування об'єкта _____

розділ 2 Ретроспектива теми _____

розділ 3 Обґрунтування розробки головної ідеї дизайну об'єкта проектування _____

Висновки _____

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

6 планшетів 600x900 мм, верстка книги форматом B5 (170x240 мм) _____

6. Консультанти розділів роботи


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

7. Дата видачі завдання _____ 7 лютого 2025 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1	Обґрунтування вихідних даних	11.02-15.02	
2	Звернення до історичних джерел	20.02-21.03	
3	Пошук аналогів ілюстрованої книги	22.03-31.03	
4	Розробка концепцій дизайну книги та ілюстрацій	01.04-13.04	
5	Розробка фінальних версій книги	14.04-28.05	
6	Написання та оформлення пояснювальної записки	20.04-30.05	

Студент


(підпис)

Вероніка САПРУН

Керівник роботи



Юлія БАЙРАК

(підпис)

АНОТАЦІЯ

до кваліфікаційної роботи першого бакалаврського освітнього рівня на тему:
Розробка героїв, ілюстрування та верстка авторської книги «Езосейн: Обов'язок
короля»

студентки групи ДЗН-21-3 Сапун В.В.,

керівник к.т.н., доц. Байрак Ю.О.

Обсяг пояснювальної записки – 70 с., 82 ілюстрацій, 1 додаток, 25 джерел.

РОЗРОБКА ПЕРСОНАЖІВ, ІЛЮСТРАЦІЙ, ДЕКОРАТИВНОЇ МОВИ,
АВТОРСЬКА КНИГА, ЖАНР ФЕНТЕЗІ, АВТОРСЬКИЙ СТИЛЬ
МАЛЬОВКИ

У кваліфікаційній роботі проілюстровано та зверстано авторську книгу в жанрі фентезі — «Езосейн: Обов'язок короля». Книга в авторському стилі, унікальним світом та персонажами. Було розроблено обкладинку, 23 ілюстрації, шрифт, декоративну мову. Відмальовано 17 персонажів, що відповідають опису світу та сюжету. Для деяких розділів було розроблено герби королівств книжкового світу, що вказують на зміну локації в розділах. Ілюстрації персонажів детально описують їх дизайн та особливості. Декоративним текстом продубльовані всі заголовки розділів задля глибшої атмосфери книги.

2.06.25

(дата)

(підпис розробника)

ЗМІСТ

	С.
Вступ.....	5
1 ОБҐРУНТУВАННЯ ВИХІДНИХ ДАНИХ ДО ПРОЄКТУВАННЯ АВТОРСЬКОЇ КНИГИ.....	7
1.1 Характеристика книг в жанрі фентезі та персонажів, що розроблені до них	7
1.2 Аналітичне дослідження вимог до дизайну книги.....	17
2 РЕТРОСПЕКТИВА ТЕМИ.....	19
2.1 Історичний огляд ретроспективи дизайну об'єктів обраного напрямку (минулих і сучасних).....	19
2.2 Огляд досягнень відомих художників-графіків і дизайнерів, що працювали над подібною темою.....	25
3 ТВОРЧА РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ ОБ'ЄКТА ПРОЄКТУВАННЯ.....	30
3.1 Вибір та обґрунтування концепції дизайну об'єкта проєктування.....	30
3.2 Розробка варіантів творчих ідей.....	32
3.3 Обґрунтування розробки головної ідеї дизайну об'єкта проєктування...	56
Висновки	66
Перелік джерел посилання.....	68
Додаток А Композиції презентаційних планшетів.....	71

ВСТУП

Актуальність теми. У сучасному книжковому просторі авторське оформлення художньої літератури набуває дедалі більшої ваги. Особливо це стосується жанру фентезі, де візуальні рішення відіграють ключову роль у формуванні уявного світу, емоційної атмосфери та сприйняття персонажів, як частину вигаданого всесвіту. Книга «Езосейн: Обов'язок короля» є прикладом комплексного підходу до створення авторської книги, в якому ілюстрування, верстка та дизайн персонажів поєднуються в єдину концепцію, спрямовану на глибше залучення читача в сюжет і світ твору.

Метою дипломної роботи є розробка персонажів, що відповідають сюжету, створення естетичних ілюстрацій, що передають атмосферу описану в розділах, та верстка авторської книги «Езосейн: Обов'язок короля». Додатковим елементом буде унікальний шрифт та декоративна мова, яка доповнюватиме дизайн самої книги.

Для досягнення мети поставлені наступні завдання: пошук концепцій книги та варіантів героїв, оформлення ілюстрацій, шрифтів та додаткового лору світу. Здійснити верстку книги у вибраному форматі, з урахуванням художньої структури, зручності читання та стилістичної єдності – забезпечити відповідність ілюстративного матеріалу загальному змісту та атмосфері твору.

Практичне значення роботи полягає у створенні повноцінного дизайн-проекту авторського книжкового видання, який може бути реалізований у друкованому форматі. В книзі має бути оформлено як основні розділи так і додаткові розділи, що описують внутрішню будову та закони світу — глосарій. Він виступатиме в ролі проміжних розділів між основної сюжетної історії. Результати роботи можуть бути застосовані в професійній діяльності дизайнерів, ілюстраторів, видавців та авторів, що працюють у жанрі художньої літератури, зокрема фентезі. Окремі компоненти дослідження та розробки можуть

також використовуватись у навчальних програмах з дизайну книги та ілюстрування.

Структура теоретичної роботи обумовлена її метою і завданнями та складається з вступу, трьох розділів, висновків, переліку джерел інформації, 1 додаток. Дипломна робота складається з пояснювальної записки, верстки авторської книги та 6 планшетів з розмірами 600x900мм. Пояснювальна записка виконана на 69 сторінках друкованого тексту.

1 ОБҐРУНТУВАННЯ ВИХІДНИХ ДАНИХ ДО ПРОЄКТУВАННЯ АВТОРСЬКОЇ КНИГИ

1.1 Характеристика книг в жанрі фентезі та персонажів, що розроблені до них

Фентезі — як літературний жанр характеризується створенням вигаданих світів, які функціонують за власними законами, часто відмінними від реальності. Основною особливістю є наявність магії, надприродних явищ, міфологічних істот, а також вигаданої історії, культури та географії. Події у таких творах, як правило, відбуваються в псевдоісторичному або цілковито фантастичному середовищі, яке за своїми структурними елементами часто нагадує середньовічну Європу, однак не обмежується лише цією стилістикою.

Персонажі фентезійних творів часто є рас відмінних від людини, або частково відмінних від них. Наприклад ельфи, дворфи, гноми, демони, напівлюди тощо. Люди також є розповсюдженими персонажами цього жанру, щоб читачі частіше асоціювали себе з головними героями, співпереживали їх долям та сюжетній лінії поміж інших рас та небезпечних для людини обставин [16].

Говорячи про фентезі більшість людей уявить дитячі книги з простим магичним та інфантильним сюжетом але насправді це жорстокий та складний жанр, створювати персонажів до книги важче через унікальність прописаного світу твору, відмінності рас та деталізацію. У фентезі-літературі ключову роль відіграють не лише сюжетні лінії, а й ретельно сконструйований світ — із чітко прописаними політичними, соціальними та культурними системами, що приваблює величезну кількість людей. Окремої уваги заслуговує концепція зла і добра, яка у фентезі часто подається не в чорно-білому, а в багатогранному, морально складному вигляді, більшість персонажів сірі, їх зовнішність часто оманлива, а характер складніший ніж у персонажів інших жанрів.

Найпоширенішими типами головних героїв цього жанру є «обраний» герой, антигерой, чаклун або маг, спадкоємець престолу, вигнанець, шукач істини чи мандрівник. Наприклад «Пісня льоду та полум'я» Джорджа Мартіна за основу

сюжету має між особні війни королівської родини та інших високих домів, тому і головні персонажі виступають, як спадкоємці чи ті хто баряться за владу.

Розробка персонажів у фентезі вимагає не лише визначення їхньої ролі в сюжеті, але й формування мотивацій, передісторії, соціального контексту та унікальних рис, що роблять їх впізнаваними та психологічно достовірними. Особливої уваги потребує питання внутрішньої логіки світу, з яким ці персонажі взаємодіють, а також впливу цього світу на формування їхньої ідентичності та росту. Світ навколо герої впливає на їх буденність, а та в свою чергу змінює темп історії, звички персонажа, одяг, характер та зовнішність.

Книги в жанрі фентезі мають низку своїх особливостей та характерних рис: карту світу, унікальну мову, декоративні шрифти. Це далеко не перевантажені і прості видання з привабливими деталями і насиченим вмістом, який часто переважає оформлення (рис. 1.1). Відомі автори фентезі що мають велику читацьку аудиторію можуть дозволити собі відмовитись від візуалізації їх історій в самому виданні, натомість маловідомі та непопулярні автори часто використовують візуальну частину книги як спосіб привабити якомога більше любителів до своєї історії. Ілюстрації, персонажі та лор стають основною рекламою таких авторів. Вищезгаданий цикл романів Джорджа Мартіна має в оригіналі просте та примітивне оформлення, основною рекламою є саме ім'я автора, а не оформлення книги [13].

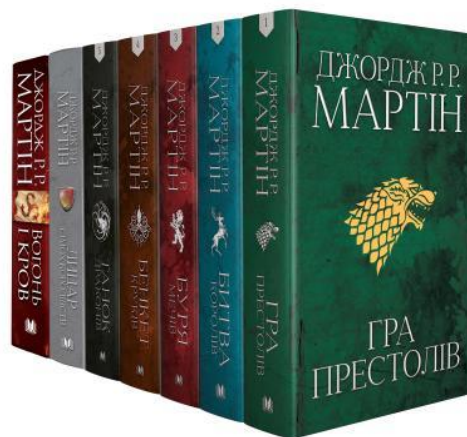


Рисунок 1.1 — Цикл романів «Пісня льоду та полум'я»

На противагу книги з трилогії «Потрощене море» Джо Аберкромбі мають набагато привабливіше оформлення, детальні ілюстрації, що влучно передають події книги, зовнішність героїв та доповнюють дизайн самої книги. Обкладинка також є дуже привабливою та вирізняється поміж інших книг. Цей автор не є дуже популярним, сама трилогія не найкраща з його творів тому візуальна частина самої книги має вагоме значення для її продажів на ринку.

Джо Аберкромбі — англійський письменник-фантаст та кіномонтажник. Автор трилогії «Перший закон» та багатьох інших творів, події яких відбуваються у тому ж фентезійному світі. Також написав підліткову книжкову серію у жанрі фентезі «Потрощене море». Першу книгу серії — «Пів короля» — 2015 року нагороджено премією «Локус» за найкращий підлітковий роман.

"Пів короля" У світі, де сталь — відповідь на все, а люди моляться Матері Війні, важко знайти своє місце одnorукому хлопчині. Ярві, молодший син короля Геттландії, мав стати служителем Батька Миру, але доля розпорядилася інакше. Батькова й братова смерть не лишають йому іншого вибору, як зійти на престол, якого він ніколи не прагнув. Однак втримати трон однією рукою нелегко. Ярві зазнає зради, пройде крізь багато випробувань і знайде справжніх друзів, перш ніж стане тим, ким він є [7].

Книга проілюстрована. Картинки відповідають певним подіям, що відображаються в тексті, Показують персонажів, що фігурують там та подекуди місцевість (рис. 1.2-1.3).



Рисунок 1.2 — З книги «Пів короля»



Рисунок 1.3 — 3 книги «Пів короля»

"Пів світу" — захоплива історія про справжню мужність і наполегливість, яка змусить вас перегортати сторінки до самого кінця (рис. 1.4). Книжка досліджує тему гендерних ролей, дружби, кохання та самопожертви й відправляє читачів у дивовижну подорож небезпечним і непередбачуваним світом. "Та мить, коли ти загаєшся, буде миттю, коли ти помреш" — Шпичка Бату на власному досвіді пересвідчилась у цьому. Вона мріє стати войовницею в суспільстві, яке не схвалює жінок у війську, та іноді Мати Війна торкається жінок, а Батько Мир — чоловіків. Завдяки нещасному випадку Шпичці випадає шанс вирушити в небезпечний похід, який перевірить її навички й рішучість. Дорогою вона зрозуміє, що не все співане у героїчних піснях правда. За рецензією The Washington Post, «Пів світу» — це блискучий твір, сповнений політики, інтриг і насильства. Аберкромбі вміє створювати незабутніх персонажів, і Шпичка — не виняток.

Ілюстрації до другої частини з трилогії «Потрочене море» виконані в такому ж стилі як до першої її частини — «Пів короля».

Нижче представлені обкладинки книг з трилогії «Потрочене море» (1.5-1.7).



Рисунок 1.4 — 3 книги «Пів світу»



Рисунок 1.5 — «Пів короля»



Рисунок 1.6 — «Пів світу»

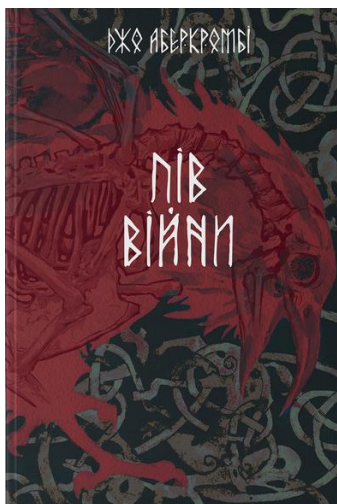


Рисунок 1.7 — «Пів війни»

У процесі підготовки фентезі-книги до друку формат сторінки відіграє не менш важливу роль, ніж стиль оформлення чи шрифт. Саме розмір сторінки визначає не лише зовнішній вигляд видання, а й зручність читання, щільність верстки та загальне сприйняття історії. У верстці фентезі-книг найчастіше використовуються формати А5 (148 × 210 мм) та В5 (170 × 240 мм), оскільки вони ідеально поєднують читабельність, зручність для друку та презентаційний вигляд. Формат А5 — це найпоширеніший розмір для книг середнього обсягу, особливо в українських та європейських видавництвах. Він зручний для рук, не перевантажує очі, забезпечує комфортне сприйняття тексту та дозволяє ефективно розміщувати художні або декоративні елементи без втрати простору. А5 добре підходить для фентезі, де текст може бути щільним, але все ще потребує візуальної легкості. В5, трохи більший за А5, часто обирають для об'ємних романів або тоді, коли тексту багато, а автор чи видавець прагне зменшити кількість сторінок без втрати читабельності. Цей формат дозволяє зручніше вбудовувати карти, додаткові схеми чи декоративні елементи, які часто супроводжують епічне фентезі. Він також додає книзі більш презентабельного вигляду, що особливо цінно при виданні серій або преміальних варіантів книг. Обидва формати — А5 і В5 — забезпечують хороший баланс між естетикою, економічністю друку та комфортом для читача, що робить їх найпопулярнішими серед авторів і дизайнерів, які працюють у жанрі фентезі.

Окрім проблеми деталізації світу та популярності автора є ще одна рушійна складова, що впливає на візуальну складову книги, а саме — вікове обмеження видання. Так як фентезі є доволі складним жанром — його віковою аудиторією здебільшого є 14-30 річні читачі. Саме ця категорія найбільш схильна до занурення у вигадані світи, сприймає метафоричність і символізм жанру, цікавиться темами становлення особистості, боротьби з внутрішнім і зовнішнім злом, вибору та відповідальності. Популярність жанру фентезі зростає стабільно, особливо на фоні широкої присутності цього формату в кіно, телебаченні, відеоіграх та коміксах. Це створює сприятливі умови для залучення нових читачів, які, познайомившись із візуальними адаптаціями, звертаються до літературного першоджерела. Така тенденція стимулює авторів створювати фентезі-тексти з чіткою візуальною уявністю, драматизмом і кінематографічним ритмом, що також впливає на вимоги до візуального оформлення книги.

Книги, що не містять насилля відносять до дитячої та підліткової аудиторії читачів, проте більшість фентезі книг розраховані саме на дорослих, повнолітніх читачів, через жорстокість, різного роду насилля та надміру важкі емоційні історії головних персонажів. Магія та веселі середньовічні міста сповнені живої музики це далеко не те, що уявляють собі поціновувачі жанру. Частина людей що читають цей жанр прагне побувати в важких обставинах з легким ароматом свободи дій, а не прочитати милу пригодницьку історію. Це люди, що виростили на книгах Толкіна, Льюїса та Мартіна — величезних всесвітах розрахованих на дорослу аудиторію.

Якщо аналізувати персонажа та його дизайн за межами книги, то стане зрозуміло, що в сучасності це є масовим і дуже популярним явищем. Маскот, комп'ютерні ігри, книги, анімації, музичні кліпи, сценічні образи тощо — всюди є місце персонажам: чи то в торгових компаніях чи то в коротких анімаційних роликах. Це розповсюджений прийом що не тільки візуалізує деяку частину проєкта чи компанії а й привертає увагу до вихідного продукту, збільшує аудиторію продукції чи сам є рекламним прийомом. Красиві персонажі привертають увагу підліткової та молоді повнолітньої частини читачів, яскраві персонажі мають такий ж ефект. Чітко добрі чи злі персонажі без глибокого змісту

завичай розробляються для дитячих історій чи продукції. Кожен персонаж, як би він не був зроблений буде відгукуватись частині споживачів та залучатиме нових. Нейтрально-позитивні персонажі можуть презентувати бренд чи компанію.

Одним з непопулярних в Україні, але яскравих прикладів використання персонажів як самореклами своєї творчості є персонажі до Eve music художниці персонажів та презентаційні ілюстрації (рис. 1.8-1.10) [23].

Короткі анімації до музики, з коротким, проте повністю розкритим сюжетом та змістом. Персонажі немов живі відображають свій характер, та сюжет створений авторкою анімації та автором музики (рис. 1.11-1.13).



Рисунок 1.8 — Персонажі Mariyasu



Рисунок 1.9 — Персонажі Mariyasu



Рисунок 1.10 — Персонажі Mariyasu



Рисунок 1.11 — Eve music



Рисунок 1.12 — Eve music

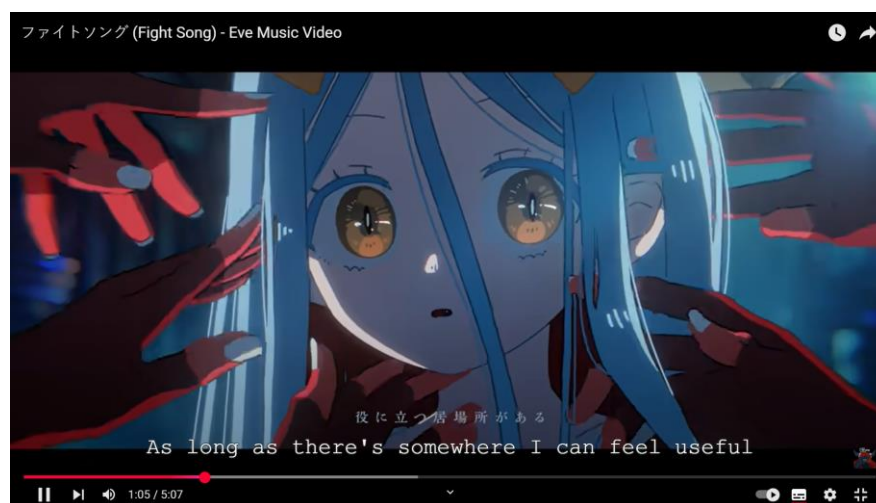


Рисунок 1.13 — Eve music

Ілюстрації також не останні в способах якнайкраще зарекомендувати свою книгу, чим складніші малюнки тим доросліша аудиторія припадає на те чи інше видання та навпаки — чим простіші малюнки, тим менші за віком читачі будуть основними споживачами книги. Часто ілюстрації описують конкретний момент в історії і не розповідають майже нічого про загальний лор та будову світу фентезі. Зрідка ілюстровані сторінки відносяться до загальних подій, а не конкретної миті і це дає більше простору для уяви читача ніж надто прив'язані до події арти. Стилізовані дизайни персонажів чи елементів з всесвіту можуть з легкістю замінити ілюстрації створивши загальні постійні образи головних героїв,

навколишнього середовища та окремих сюжетних деталей. Для фанатів ця інтерпретація інформації та всесвіту є привабливішою, ніж ілюстрації в звичайному розумінні цього слова. Також для розвитку книги такі деталізовані розробки та дизайни є хорошою рекламною кампанією, що буде підтримувати цікавість фанатів до книги та сюжету.

1.2 Аналітичне дослідження вимог до дизайну об'єкта

У жанрі фентезі дизайн відіграє особливо важливу роль, оскільки він формує перше враження про вигаданий світ і задає атмосферу ще до знайомства з текстом. Обкладинка має бути емоційно виразною, впізнаваною за стилем, відображати жанрову належність і водночас бути унікальною, щоби виділитися серед інших видань. Ілюстративні елементи, шрифтова палітра, колористика, декоративні орнаменти — усе це має бути стилістично узгодженим і підпорядкованим загальній ідеї твору. З технічної точки зору дизайн книги повинен відповідати стандартам друку: враховуються параметри обрізу, безпечних зон, полів, роздільна здатність і колірний простір зображень, а також формат, у якому готуються оригінал-макети. Текстовий блок має бути збалансований за шириною, міжрядковим інтервалом і кеглем, що забезпечує комфортне та безперервне читання.

За основу проектування книги було обрано макет форматом B5 (176 × 250 мм), який є дещо більшим за стандартний формат A5 і часто використовується для художньої та науково-популярної літератури середнього або великого обсягу. Формат B5 дозволяє досягти оптимального балансу між об'ємністю тексту та зручністю читання: він забезпечує достатньо простору для розміщення великої кількості інформації на одній сторінці, зберігаючи при цьому візуальну легкість і гармонійне сприйняття верстки. Завдяки ширшому шпальтовому полю, цей формат ідеально підходить для використання ілюстрацій, декоративних вставок, карт, що є особливо актуальним у фентезійному жанрі, де важлива деталізація світу. Вимоги до макету книги у форматі B5 (170 × 240 мм, як було зазначено на сайті друкарні):

1. Розмір сторінки — формат В5 забезпечує комфортне поєднання простору для тексту та графіки, залишаючись зручним для читача.
2. Поля сторінки:
 - верхнє та нижнє — 25–30 мм,
 - зовнішнє — не менше 20 мм,
 - внутрішнє (біля корінця) — не менше 20 мм для уникнення втрати тексту в згині.
3. Шрифтове оформлення:
 - основний текст Georgia
 - розмір шрифту — 10–12 pt,
 - міжрядковий інтервал — 1,2–1,5 для вільного сприйняття тексту.
4. Композиційна сітка — модульна, з чітко визначеними зонами для тексту, заголовків, колонтитулів, номерів сторінок і, за потреби, графічних елементів.
5. Поліграфічні вимоги — у макеті враховуються зони під обріз, технічні допуски та адаптація до друкарського процесу (зокрема, СМУК-формат для зображень, роздільна здатність не менше 300 dpi).

Отже, обраний формат В5 та відповідні технічні й дизайнерські параметри створюють оптимальні умови для реалізації авторської фентезі-книги [15]. Такий підхід забезпечує баланс між зручністю читання, жанровою виразністю та естетичною цілісністю видання, що відповідає як сучасним поліграфічним вимогам, так і очікуванням цільової аудиторії [1].

2 РЕТРОСПЕКТИВА ТЕМИ

Історичний огляд ретроспективи дизайну об'єктів обраного напрямку: минулих і сучасних книг в жанрі фентезі

Книжкові видання мають свій початок ще з дуже ранніх часів. Перші ілюстровані книги з'явилися одразу ж після розповсюдження і збільшення попиту на книги загалом. Та ілюстрації там були простіші, наприклад стилізовані буквиці з яких починалась історія, чи невеличкі картини поміж сторінками. Ці зображення були не лише декоративними, а й мали символічне або пояснювальне значення, особливо в релігійних текстах. З появою друкарства у XV столітті ілюстрації почали гравіювати на дереві, що дало змогу відтворювати їх разом із текстом у великій кількості примірників. У наступні століття техніки ілюстрування вдосконалювалися: гравюра на міді, літографія, а згодом і кольоровий друк дозволили досягати вищої деталізації та візуального впливу.

У XVIII–XIX століттях ілюстрація стає важливою частиною масової літератури — з'являються ілюстровані романи, науково-популярні видання та дитячі книги. У цей час формується уявлення про ілюстратора як окремого художника з власним стилем. Наприкінці XIX століття ілюстрація набуває рис самостійного мистецтва, особливо в стилях модерн і символізм, а книжкове оформлення стає складовою загального художнього образу видання [25].

У XX столітті ілюстрація активно розвивається разом із поліграфією. Вона охоплює як традиційне малювання, так і фотографію, колаж, комікси. Після Другої світової війни особливо розквітає дитяча книжкова графіка, з'являються національні школи ілюстрації, зокрема польська, чеська, радянська. Наприкінці століття цифрові технології докорінно змінюють підхід до створення ілюстрацій: з'являються векторна графіка, 3D-моделювання, інтерактивні формати [2].

Сьогодні ілюстрація є гнучким інструментом, що поєднує естетику, функцію і комунікацію. Вона активно адаптується до різних носіїв — від друкованої книги до екрану — і продовжує відігравати важливу роль у формуванні читацького досвіду.

Якщо розглянути саме фентезі, як жанр, то основою для більшості сучасних фентезі став «Володар перснів» Дж. Р. Р. Толкіна (рис. 2.1) чи «Хроніки Нарнії» К. С. Льюїса (рис. 2.2). Згодом до впізнаваних фентезі творів додався цикл романів Дж. Мартіна, що отримав книжку екранізацій відомих як, «Гра престолів» та «Дім дракона». У середині ці видання ХХ століття та мали стримане, здебільшого текстове оформлення. Обкладинки ранніх видань зазвичай були ілюстровані вручну або мали символічні зображення, що натякали на зміст, не розкриваючи сюжет. Основний акцент робився на типографіці та композиції. У 1980–1990-х роках, з розвитком комерційної ілюстрації та поліграфії, фентезі-дизайн набуває більш яскравих і деталізованих форм [12]. На обкладинках з'являються герої, сцени битв, міфологічні істоти та пейзажі вигаданих світів. У цей період активно використовуються олійні або акрилові ілюстрації з високим рівнем реалістичності, що підсилює епічність жанру. Саме тоді формується стійка асоціація фентезі-книги з насиченим візуальним рядом, що переносить читача у світ пригод ще до прочитання першої сторінки (рис. 2.3-2.4).

З початку ХХІ століття дизайн фентезійних книг адаптується до цифрової епохи та ринку масової літератури. З'являється поділ між оформленням комерційного фентезі (з динамічними, «кінематографічними» обкладинками) та арт-книгами з дизайнерським ухилом — мінімалістичними або стилізованими під середньовічні манускрипти. Сучасні обкладинки часто створюються цифровими художниками, застосовуються графічні планшети, 3D-моделі, шрифтові композиції, що поєднують ручну каліграфію з сучасною типографікою. Також часто ілюстрації малюють вручну фарбами а після оцифровують для подальшого друку.



Рисунок 2.1 — перші видання «Володар перснів»



Рисунок 2.2 — перші видання «Хроніки нарнії»



Рисунок 2.3— сучасні видання «Володаря перснів»



Рисунок 2.4— сучасні видання «Хроніки нарнії»

На сьогоднішній день існує багато різноманітних ілюстрованих видань, фентезі книг, що прекрасно демонструють дизайнерську роботу та вміння ілюстраторів передати той чи інший світ фентезі видання. Завдяки розвитку цифрових технологій, високоякісному друку та експериментам із формою, ілюстровані видання сьогодні стають не лише засобом передачі інформації, а й емоційним досвідом для читача [2]. Вони охоплюють найрізноманітніші жанри — від дитячих казок до графічних романів і науково-популярних альбомів, формуючи нові стандарти візуальної культури читання. Проте, не виходячи від теми, до уваги ми візьмемо саме книги розраховані на старшу аудиторію, саме такі приклади можуть стати натхненням і орієнтиром для подальшої розробки авторського проєкту — книги «Езосейн: Обов'язок короля», що поєднує жанри фентезі, політичної драми та епічної пригоди з розвиненою ілюстративною концепцією.

«The Folio Society Editions» — це британське видавництво спеціалізується на класичних творах у неймовірно оформлених виданнях — часто з авторськими ілюстраціями, дизайнерськими шрифтами (рис. 2.5-2.7) [4].

Наприклад:

- "Dune" (Френк Герберт)
- "Brave New World" (Олдос Гакслі).
- "Frankenstein" (Мері Шеллі)

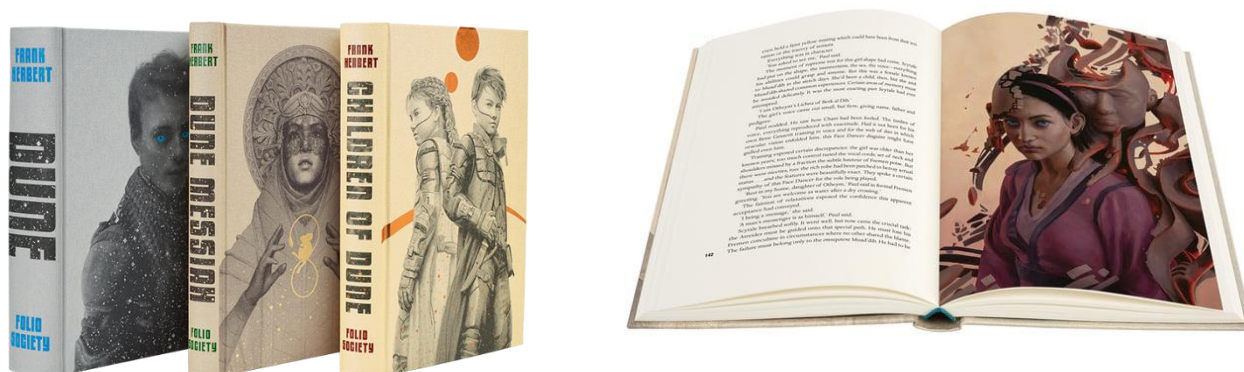


Рисунок 2.5 — "Dune"



Рисунок 2.6 — "Brave New World"



Рисунок 2.7 — "Frankenstein"

У кожній книзі детально розроблений візуальний світ героїв та їх середовище що допомагає читачеві зануритись в цей світ

"The Sleeper and the Spindle" — Ніл Гейман, ілюстрації Кріса Рідделла.

Казка для дорослих у стилі готичного фентезі (рис. 2.8). Ілюстрації — витончені, в чорно-золотій гамі, з відсилками до середньовічної графіки, де кожен персонаж переданий з нюансами костюма, постави, настрою [5].

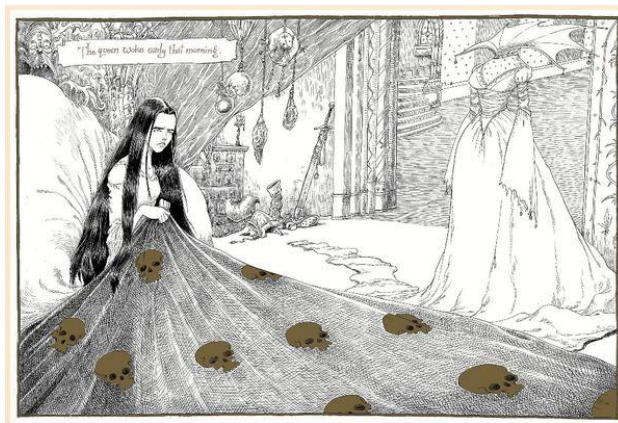
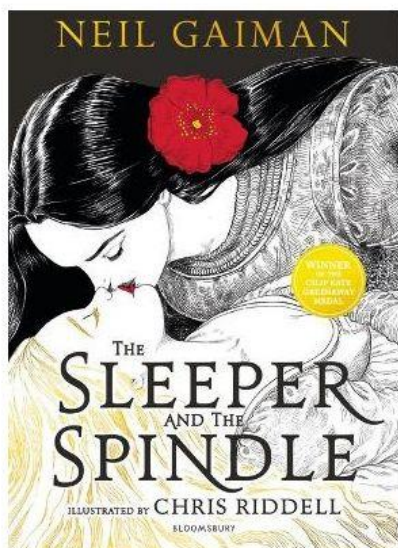


Рисунок 2.8 — "The Sleeper and the Spindle"

"The Arrival" — Шон Тан. Графічна новела без слів, яка поєднує в собі елементи дизайну персонажів, архітектури, абстрактної символіки. Це книга про еміграцію, ілюстрована як колекція вигаданих спогадів (рис. 2.9). Глибоко емоційна і доросла [6].

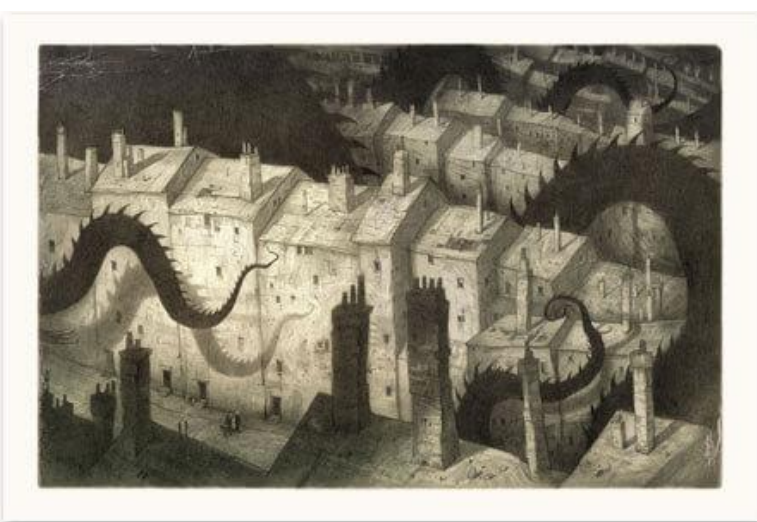
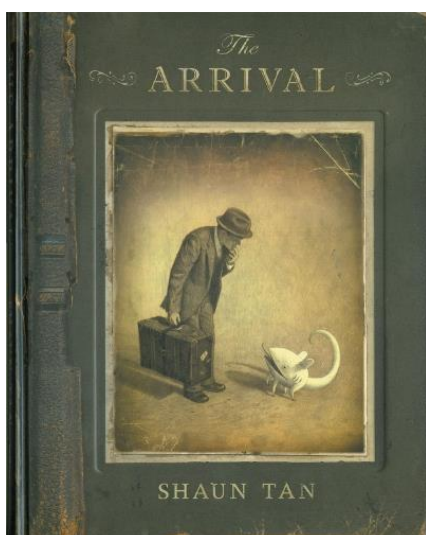


Рисунок 2.9— "The Arrival"

Ці книги показують, як ілюстрація і візуальний дизайн не просто доповнюють текст, а інтерпретують, поглиблюють і роблять досвід читання

унікальним — особливо для дорослого читача, що цінує мистецтво, атмосферу і оформлення.

Багато з таких детально проілюстрованих видінь є колекційними виданнями в обмеженому тиражі. Відомі автори зазвичай запускають колекційні видання в дорогій шкіряній обкладинці чи з коштовними елементами. Перші видання також стають колекційними з плином часу і подекуди набирають більшої цінності ніж коштовні та дороговартісні, з матеріальної точки зору, екземпляри [17]. Маловідомі автори зазвичай публікують свої твори на веб платформах і якщо ті набирають значної популярності можуть розробити обмежений тираж для фанатів. Такі видання не є особливими чи дороговартісними, їх унікальність полягає саме в матеріальному вигляді, а не веб форматі. Такі книги теж вважаються колекційними та унікальними. «Езосейн: Обов'язок короля» є саме таким колекційним виданням для обмеженого кола людей. Веб-версія авторської книги вже опублікована на сайті Wattpad та є в відкритому доступі, друковане видання не є обов'язковим надбанням для ознайомлення з історією, а лиш слугує естетичним задоволенням для вже існуючих читачів, чи фізичною варіацією опублікованої історії.

2.2 Огляд досягнень відомих художників-графіків і дизайнерів, що працювали над подібною темою

Багато дизайнерів що працюють на видавництвах, з дизайнами персонажів або ілюстраціями виконують замовлення саме на книги, дитячі чи дорослі. Дитячі книги більш розповсюджені по кількості варіацій та тиражів, але мають значно простіше і менш вибагливе оформлення. Зрідка дитячі книги мають деталізовані ілюстрації. На противагу цьому ілюстровані книги на дорослу аудиторію зустрічаються рідко, але мають значно вищий рівень оформлення та ілюстрацій. Дизайнери, що працюють над дорослими виданнями мають більший рівень в своїх навичках та займають місце в кращих видавництвах. Книга «Езосейн: Обов'язок

короля» розрахована на дорослу аудиторію, тому як приклади розглянемо ілюстраторів, що працювали з такими книгами [22].

Дейв Маккін — британський художник, який поєднує в своїх роботах малюнок, живопис, фотографію та цифрове мистецтво (рис. 2.10-2.11). Він відомий своїми ілюстраціями до творів Ніла Геймана та іншими проектами в жанрі темного фентезі [9].



Рисунок 2.10 — Ілюстрації Дейв Маккін



Рисунок 2.11 — Ілюстрації Дейв Маккін

Алан Лі — британський ілюстратор, відомий своєю роботою над ілюстраціями до творів Дж. Р. Р. Толкіна [24]. Його стиль характеризується реалістичністю та романтизмом, що чудово передає атмосферу та повноту фентезі світів (рис. 2.12-2.13) [10].



Рисунок 2.12 — Ілюстрації Алан Лі

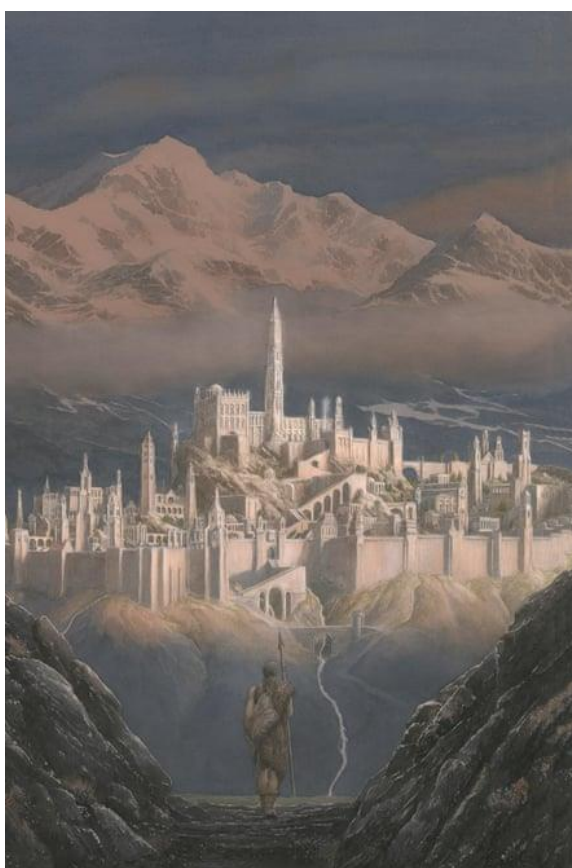


Рисунок 2.13 — Ілюстрації Алан Лі

Томас Отт — швейцарський художник, відомий своїми коміксами без слів, виконаними в техніці скрейчборду. Його роботи вирізняються похмурою атмосферою та глибоким символізмом (рис. 2.14-2.15) [11].



Рисунок 2.14 — Ілюстрації Томас Отт



Рисунок 2.15 — Ілюстрації Томас Отт

Ілюстратори, що працюють із книгами для дорослої аудиторії, виконують надзвичайно важливу і водночас тонку роботу, адже їм потрібно не лише передати зміст тексту, а й зберегти глибину, атмосферу та настрій твору без надмірного спрощення або зайвої прямолінійності. У таких проектах художник виступає як співавтор візуального виміру книги, створюючи ілюстрації, що поглиблюють інтерпретацію тексту, допомагають занурити читача у внутрішній світ персонажів чи в атмосферу описаного світу. Також важливим є врахування цільової аудиторії — дорослі читачі, як правило, очікують глибшої концептуальності, складніших естетичних рішень та продуманого графічного стилю. Ілюстратор повинен ретельно добирати засоби виразності: лінію, текстуру, колір, композицію та характер подачі — усе має відповідати як загальному тону твору, так і функціональній ролі ілюстрацій (чи це будуть сюжетні сцени, атмосферні розвороти, декоративні заставки чи портрети героїв). Окрім художньої складової, не менш значущими є технічні аспекти співпраці з видавництвом: формат книги, тип паперу, колірність друку, положення ілюстрацій у макеті, інтеграція з текстовими блоками. Ілюстратор має тісно взаємодіяти з дизайнером та верстальником, щоб забезпечити єдність візуального стилю видання. Загалом, робота над книгою для дорослої аудиторії — це не лише художня, але й аналітична та комунікаційна діяльність, що потребує глибокого розуміння літератури, культури, графічного дизайну та специфіки читацького сприйняття.

3 ТВОРЧА РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ ОБ'ЄКТА ПРОЄКТУВАННЯ

3.1 Вибір та обґрунтування концепції дизайну книги та персонажів

«Езосейн: Обов'язок короля» — це перша книга з трилогії «Езосейн» в жанрі фентезі зі своїм унікальним всесвітом, персонажами та історією. Події розгортаються у вигаданому королівстві, де магія, політичні інтриги та давні пророцтва сплітаються в єдину лінію долі головного героя. Сюжет зосереджений на постаті молодого спадкоємця престолу, якому доводиться обирати між власними переконаннями та відповідальністю перед народом. На тлі загрозливого конфлікту між старими силами та новими порядками герой проходить складний шлях — від юнацької наївності до усвідомленого прийняття королівського обов'язку. У цьому творі світ Езосейну постає не просто як декорація для пригод, а як повноцінна жива структура — з географією, міфологією, етнічним розмаїттям і власною історією. Унікальні персонажі — від воїнів і магів до зрадників і провидців — формують багатопланову оповідь, у якій кожна дія має наслідки, а моральні вибори не завжди мають однозначні відповіді. Через призму персональних переживань героїв авторка порушує теми влади, честі, втрати, віри у себе та боротьби за ідеали. «Езосейн: Обов'язок короля» відкриває двері у масштабну трилогію, що поєднує епічність класичного фентезі з сучасною глибиною характерів і сюжетної побудови. Це історія про те, як непростий шлях до влади може виявитися не лише випробуванням, а й пошуком власного місця у світі, який сам перебуває на межі змін.

Морріган, як головний герой є провідником в всесвіт книги, але історія не є в жанрі ісекай, тому вивчати поступово світ з персонажем не вийде. Головний герой знає про світ значно більше за читача тому паралельно з основною історією у веб-форматі виходить також додаткове видання «Історії з континенту Естія» — глосарій, що коротко та чітко пояснює будову світу та не псує динаміку історії детально описує події відмінні від нашого світу та заплутані на перший погляд. В друкованій книзі ці два видання поєднані та структуризовані для зручності читання. До цих коротких розділів додані описи, візуалізація в форматі ілюстрацій

та різноманітних дизайнів. Більшість сторінок з лором оформлені, як сторінки зі записника Моррігана — одного з головних героїв. Основа для таких сторінок є в декількох кольорових гамах для того щоб деякі з кольорових зображень не зливались із фоном та гарно читались (рис. 31-3.3).



Рисунок 3.1 — Пуста сторінка під лінійні начерки



Рисунок 3.2 — Пуста сторінка під світлі кольорові ілюстрації

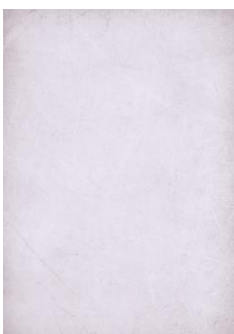


Рисунок 3.3 — Пуста сторінка під темні кольори

Як основу для дизайну було взято стилістику близьку до темного фентезі. Рукописний шрифт заголовків, назви, додаткові надписи на ілюстраціях також

виконані від руки для створення більш комфортної атмосфери та збереження основної концепції оформлення. Самі текстові сторінки не є нагромадженими, ілюстрації не перебивають текст й не відволікають від прочитання. За приклад та ідею оформлення, з точки зору технічних нюансів, було взято книгу «Пів короля», ця книга доволі проста та стильна, не перевантажена та має приємне око оформлення. Декоративний шрифт, що вдало поєднується з основним текстом, ілюстрації що не перевантажують текстову частину та приваблива обкладинка з символічним декором.

3.2 Розробка варіантів творчих ідей

Першим етапом у створенні книги та ілюстрацій до неї стали персонажі. Окрім головних персонажів в історії присутні також другорядні герої, що відіграють не менш значиму частину сюжетних ходів. Тож було прийнято рішення проілюструвати також і їх, стилізуючи це на вінтажних сторінках для естетичного задоволення та задля створення відповідної атмосфери. Адже розміщення таких ілюстрацій на білому простому фоні мало б віддавало атмосферою історії та значно б вирізнялось стилем та візуальним сприйняттям. Відкриваючи фентезі читач не очікує побачити суворі дизайни що розповідають все від та до, але без будь якої естетично приналежності до історії, він очікує потрапити в світ та зануритись в атмосферу зі смаком середньовіччя, потертих книг, чорнил, естетичних начерків тощо. Саме це і стало за мету в створення дизайну до книги.

Усього було проілюстровано 17 персонажів, дві повноцінні ілюстрації, а також створено низку додаткових сторінок, присвячених візуалізації світу. Ці сторінки містять схематичні карти, декоративні вставки, тематичні орнаменти та інші графічні елементи, що розкривають географію, культуру та структуру вигаданого всесвіту. Вони не лише доповнюють основний текст, а й поглиблюють сприйняття твору, створюючи цілісну естетичну атмосферу і підсилюючи ефект занурення у фантастичну реальність Езосейну. Таке комплексне ілюстрування

стало невід'ємною частиною візуального стилю видання, дозволяючи читачеві краще орієнтуватися у складній системі взаємозв'язків між персонажами, локаціями та подіями. Ілюстрації були виконані в єдиній стилістичній манері, що відповідає загальному тону книги — атмосферному, дещо похмурому, з акцентом на характер, емоційну глибину та культурну автентичність вигаданого світу. Окрему увагу було приділено деталям костюмів, зброї та символіки. Також оформлення сторінок зі вставками про будову світу відіграє функцію навігаційного інструменту — умовно поділяючи розділи та слугуючи візуальним орієнтиром для читача. Таким чином, графічний супровід не лише прикрашає видання, а й виконує змістову функцію, підсилюючи тематичний зміст і роблячи книгу об'ємною як за формою, так і наповненням.

Головний персонаж — це художній засіб від обличчя якого розгортається сюжет. Інколи таких персонажів може бути декілька, для погляду під різними кутами під час сюжету. В книзі «Езосейн: Обов'язок короля» є декілька основних персонажі, не дивлячись на те, що основна історія все ж крутиться навколо одного персонажа. Цей варіант розподілення ролей дозволив не тільки вправно маніпулювати сюжетом та описами, а і розподілити акценти в ілюстраціях. Найбільше кількість візьме на себе персонаж навколо якого крутиться сюжетна лінія, інші масу ілюстрацій буде створено для важливих головних героїв, потім другорядних. Таким чином створилась своєрідна ієрархія, що визначає собою акцентність в ілюстраціях та тексті.

Перший головний герой — Імператор Морріган Мюррей. Початково мав бути худим та слабким фізично персонажем, але через світ та обставити нахшталт його статусу він не міг таким бути, тому його фізичну і візуальну складову було змінено на середньостатистичну форму тіла, що майже щодня піддається жорстким тренуванням поміж королівських гвардійців (рис. 3.4 - 3.6). Він є незаконно народженим сином покійного імператора Озіса Мюррей. Має старшого брата, який є корононаступником. Матері не знає і тому проживає з дитинства пообік зі своїм батьком. Має важкий імпульсивний, меланхолічний та водночас розсудливий характер, що супроводжується небезпечними знаннями отрутої справи. В його

поведінці та міміці переважають спокійні та добрі риси. Сідлає найбільшого в Ваейнорі дракона та виглядає, як доволі простий хлопець. На відміну від усієї королівської родини він має чорне волосся, за що в армійських колах отримав прізвисько «ворон».

Узагальнивши образ було розроблено декілька концепцій.

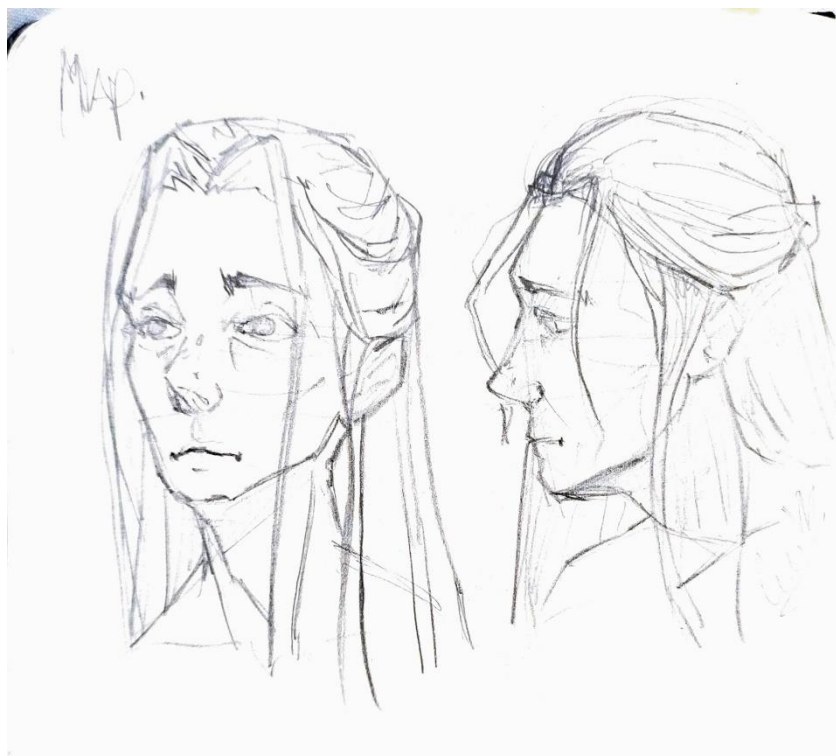


Рисунок 3.4 — Концепція перша, худий



Рисунок 3.5 — Концепція друга, середнього віку

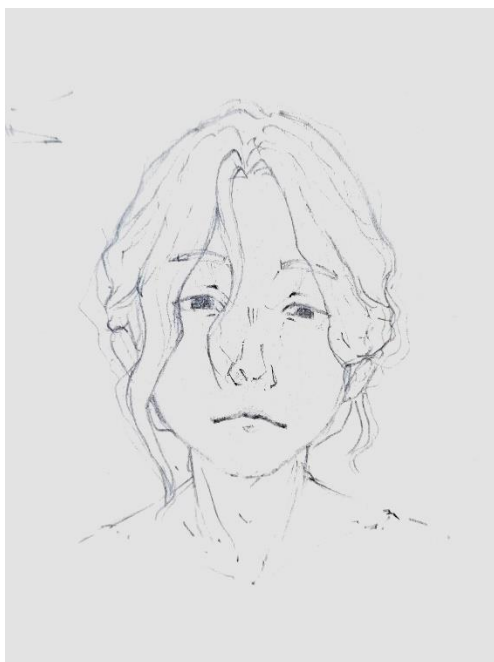


Рисунок 3.6 — Перший ескіз фінального варіанту Моррігана

Після вибору загального зовнішнього вигляду почалась розробка одягу для персонажа та детальніша промальовка обличчя та волосся (рис. 3.7-3.13).

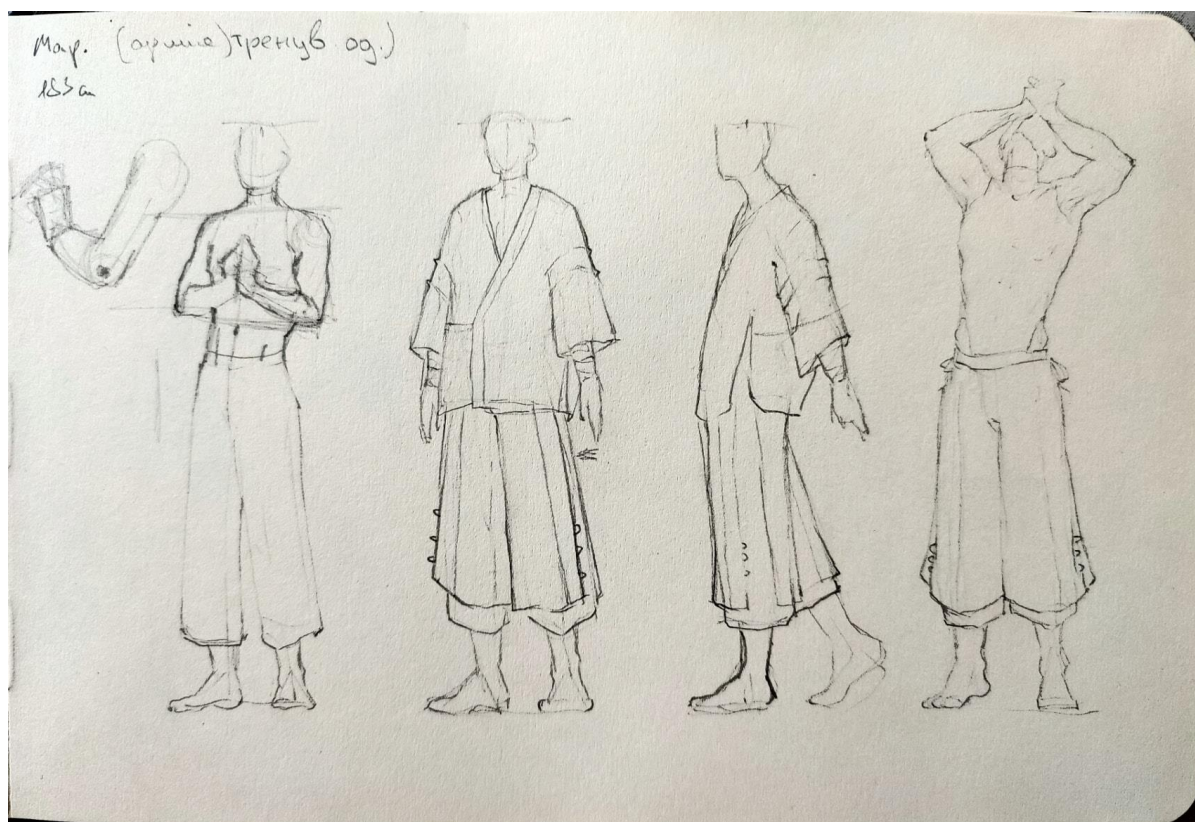


Рисунок 3.7 — Начерки військового одягу Ваейнору

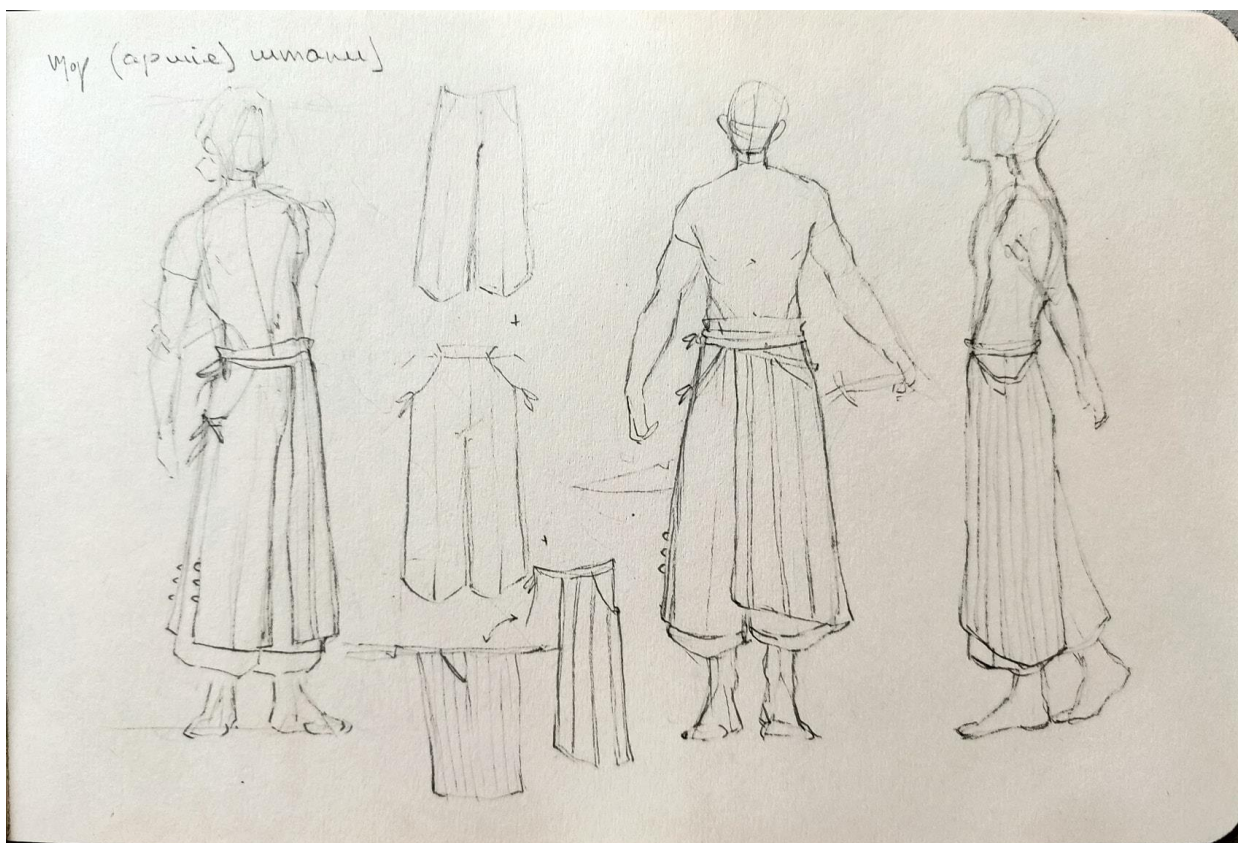


Рисунок 3.8 — Начерки зручного одягу для персонажа

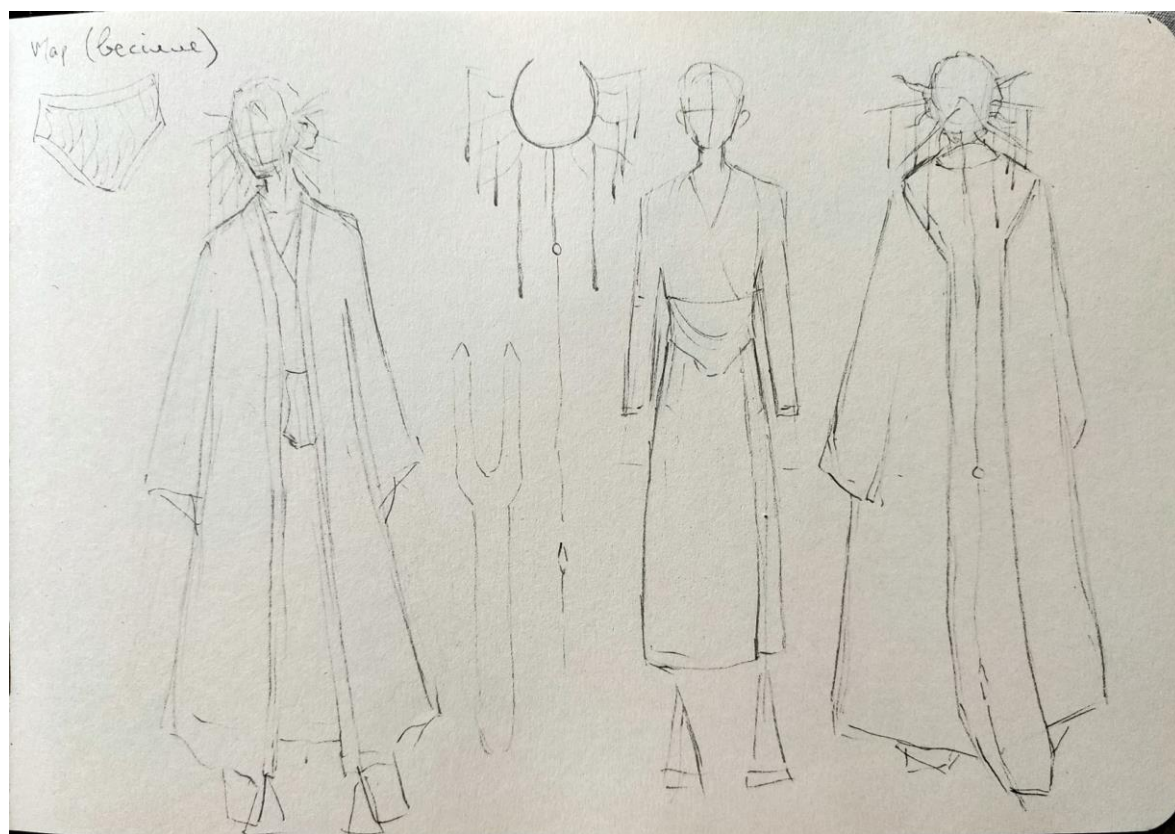


Рисунок 3.9 — Начерки церемоніального вбрання

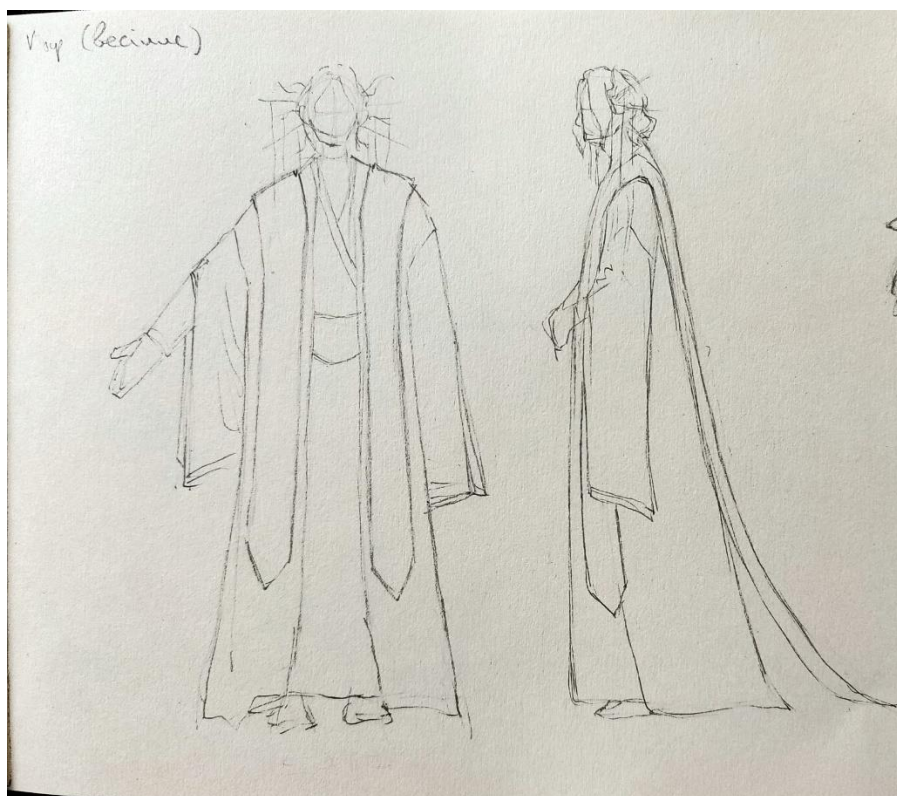


Рисунок 3.10 — Начерки церемоніального вбрання



Рисунок 3.11 — Емоції

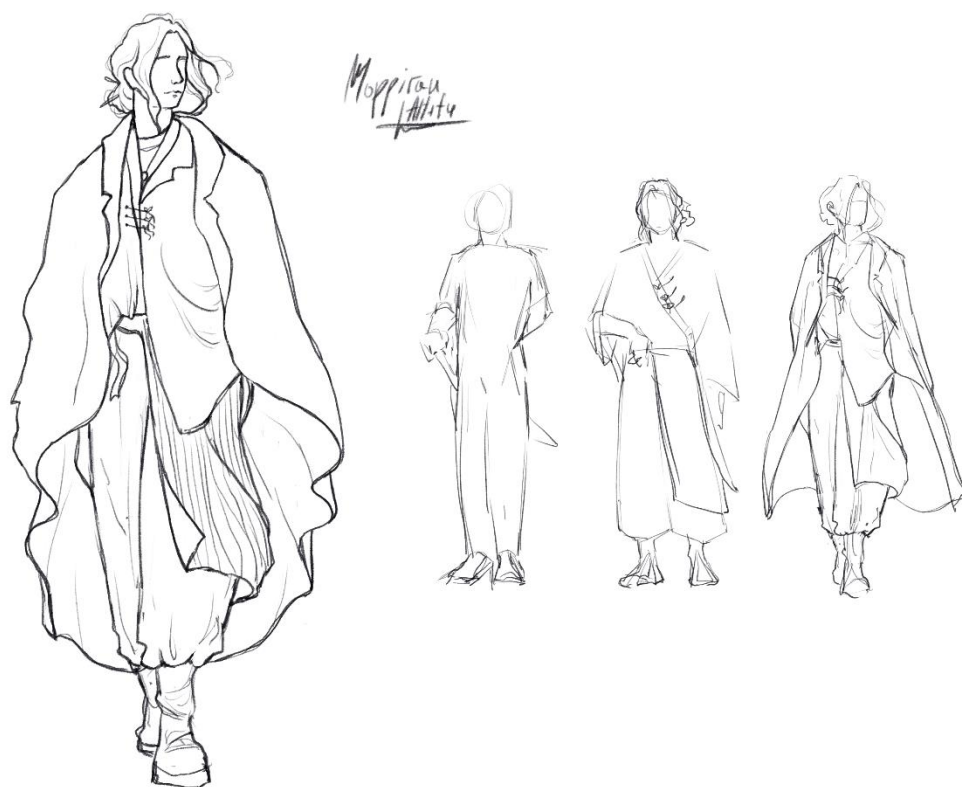


Рисунок 3.12 — Морріган, пошук основної пози



Рисунок 3.13 — Морріган, кольоровий дизайн

Королева Мірена Блумарт — друга головна героїня. Раса: хелейф (суміш людини та ельфа, вирізняється короткими гострими вухами, що опущені донизу та здібністю до магії) (рис. 3.14-3.18). Характер: добра, емоційна, імпульсивна та егоцентрична. Особливі навички, що варто врахувати в дизайні: володіє захисною магією та маленькими кинжалами, які ховає під одягом; завжди виглядає ідеально. Особливості зовнішності, що варто врахувати в дизайні: фарбоване волосся, деякі волосини є, натурального, білявого кольору; вуха притаманні расі хелейф. Правителька ворожої Ваейнору держави — Альварен. Єдина донька в родині, має емоційні проблеми які намагається приховати за надмірною впевненістю.



Рисунок 3.14 — Початковий варіант Мірени



Рисунок 3.15 — Начерки вбрання Мірени



Рисунок 3.16 — Концепції Мірени



Рисунок 3.17 — Зовнішність Мірени

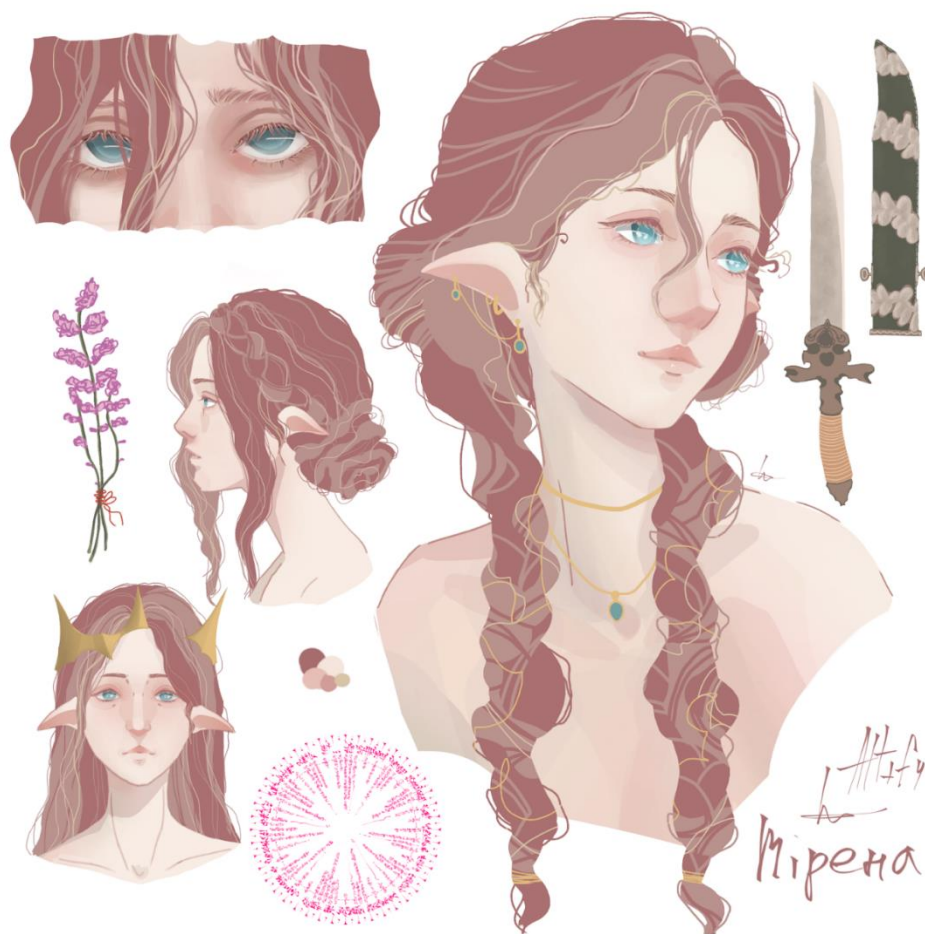


Рисунок 3.18 — Мірена, кольоровий дизайн

Фьольнір Цір — один з трьох лордів островів Астеру. Раса: ельф (ельфи живуть довше ніж люди та довше ніж хелейф). Характер: м'який, турботливий, ревнивий, добрий. Особливі навички: володіє забороненою магією “лялькар”, також мечник та добре вирішує політичні питання. Особливості зовнішності: ельф з високого дому, тому має біле, як молоко, волосся; одне з вух вражене магією відьом та має шрами. Про персонажа: заручений з Міреною. Один з трьох лордів Астеру, займає високу посаду та входить до ради Синього Альянсу (рис. 3.19-3.21).

Чірі — це його лялька, його зброя, нишпорка та колишня дочка. Цей персонаж не розмовляє, має прозоре волосся що приховує її присутність та малий зріст. Незважаючи на особливості, основою зовнішності цього персонажа є дитина — дівчинка на вигляд років восьми (рис. 3.22).

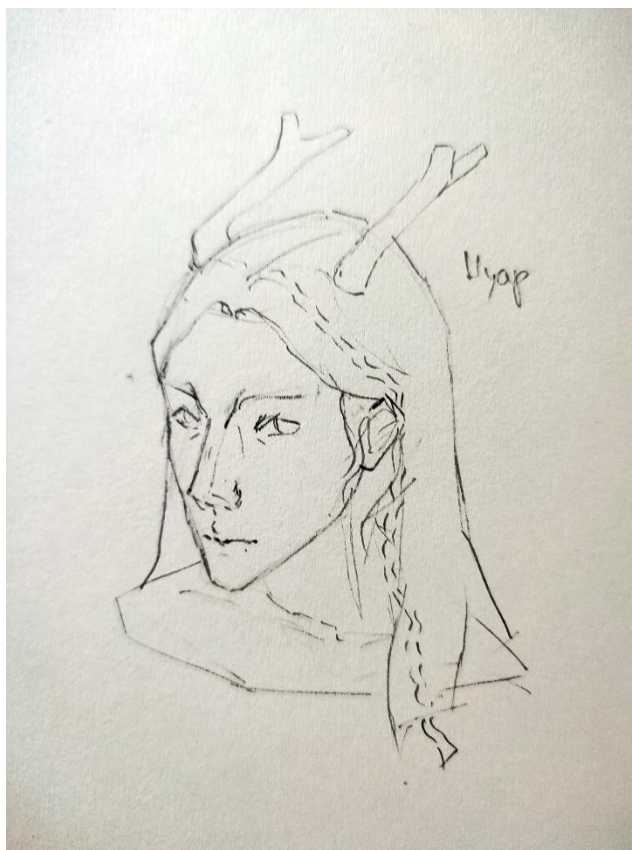


Рисунок 3.19 — Початкова концепція Ніра

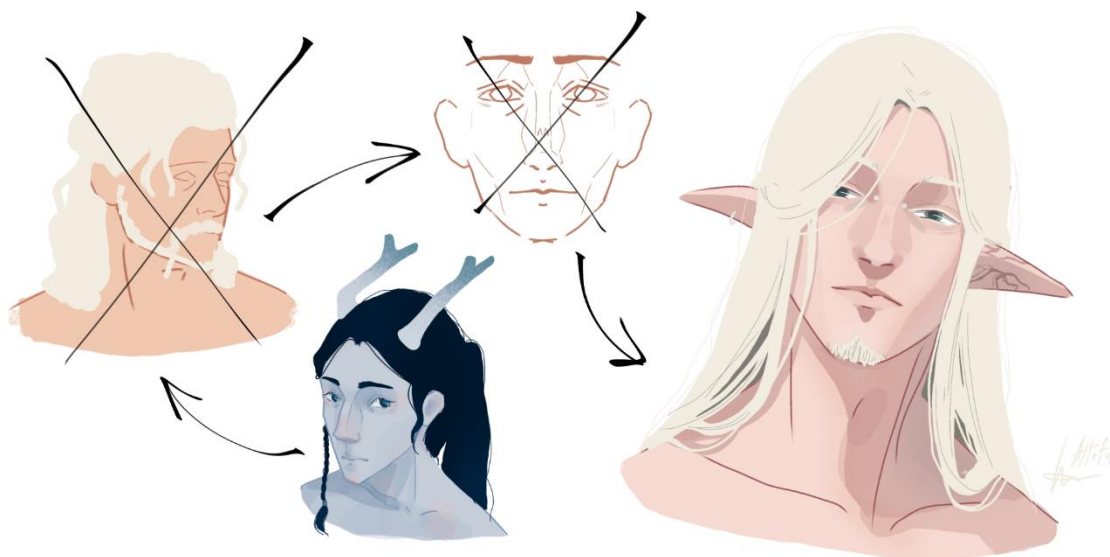


Рисунок 3.20 — Фьольнір концепції



Рисунок 3.21— Основна концепція

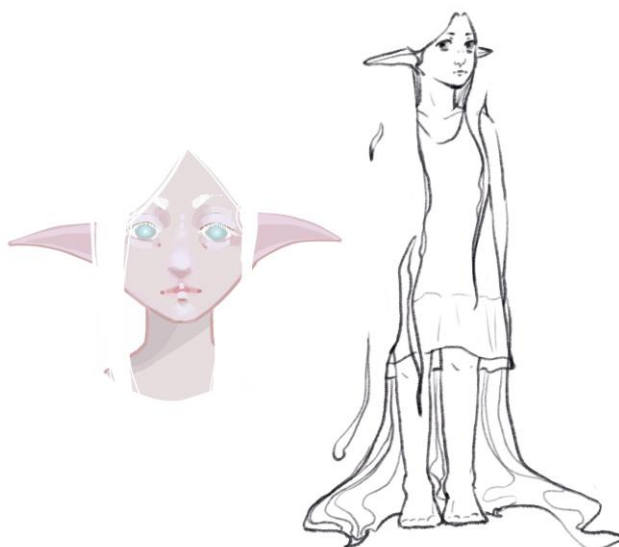


Рисунок 3.22 — Чірі

Юї Ренрірт — генералка війська імператора Моррігана Мюррей. Характер: спокійна, вірна, але злопам'ятна. Особливі навички: як і більша частина імператорської гвардії володіє двома клинками. Особливості зовнішності, що варто врахувати в дизайні: темно коричневе волосся що має сиве пасмо, холодні блакитні очі, дуже довге волосся (рис. 3.23-3.26). Додатково про персонажа: через те що часто знаходиться в оточенні військових та проводить ранкові тренування, почала ненавидіти запах поту, при ній завжди є мішечок з пахощами, щоб перебити неприємний запах.



Рисунок 3.23 — Начерк Юї

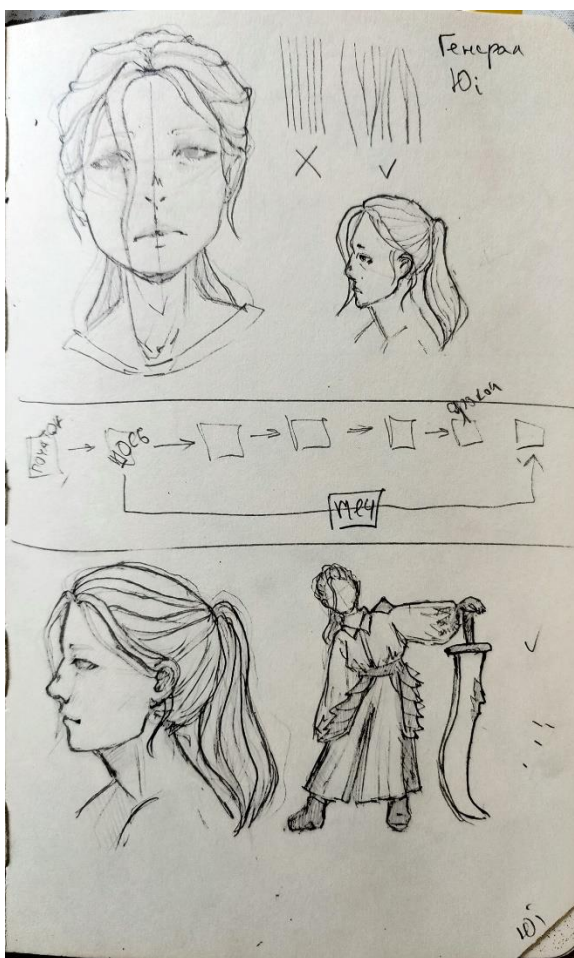


Рисунок 3.24 — Ескізи Персонажу Юї



Рисунок 3.25 — Одна з концепцій одягу Юї

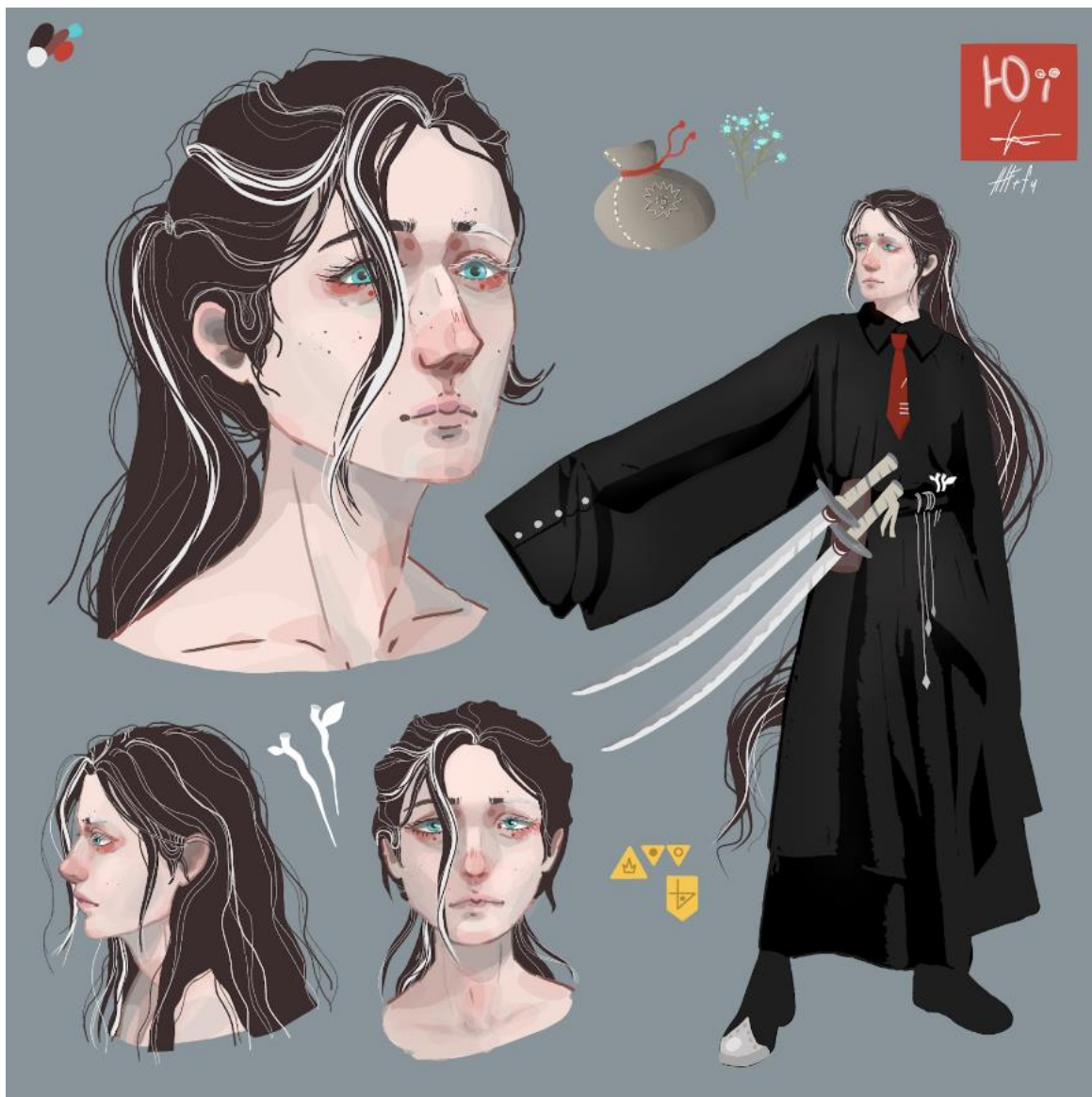


Рисунок 3.26 — Юї

Демониця Акка — персонаж що з'явиться трохи згодом. Раса: невідомо. Вважається, що вона демон/монстр, хоча по лору є меншою зі Старих Богів. Більше 200 тис. років, зріст 156 см. Характер: зацікавлена всім і у всьому, причепа, розпусниця, надміру емоційна, нав'язлива. Особливі навички: знається на дикій магії, тобто зіллеварінні. Особливості зовнішності: не має зіниць, сріблясте волосся, червона шкіра з пігментними плямами, кігті. Про персонажа: не любить одяг і не потребує його, частково орієнтується в просторі по запаху, сліпа (рис. 3.27-3.28).

Другорядні персонажі книги відмальовані з одного ракурсу, значно спрощеніше, ніж головні персонажі, що дозволяє зберегти візуальну ієрархію в межах ілюстративного стилю видання (рис. 3.29-3.30). Такий підхід забезпечує акцентування уваги на ключових постатях сюжету, не перевантажуючи композицію зайвими деталями. Незважаючи на спрощення, кожен другорядний герой зберігає впізнавані риси: унікальний силует, характерні елементи одягу, пов'язані з його роллю в оповіді. Це дає змогу читачеві легко орієнтуватися в образах, водночас зберігаючи цілісність візуального стилю та динаміку сприйняття. Така стилізація підкреслює значення центральних персонажів, не применшуючи ролі другорядних фігур у формуванні атмосфери та розвитку подій.

Радники Яшмової ради Ваейнору.

1. Місце короля (що займає Морріган в першому розділі).
2. Орен Терш — радник корони.
3. Уїл Мюррей — намісник короля, корононаступник.
4. Гаутатюр — радник золота.
5. Ганград — радник переправи.
6. Явнгар — радник вірі.
7. Омі — радник зайх.
8. Балфорд Денрей — радник меча, генерал.
9. Іт — радник пліткарів.
10. Гаві — радник припливам.
11. Саваль Шегін — радниця кордонам.

Таємна рада:

1. Вінгнір Інрей — учень Балфорда з дочірньої родини королівського дому.
2. Морріган Мюррей .
3. Мона Мюррей — королева.

Персонажі є одним з основних компонентів художнього наповнення книги, оскільки саме через них читач встановлює емоційний контакт з історією, а ілюстрації дозволяють глибше візуалізувати характер, настрій і взаємозв'язки між дійовими особами. Проте, поряд з персонажами, найголовнішу роль у формуванні першого враження та загального сприйняття книги відіграє обкладинка. Вона є обличчям видання, що має не лише привернути увагу потенційного читача, а й чітко транслювати жанрову належність, атмосферу твору та естетичну якість його виконання. У випадку книги «Езосейн: Обов'язок короля» обкладинка слугує візуальним порталом у вигаданий світ. Вона поєднує в собі ключові символи історії, такі як 11 верховних богів того світу, також ворона, що є прямою відсилкою на головного героя Моррігана. Проте початкові варіанти цієї обкладинки були зовсім іншими, перша концепція мала прямий зв'язок з головним артефактом світу — Езосейном, та натякала на боротьбу за трон (рис. 3.31).



Рисунок 3.31 — Варіант обкладинки

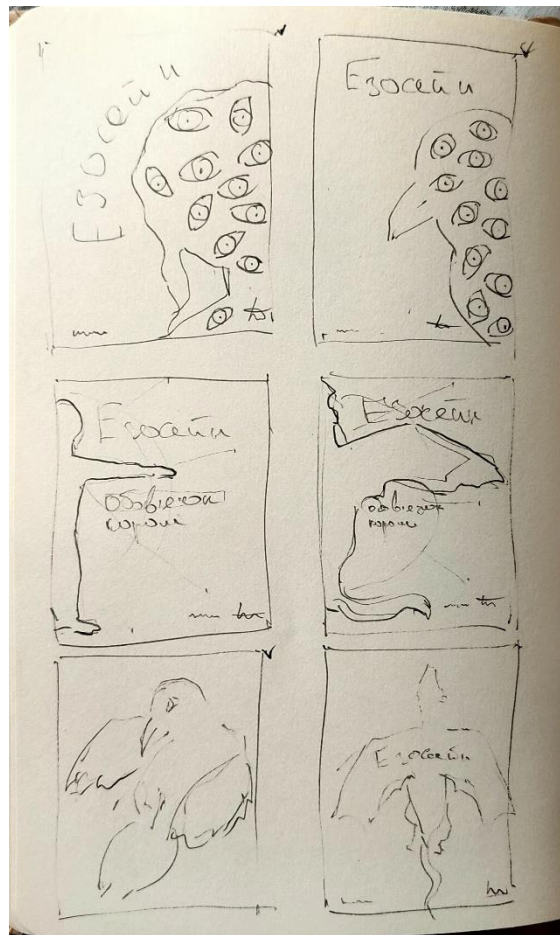


Рисунок 3.32 — Інші начерки обкладинки

Ворон, дракон чи головний герой були основними ідеями для розробки обкладинки (рис. 3.32).

Остаточний вибір зупинився на обкладинці з вороном (рис. 3.33).

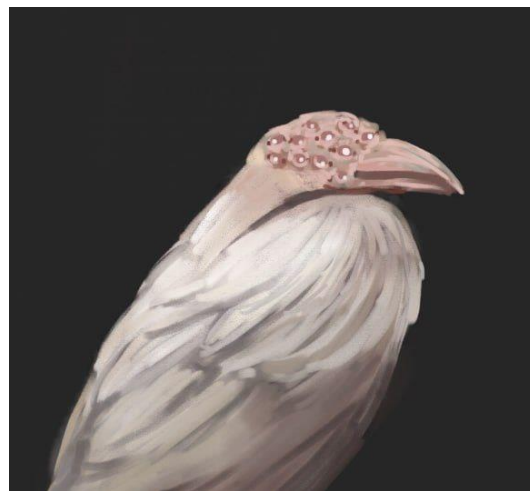


Рисунок 3.33 — Начерк ворона з основної обкладинки

Ілюстрації в книгах виконують не лише декоративну функцію, а й слугують інструментом глибшого занурення в сюжет. Вони допомагають візуалізувати події, персонажів та атмосферу твору, полегшуючи сприйняття тексту, особливо в жанрі фентезі, де світ побудований на уявних елементах. Ілюстрації також сприяють емоційному зв'язку з історією та підсилюють загальне естетичне враження від видання.

До книги «Езосейн: Обов'язок короля» було розроблено декілька ілюстрацій. Перша з них показує подію, а конкретніше порізані кінчики пальців Моррігана після коронації в головному храмі Арціра. Ілюстрація показує нам цю подію від обличчя головного героя, який споглядає на свої руки (рис. 3.34).

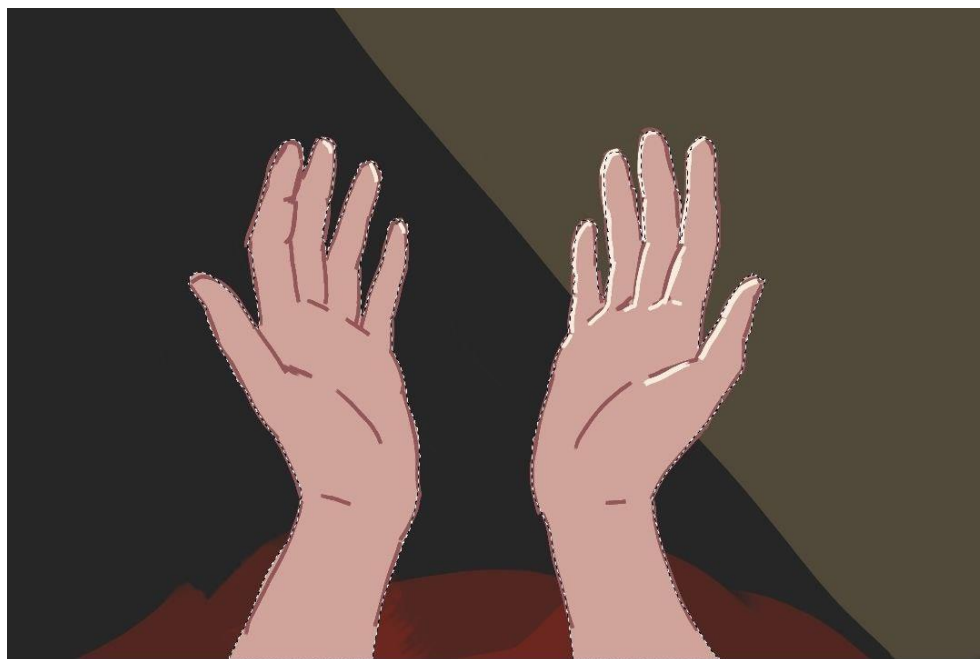


Рисунок 3.34 — начерк для ілюстрації до другого розділу

Друга ілюстрація передає атмосферу місця в якому проходять перші розділи, столиці Ваейнору — Арціру. А саме зображено палац Арціру. Їхня концепція полягала в тому, щоб зацікавити читача до деталей в цій ілюстрації та натякнути на деталі цього світу (рис. 3.35). Було розроблено два варіанти цієї ілюстрації під час пошуку фінального результату.



Рисунок 3.35 — Перший варіант ілюстрації

Додатковими деталями книги стала декоративна мова того світу та рукописний шрифт для назви книги та заголовків до розділів (рис. 3.36). Ця ідея була із самого початку розробки книги, тому що всередині основної сюжетної лінії персонажі розмовляють між собою так званою мовою Богів, що відіграє важливу роль в сценах. Згодом була розроблена візуальна частина тієї мови та фонетична. Ці надписи не є простим шифром до української мови, що дублюють іншим знаком кожен звук, мова Богів має своє унікальне звучання та переклад. В самому світі книги ця мова є справжньою, проте для самого дизайну книги це всього лише декоративний елемент, який тематично доповнює книгу.

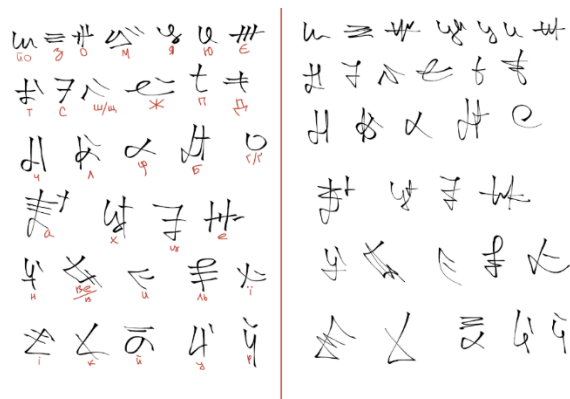


Рисунок 3.36 — Мова Богів

Також було розроблено концепцію шрифту для заголовків українською мовою (рис. 3.37). Кожен заголовок відмальовувався вручну, тому цей шрифт є лише схемою, що узагальнила його дизайн та чітко визначила написання кожного символу.

А а Б б В в Г г Д д Е е Є є Ж ж
 З з І і І і К к Л л М м Н н
 О о П п Р р С с Т т У у Ф ф Х х
 Ї ї ґ ґ ґ ґ ґ ґ ґ ґ
 / 7 3 4 5 6 7 8 9 0 ! ?

Рисунок 3.37 — Стиль заголовків українською мовою

Додатковими елементами на ілюстраціях є артефакти що фігурують в книзі та Деякі елементи що згадуються поміж розділами.

Артефакти це найсильніша сила в світі Езосейну вони відіграють велике значення в дизайні сторінок та персонажів. Наприклад деякі з персонажів мають в своєму оформленні корону, що є артефактом, а також перстні (рис. 3.38).

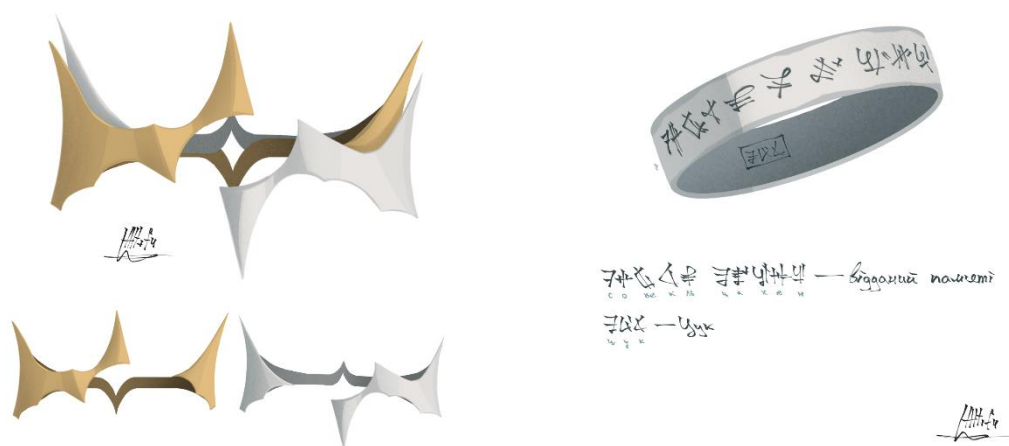


Рисунок 3.38 — Езосейн та Флірейн

Ще одним важливим елементом, що був розроблений для цілої ілюстрації, є родове татуювання персонажа Моррігана. Воно відіграє величезну роль у дизайні персонажа, є його унікальною складовою та водночас візуальним носієм глибокої історії. Це татуювання не лише доповнює зовнішній вигляд героя, а й розповідає про дев'ять поколінь його роду, кожне з яких має своє місце й символічне зображення в загальній схемі (рис. 3.39). Сама композиція була розроблена спеціально з урахуванням особистих рис Моррігана, характеру його лінії крові та ключових історичних подій, пов'язаних із його родом. Таким чином, татуювання виступає не просто декоративним елементом, а візуальною хронікою, що поглиблює образ і зміцнює історичну складову всесвіту книги.

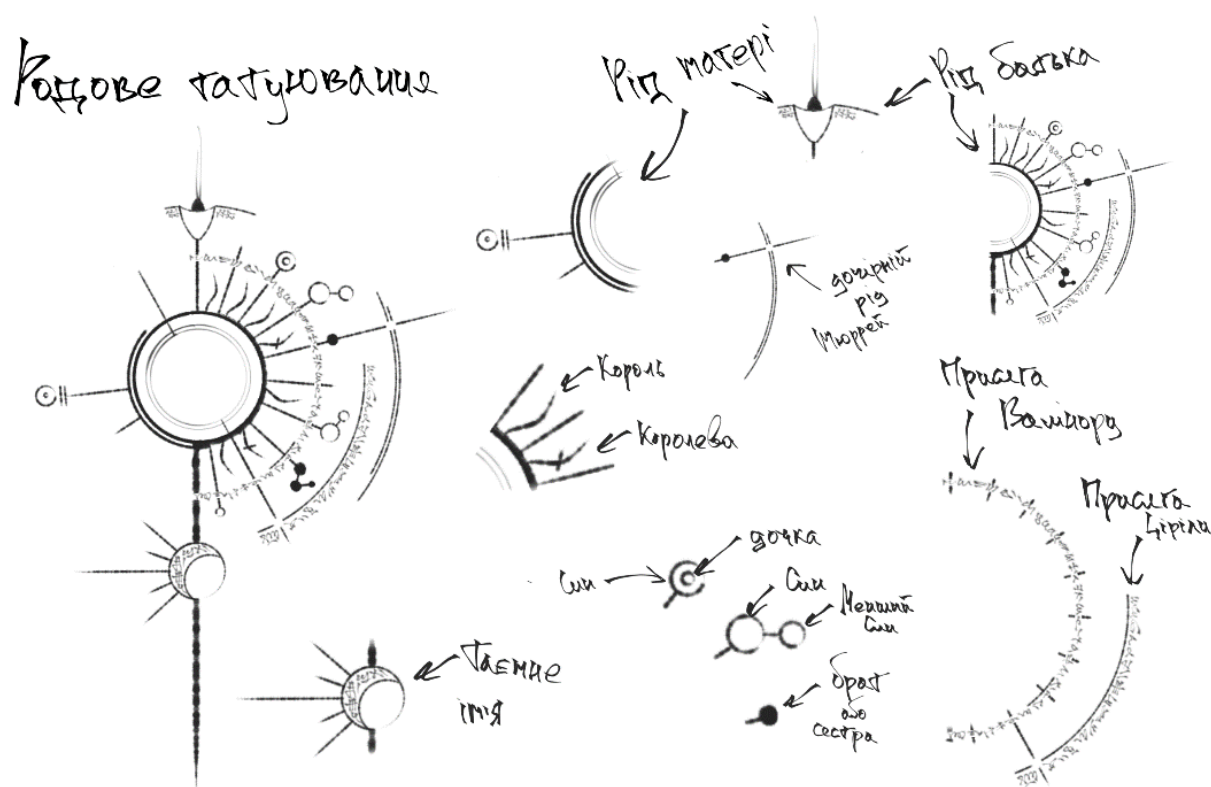


Рисунок 3.39 — Татуювання Моррігана

Родовід, що вписаний в це татуювання також є розроблений для кращого розуміння самої схеми (рис. 3.40).

Було розроблено декілька основних типів таких ілюстрацій: персонаж в кольорі, персонаж в лінії, низка персонажів, додаткові елементи в лінії та додаткові елементи в кольорі (рис. 3.41-45). Усі ці ілюстрації є сторінковими та розміщені на виліт .

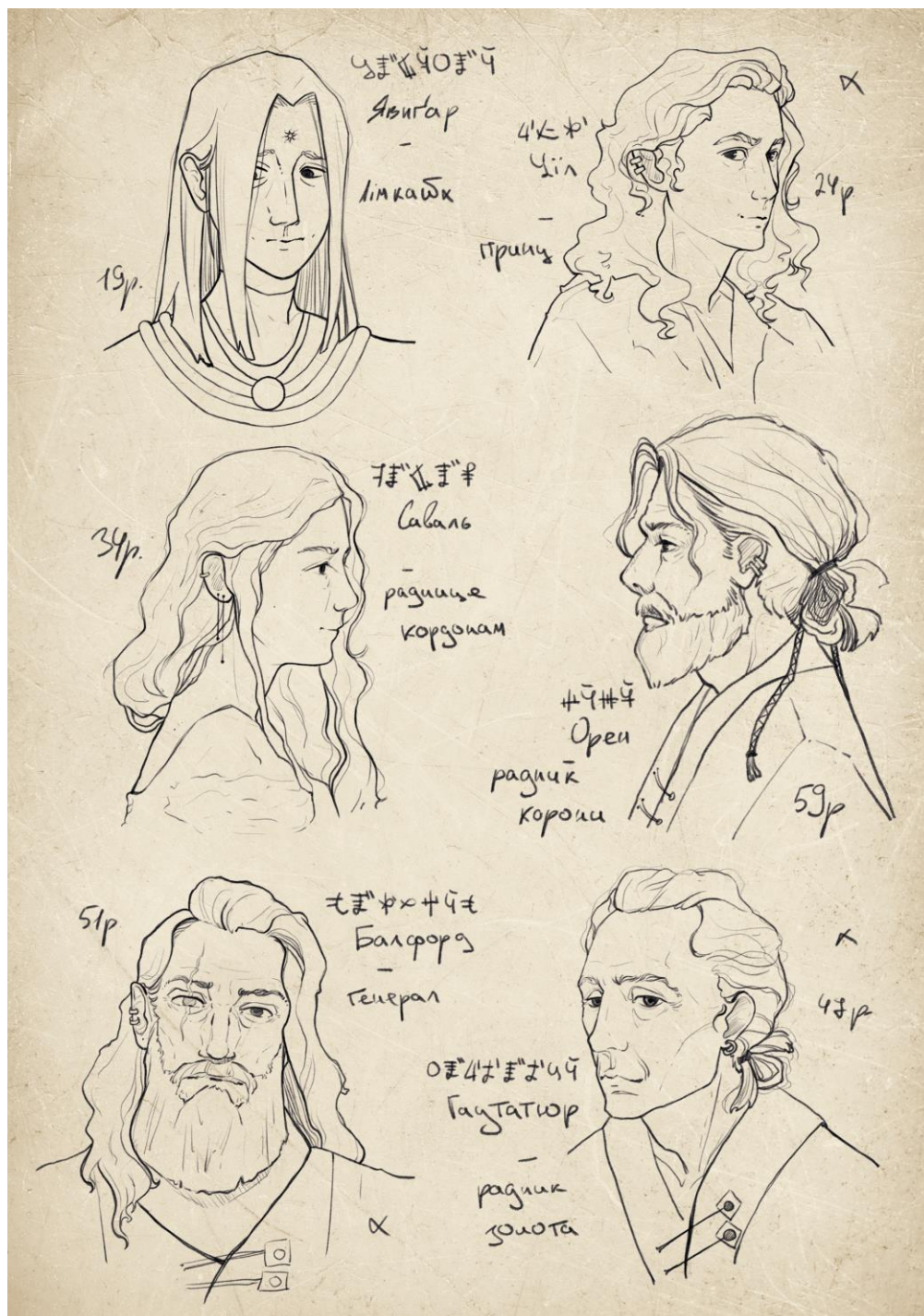


Рисунок 3.41— Приклад оформлення ілюстрації з персонажами

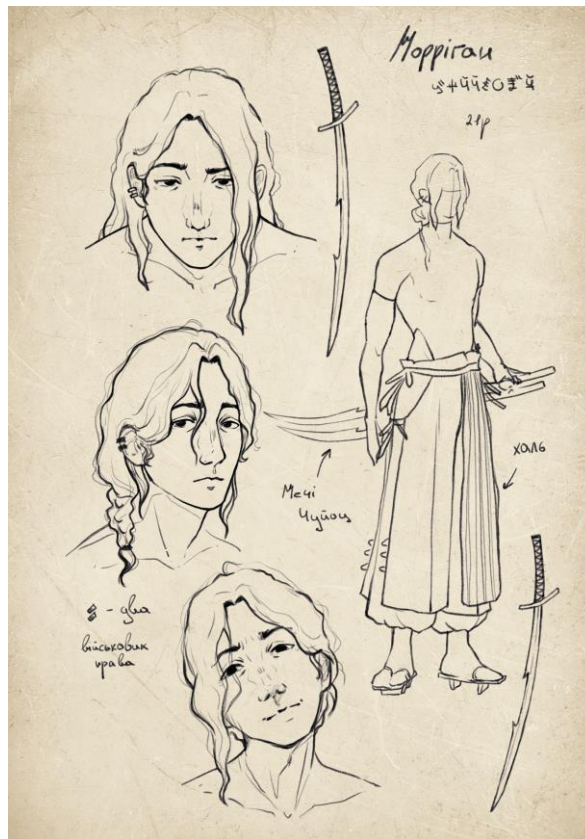


Рисунок 3.42 — Приклад оформлення ілюстрації з персонажем



Рисунок 3.43 — Персонаж в кольорі

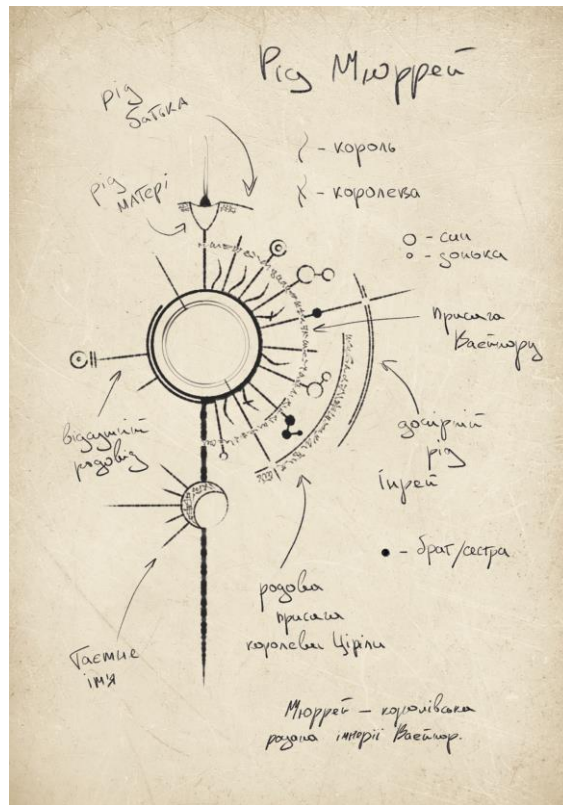


Рисунок 3.44 — Ілюстрації з додатковим елементом в лінію

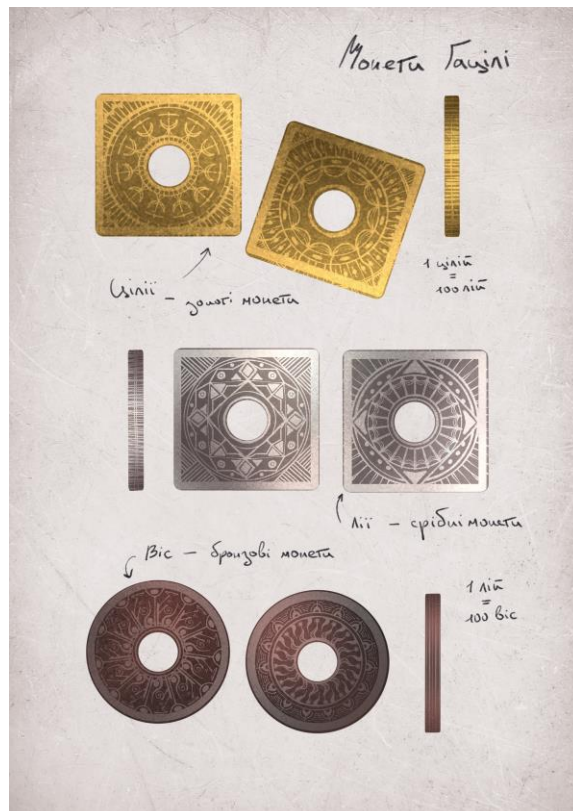


Рисунок 3.45 — Ілюстрація з додатковим елементом в кольорі.

Обкладинка також має прихований зміст, а саме натяк на прізвисько «ворон» головного героя, його місце та позицію серед інших членів королівської родини, та зв'язок з Верховними Богами того світу (рис. 3.46).



Рисунок 3.46 — Обкладинка книги

Білий ворон серед чорних — це відсилка на незаконнонародженість Моррігана та його відмінність від інших членів родини. Волосся у більшості цісаревичів є срібного кольору, а в нього чорне. Він унікальний в родині тому вибрано така аналогія щоб передати зміст книги. Одинадцять очей — це пасхалка до одинадцяти Богів того світу, тобто поєднання ворона та більшої кількості очей дає привід задуматись над зв'язком з Верховними (рис. 3.47). Обкладинка має своє особливе символічне значення, яке частково передає сюжет, задум книги, та вказує візуально приваблює читача. Додаткові елементи такі, як текст мовою богів навколо ворона продовжують та підкріплюють ідею зв'язку з Старими Богами.

Після прочитання книги та розкриття великої частини лору того світу для читача, обкладинка відкриється зі всіма деталями, які до прочитання мали лише естетичне значення.



Рисунок 3.47— Малюнок ворона

Усі елементи книги — від розроблених персонажів і символіки до обкладинки — формують цілісну візуальну мову, яка підтримує настрій і глибину сюжету. Обкладинка задає перше враження, знайомить читача з атмосферою твору, а деталі, такі як родові знаки, ілюстрації чи декоративні елементи, поглиблюють емоційне сприйняття оповіді. Логічним продовженням цієї концепції є дизайн внутрішніх розворотів книги. Саме вони створюють ритм читання, підсилюють структуру розділів і дозволяють поєднати графіку з текстом у єдине гармонійне ціле, надаючи кожній сторінці власний характер і впізнаваність.

Шрифт для заголовків був відмальований вручну для унікальності та кращої передачі атмосфери книги, а шрифт, що лягає в основу головного тексту є обраний поміж декількох базових шрифтів для книг. Для основного тексту книги було обрано шрифт Georgia, що вирізняється класичною естетикою, високою читабельністю та вдалою адаптацією для друку. Цей гарнітур має чітко виражені засічки, помірну контрастність штрихів і достатню висоту кегля, що робить його комфортним для тривалого читання на папері. Georgia поєднує в собі традиційність та сучасну зручність, що особливо важливо для видань у жанрі фентезі. Її елегантні, але стримані форми органічно вписуються в загальну стилістику оформлення книги, не відволікаючи увагу, а навпаки — підтримуючи атмосферу оповіді. Саме

тому вибір Georgia є виваженим рішенням, яке відповідає як технічним вимогам, так і художнім завданням видання (рис. 3.48).

Перед Старарими і
Навими Богамі
~ *~*~*~*~*~*~*~*~*~*

Промені сонця пробивалися в світлу кімнату принцеси: чудовий ранок перед коронацією, нова історія Альварену. І це все про сьогоднішній день. Одягнена в снідно сорочку, майбутня королева Мірена розглядала свої нові прикраси. Сидячи перед дзеркалом перебирала в пальцях грудку золотих перснів. Але все було не те. В той час, як служниці, немов бджоли у вулик, літали кімнатого, виконуючи її прикраси. Мірена лише легко змакувала долонею, виклаючи недовольства. Шість особистих покойок з хвилюванням та легким відчуттям тривожності, змінювали кожну деталь, яка їй була не до вподоби. Вистачало одного вираза обличчя, ще принцеси, для того, щоб зрозуміти її думки. Хоч все їй було давно готовим, але через прихильність, за пару годин до коронації, Мірені було все не до вподоби. Прихильна принцеса з прихильними прикрасами — так, мабуть, думали всі слуги в палаці.

Приготування до Тасминої церемонії довгоочікуваної коронації було навіть більш ретельні ніж до Лубліної її частини. Все повинно бути ідеально: клятва, промова, перший вихід в залу нової королеви, сукня, волосся, страви, гості, фєсєрверки та навіть одяг верховного сеїтона.

— Мені личить? — роздивляючись своєю сукню у відображенні, яка стояла за її спинкою, запитала Мірена. Погляд бігав з сукні на прикраси, кожну з яких вона по черзі гуляла до свого обличчя.

— Так, навіть дуже. — відповів мовочий голос поряд з дівчиною,

від якого зашарілись майже всі служниці, що знаходилися у кімнаті.

— Фьольнір е, ти завжди говориш, що мені все личить. Як я можу бути впевненою в тому, що це ідеально? — насунивши брови, вона поглянула в його очі, які бачила у відображенні.

— Але ти й справді завжди ідеальна. — підійшовши ближче, той легко торкнувся її плеча. — Моя королево.

— Ще принцеса. — вона повернулася та поклати теплу долоню на щову хлющя, потягнулася ближче та злетка тьомкнула його губи. — Я скоро буду в залі, Тасмина церемонія коронації не така вже й довга. Почекай мене там.

— Як накажете, Ваша Високосте.

Фьольнір з усмішкою вклонився та спокійно вийшов з кімнати, дівчина ніяко не провела його поглядом.

Давно були ранковою годину, доки рожеве волосся сохло від теплих променів, дівчина вирішила змінити самотійно деякі деталі. Відклала у сторону своє намисто, потім спокійно встала з місця та підійшла до своєї сукні, що досі висіла на манекені. Погляд грізно припав на служниць, а потім на вихід. Вони негайно вискочили з кімнати. Мірена кінчиками пальців провела по вирізу у райній груді, спостерігаючи, як дорогий червоний вовна набрав нових бар, створюючи зовсім новий вигляд. Легкою магією вона змінила те, що було їй не до вподоби в церемональному одязі, а конкретніше — все. Мірена спокійно обводила сукню поглядом, перевіряючи кожен стібок. На її обличчі з'явилася самодовольна посмішка. Зімкнувши руки разом, вона притулила кожен палець один до одного та показала свої зуби від приємного передчуття.

— Ось воно... — та бігала очима по ще донедавна ритуальному одязі та подумки підбирала прикраси.

Тканина була молочного кольору, з ніжно-рожевими деталями. Рукави обтягнули руки від шлеца до кисті. На металевих наплічниках трималася легка напівпрозора накидка, яка надавала трохи об'єму рівній сукні. Спина була оголена гострим вирізом нижче лопаток. Деякі легкі складки з самого низу зрідка торкалися підлоги, розвиваючись теплим вітром, що дув із прочищених дверей терас.

— Раммі! — голосно покликавши одну зі своїх особистих служниць, Мірена продовжила, як тільки почула легкий скрип

Рисунок 3.48 — Розворот без ілюстрацій

Розвороти з ілюстраціями мають своє унікальне оформлення. Заголовки не втрачають своєї акцентності, а сторінкові ілюстрації доповнюють текст та загальну картину історії (рис. 3.49-3.51).

Ашмова рада
~~*~*~*~*~*~*~*~*

Ашмова рада — вищий орган управління державою, що офіційно складається з десяти осіб. Окремою керуючою особою кожної ради є король чи імператор.

Одним членом ради є ще й інші особи залучені до обговорення політичних питань. Таких людей називають членами Тасминої ради.

Ашмова рада:

- Місце короля / імператора.
- Орен Терні — радник корони.
- Ула Меррей — радник короля / короннаступник.
- Гаутатор — радник золота.
- Гантрад Гросстарран — радник переправи.
- Янгар Вольдваллбуауер — радник віри.
- Оні Вальгаут — радник зайх.
- Балфорда Дєррей — радник меча / генерал.
- Іт — радник алхімії.
- Гаві — радник припиням.
- Саваль Шєтін — радниця хоронам.

Тасмина рада:

- Вітгар Іррей — учень Балфорда з дочірньої родини коронного дому.
- Морріган Меррей — другий син імператора.
- Майна Меррей — імператриця.



Рисунок 3.49 — Розворот з ілюстрацією



Рисунок 3.50 — Розворот з ілюстрацією



Свята Билорі Зірки

ⓧⓧ ⓧⓧⓧⓧⓧⓧ

Близько трьох тисяч років тому, під час зені, на беріг Альварену вийшло величезне чудовисько, що в легендах океану Міру, було назване Пакт. Розміром з пів Сінону, Пакт приймавав вглиб Альварену, знищуючи цілі поселення та міста. Звістка про жахливу біду, що швидко насувалася на столицю, дійшла до вух короля — Лікола Блумарта. Той зібравши раду, прийняв рішення відвести війська Альварену на битву з океанським монстром та запросити підтримки від інших держав. Ніхто, окрім Астеру не відізвався та не прийшов на допомогу. Понісши великі втрати та втративши половину столиці в бою, Лікол зважився на ритуал з допомогою якого можна призвати одного з Старих Богів. Віддавши своє життя, як дарунок Богу Вагу, з неба посипались зорі, що опікали та нівечили тіло Пакта. Чудовисько поринуло в глиб океану та більше ніколи не поверталось. На честь неймовірної чили нічного Бога й прозвали свято Мерехтливої Зорі.

Зараз на святі святкують перемогу над Пактом. Великі розкішні столи, відкриті частуваннями, розваги, змагання, турніри тощо.

Також по завершенню свята проводиться ритуал, що відтворює видивиче падаючих зірок, саме як в той день. Він потребує великої кількості мани та чітких інструкцій, щоб втримати таку кількість магії під контролем. спочатку проводився виключно за участі хейлф, але з часом до ритуалу приєдналися і відьми що допомогли з організацією ритуалу.

Рисунок 3.51 — Розворот з ілюстрацією

Окрім повноцінних ілюстрацій деякі розвороти також містять додаткові елементи такі як герби та плями від чорнил (рис. 3.52-3.53).

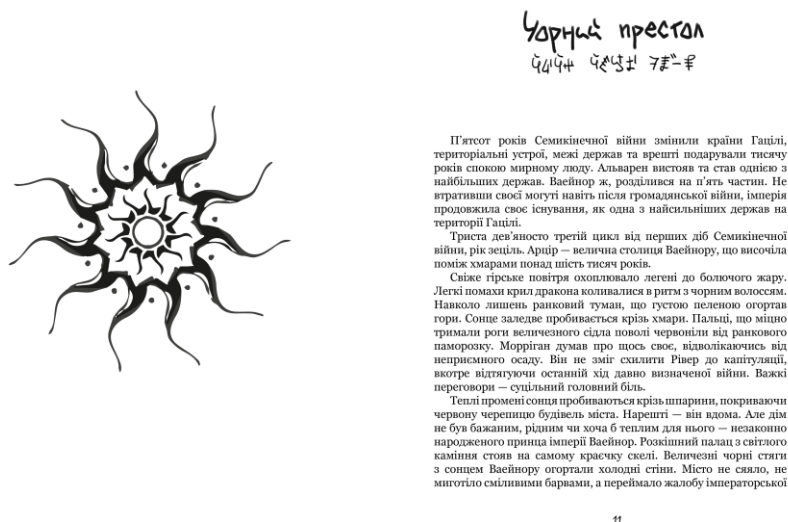


Рисунок 3.52 — Розворот з гербом

Найбільшими з них були Ваейнор та Рівер, що разом склали близько 80% від площі старого Ваейнору.

Після розпаду старого Ваейнору такий устрій у світі панував близько тисячі років.

Королева Ваейнору Пірла Мюррей, що правила за 8 поколінь до Моррігана Мюррей (близько 300 років до сюжету), вбила свого чоловіка, одружилась зі своїм рідним молодшим братом, перейменувала королівство в імперію Ваейнор та дала обітницю об'єднати людей. Черним підкорився Мангеру, увійшовши до складу імперії, як частина її території. Але Пірла не встигла завершити цю війну. Деякі покоління її нападків продовжували, але це була лише холодна війна, без будь-яких боїв. З приходом до влади дідуся Моррігана — імператора Тіора Мюррей, імперія Ваейнор поглинула Альтеїр та розпочала битву за Собстарт. Тіор загинув в бою під сурсом Собстарту — Лісаном. На той момент найстаршому його сину Озісу виповнилося 24 роки, і той з легкістю перейняв корону та повів армію вперед, захопивши залишки Собстарту за 4 роки.

Повернувшись у Аршір — столицю Ваейнору, Озіс привіз із собою трирічного Моррігана, що народився під час війни. На цей час вже 28-річний Імператор мав шестирічного сина Уїла, від своєї законної дружини, родом з Мангеру — Монн.

Коли Моррігану виповнилося 15 років, Озіс розпочав війну за Рівер, яка триває аж до моменту основного сюжету.

○ — це лінійна пляма
 ⊗ — це лінійна пляма
 | — це лінійна пляма
 || — це лінійна пляма
 C — лінійна пляма

Рисунок 3.53 — Розворот з плямами

Подекуди ілюстрації займають дві сторінки поспіль і є продовженням попередніх ілюстрацій або їх частиною (рис. 3.54).

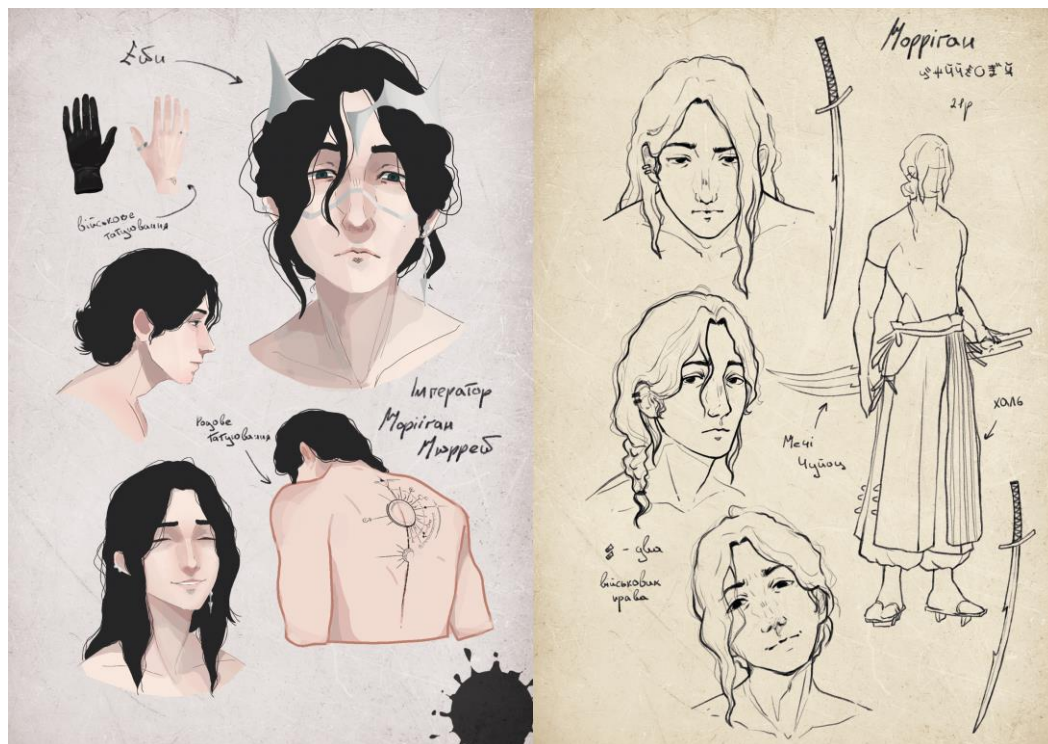


Рисунок 3.54 — дві ілюстрації поспіль

На основі відмальованих ілюстрацій та зверстаної книги було розроблено 6 презентаційних планшетів задля підсумування виконаної роботи (Додаток А).

ВИСНОВКИ

1. У процесі виконання кваліфікаційної роботи було проведено дослідження, що таке персонаж, як він впливає на популяризацію писемницької або будь-якої іншої творчості.

2. Розглянуто особливості фентезі, як книжкового жанру та як саме він впливає на персонажів того світу та візуалізацію світу.

3. Вивчено історію книжкової ілюстрації, її розвиток. Окремо розглянуто перші культові твори в жанрі фентезі та їх початкові дизайни.

4. Досліджено вимоги до оформлення та верстки книги форматом В5. Проаналізовано технічні вимоги та особливості друкованих видань, відповідно до вказівок обраної друкарні.

5. Як приклади та джерела натхнення розглянуто низку відомих та популярних художників та ілюстраторів, що працювали над ілюстраціями до книг в стилі фентезі. Розглянуто приклади таких книг та зокрема робіт цих ілюстраторів.

6. На основі вже існуючої авторської веб-книги на платформі Wattpad, було розроблено низку персонажів, що відповідають жанру та обраній унікальній стилістиці.

Було розроблено декілька концепцій обкладинок до книги та обрано одну з них в кінцевому варіанті. Обкладинка має у собі прихований зміст та декілька яскравих деталей, що відображають особливості світу книги.

8. Була розроблена унікальна мова до книги під назвою «Мова Богів», що слугує водночас декоративними елементами та, для читачів, поступово набуває свого особливого змістовного значення. Цією мовою продубльовані заголовки до усіх розділів.

Було відмальовано від руки усі заголовки українською мовою та мовою Богів в схожих стилях для збереження унікальності та впізнаваності книги.

10. Було розроблено концепцію ілюстрацій та окремих сторінок в стилі старого записника головного героя. За тло було обрано текстуру потертого паперу, що гарно поєднується з лінійними малюнками. Плями від чорнил на сторінках з

текстом додають книзі цілісності з ілюстраціями та обраним концептом, а також підкреслює фентезійну тематику книги.

11. В фінальному результаті, по вимогам до друку в обраній друкарні, було зверстано книгу та подано на друк в завчасно обраному форматі В5. Окремо до книги оформлено обкладинку для твердої палітурки та підібрано колір для форзаців.

«Езосейн: Обов'язок короля» — це книга в жанрі фентезі, що має ретельно продуманий всесвіт, героїв історії та дизайн книги. Обкладинка не тільки візуально приваблива, а й натякає на розвиток сюжету, підтримуючи інтригу та естетичне задоволення. Заголовки прописані від руки гарно komponуються з додатковими, так само рукописними, декоративними деталями на ілюстрованих та сторінках з текстом. Розроблені ілюстрації додають книзі та її розділам інформативності та візуальної атмосфери під час читання. Книга чудово підходить для дорослої аудиторії по змісту, наповненню текстової частини та деталізації ілюстрацій.

ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ

1. Вимоги до верстки книги. Верстка книг та параметри. URL: <https://takibook.od.ua/requirements> (дата звернення: 29.05.2025)
2. Історія ілюстрованих книг. URL: <https://ube.nlu.org.ua/article/Ілюстрація> (дата звернення: 28.05.2025)
3. Ілюстровані книги. URL: <https://bukva.ua/ua/catalog/tab/1> (дата звернення: 29.05.2025)
4. The Folio Society Editions. URL: <https://www.foliosociety.com> (дата звернення: 21.05.2025)
5. The Sleeper and the Spindle. URL: https://www.britishbook.ua/detail/the-sleeper-and-the-spindle_1/?srsltid=AfmBOoqWWuc4yujSmAFqXVzhf13zo9vHRz4fIdHvzBD1Fzx4j0-_P5Lr (дата звернення: 21.05.2025)
6. The Arrival. URL: <https://www.yakaboo.ua/ua/the-arrival-2010130.html?srsltid=AfmBOooDaFosgq3TLJ5MkL6Piqxv56z64YNSVkvVWXtEzdJ0VjjY7p5L9> (дата звернення: 21.05.2025)
7. Пів короля, Джо Аберкромбі. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Джо_Аберкромбі (дата звернення:)
8. Eve. Анімаційні ролики. URL: <https://www.youtube.com/@ooo0eve0ooo> (дата звернення: 25.05.2025)
9. Дейв Маккін. Біографія відомого ілюстратора, чим відомий та найпопулярніші роботи. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Dave_McKean (дата звернення: 26.05.2025)
10. Аллан Лі. Біографія відомого ілюстратора, чим відомий та найпопулярніші роботи. URL: https://tolkiengateway.net/wiki/Alan_Lee (дата звернення: 25.05.2025)
11. Томас Отт. Біографія відомого ілюстратора, чим відомий та найпопулярніші роботи. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Thomas_Ott (дата звернення: 25.05.2025)

12. Про книги «Хроніки Нарнії». Старі видання, нові. Історія створення. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Хроніки_Нарнії (дата звернення: 25.05.2025)

13. Трилогія «Володар перснів». Історія створення трилогії та культового всесвіту. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Володар_перснів (дата звернення: 25.05.2025)

14. Книги Дж. Мартіна «Пісня льоду та полум'я». URL: <https://kmbooks.com.ua/book?code=793756> (дата звернення: 25.05.2025)

15. Принто. Друкарня, що виготовляє на замовлення різну поліграфічну продукцію, в тому числі й книги з твердою палітуркою. URL: <https://printto.ua/services/printing-hard-cover-books> (дата звернення: 25.05.2025)

16. Фентезі, як літературний жанр. Його особливості та різновиди. URL: <https://booknet.ua/blogs/post/149808> (дата звернення: 25.05.2025)

17. Колекційні книги. Вигляд, оздоблення. URL: https://fama.ua/uk/podarki/knygy?custom_campaignid=21889936542&custom_campaign=Search%20/new/&custom_source=google&custom_medium=cpc&gad_source=1&gad_campaignid=21889936542&gclid=CjwKCAjw3f_BBhAPEiwAaA3K5NZIy9iItd9xgwOxZ_gwnjGmgSf66Eoy5L0QdGw2nPZ4_9VS6dNQохоСТC4QAvD_BwE (дата звернення: 29.05.2025)

18. Пів світу. Книга Джо Аберкромбі, що є продовженням книги «Пів короля». URL: <https://neborpublishing.com.ua/item/piv-korolya> (дата звернення: 25.05.2025)

19. Історія ілюстрацій. Книжкова ілюстрація як елемент книги. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Книжкова_ілюстрація (дата звернення: 20.05.2025)

20. Персонажі фентезійних творів. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Категорія:Персонажі_фентезійних_творів (дата звернення: 20.05.2025)

21. Історія фентезі. Твори, що запатентували обраний жанр та популяризували фентезі як вагому частину художньої літератури. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Історія_фентезі (дата звернення: 21.05.2025)

22. Цільова аудиторія. Книги для дітей, підліткової аудиторії та дорослих. Як визначити свою цільову аудиторію. URL: <https://drukarnia.com.ua/articles/cilova-auditoriya-sho-ce-i-yak-viznachiti-svoyu-hTiGj> (дата звернення: 28.05.2025)

23. Художниця Mariyasu. Художниця та аніматорка, що створює неповторних персонажів. URL: https://x.com/mariyasu_ame (дата звернення: 20.05.2025)

24. Ілюстрації Алана Лі. Всесвіт володаря перстнів. URL: https://tolkiengateway.net/wiki/Category%3AImages_by_Alan_Lee?utm_source=chatgpt.com (дата звернення: 25.05.2025)

25. Віган М. Візуальне мислення для ілюстраторів. Лондон: Bloomsbury Visual Arts, 2018. 192 с.