

Хмельницький національний університет  
Факультет технологій і дизайну  
Кафедра дизайну

## КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

перший (бакалаврський)


Освітній рівень

### ІЛЮСТРУВАННЯ ТА ВЕРСТКА АВТОРСЬКОЇ КНИГИ «ЧАРІВНИЦІ REGALIX» У СТИЛІ ВСЕСВІТУ ВІНКС

Галузь знань 02 Культура і мистецтво  
Шифр і назва галузі знань

Спеціальність 022 Дизайн  
Шифр і назва спеціальності

Шифр ДРДЗ. 2021089.03.24 ПЗ

Виконала: студентка 4 курсу, група ДЗН-21-3  Тетяна ХАРЧЕНКО

Керівник: викладачка  Ніна ЯНКОВИЧ

Нормоконтролер: старший викладач  Павло ГОРНИЙ

До захисту допускаю:  
Зав. кафедри дизайну  Ельвіра БАЗИЛЮК

13 червня 2025 р.

Хмельницький, 2025

Хмельницький національний університет

(Повне найменування навчального закладу)

Факультет технологій та дизайну

Кафедра дизайну

Освітній рівень перший (бакалаврський)

Галузь знань 02 Культура і мистецтво  
(Шифр і назва)

Спеціальність 022 Дизайн  
(Шифр і назва)

Освітня програма Дизайн

**ЗАТВЕРДЖУЮ**

Завідувач кафедри дизайну

*Базилук Е.В.* Базилук Е.В.

7 лютого 2025 року

**ЗАВДАННЯ  
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ**

перший (бакалаврський)

Освітній рівень

Харченко Тетяна Андріївна

(прізвище, ім'я, по-батькові)

1. Тема роботи «Ілюстрування та верстка авторської книги «Чарівниці Regalix» у стилі всесвіту Вінкс»

Керівник роботи Янкович Ніна Василівна, викладачка  
(прізвище, ім'я, по-батькові, науковий ступінь, вчене звання)

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

2. Строк подання студентом закінченої роботи 18 червня 2025 року

3. Вихідні дані до роботи Ілюстрування та верстка авторської книги «Чарівниці Regalix» у стилі всесвіту Вінкс

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

Вступ

1. Обґрунтування вихідних даних до проєктування художньої книги

2. Ретроспектива теми

3. Творча розробка дизайну художньої книги

Висновки

Додаток А Персонажі і їхні сторінки з біографіями

Додаток Б Обкладинка та розгортки сторінок книги

Додаток В Графічна частина

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

1 планшет. Візуалізація книги «Чарівниці Regalix» (розмір 60x90 см)

2 планшет. Розгортки сторінок (розмір 60x90 см)

3 планшет. Підбір шрифтів (розмір 60x90 см)

4 планшет. Персонажі і їх палітри (розмір 60x90 см)

5 планшет. Декоративні елементи і їхні кольори (розмір 60x90 см)

6 планшет. Сторінка біографії персонажа (розмір 60x90 см)



## АНОТАЦІЯ

до дипломної роботи першого бакалаврського освітнього рівня  
на тему: «Ілюстрування та верстка авторської книги «Чарівниці Regalix» у стилі  
всесвіту Вінкс»

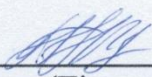
студентки групи ДЗН-21-3 Харченко Т.А.,  
керівник викладачка Янкович Н.В.

Обсяг пояснювальної записки – 73 с., 72 ілюстрації, 3 додатки, 21 джерело.

### КНИЖКОВА ІЛЮСТРАЦІЯ, ВЕРСТКА, ХУДОЖНЯ АВТОРСЬКА КНИГА, ЖАНР ФЕНТЕЗИ, СТИЛІЗАЦІЯ, ПЕРСОНАЖІ

У дипломній роботі проілюстровано та зверстано авторську книгу, під назвою «Чарівниці Regalix» у стилі всесвіту Вінкс. Було обрано концепцію обкладинки, п'ять видів ілюстрацій, а саме розпашні, фонові, врізки, смугові та сторінкові. Розроблено стилізацію чотирьох персонажів, які відповідають вимогам, опису та всесвіту мультсеріалу. До кожної була підібрана своя кольорова гамма. Створено 19 різних ілюстрацій, які підходять і по вимогам розробки ілюстрацій, відповідають тематиці та ситуації у певній сторінці тексту. Для сторінок із текстом були розроблені декоративні елементи, які символізують кожного персонажа. Були підібрані різноманітні шрифти, які гарно скомпонують книгу.

04.06.2025  
(Дата)

  
\_\_\_\_\_  
(Підпис розробника)

## ЗМІСТ

С.

Вступ .....	5
1 Обґрунтування вихідних даних до проектування художньої книги .....	7
1.1 Характеристика художньої книги .....	7
1.2 Аналітичне дослідження вимог до дизайну книги .....	9
2 Ретроспектива теми .....	17
2.1 Історичний огляд ретроспективи дизайну об'єктів обраного напрямку (минулих і сучасних) .....	17
2.2 Огляд досягнень відомих художників-графіків і дизайнерів, що працювали над подібною темою .....	26
3 Творча розробка дизайну художньої книги .....	35
3.1 Вибір та обґрунтування концепції дизайну книги .....	35
3.2 Розробка варіантів творчих ідей .....	38
3.3 Обґрунтування розробки головної ідеї дизайну книги .....	48
Висновки .....	60
Перелік джерел посилання .....	62
Додаток А Персонажі і їхні сторінки з біографіями .....	64
Додаток Б Обкладинка та розгортки сторінок книги .....	66
Додаток В Графічна частина. ....	68

## ВСТУП

Книга — це особливе втілення думок, знань і творчості, що долає межі часу та простору. Вона розкриває перед читачем нові світи, допомагає переживати різноманітні емоції, осмислювати життєві явища та знаходити відповіді на важливі питання. Її роль не обмежується збереженням інформації — вона надихає, навчає, розважає і формує уявлення про реальність або фантазію. Книга може стати другом, наставником, провідником у невідоме, даруючи кожному можливість відчувати силу слова й нових відкриттів.

На сьогоднішній день фентезі книги є найпопулярнішими, оскільки автори вигадують різноманітні світи, де присутні магія, чарівні створіння, як дракони, феї, відьми та інші. Це історії, через які кожен читач може зануритись у всесвіт, відчувати сильні емоції через персонажів, таких як радість, сум, злість та страх. А також кожен по-своєму уявляє всесвіти та локації у своїй голові. Та ще більше книги такого жанру приваблюють читачів ілюстраціями.

Актуальність теми: Ілюстрації у фентезійних книгах мають значний вплив, оскільки вони сприяють глибшому зануренню читачів у вигаданий світ, надають образність персонажам і атмосфері, а також підсилюють емоційний зв'язок із історією. Тому останнім часом на полицях у кожній книгарні можна знайти книгу, у якій будуть ілюстрації, через які покупець ще більше зацікавиться.

Мета дипломної роботи: проілюструвати та зверстати авторську книгу, під назвою «Чарівниці Regalix», у стилі всесвіту італійського мультсеріалу «Клуб Вінкс».

Завдання: Створити кілька ілюстрацій та обкладинку до книги. Розробити декоративні елементи, які прикрашатимуть сторінки. Зверстати текст та підібрати потрібні шрифти.

Засоби проектування: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign, PaintTool Sai.

Ілюстрація – це кадр історії. Вона може показати персонажа, або подію, яка відбувається на даний момент історії. У соціальних мережах, таких як Instagram, Pinterest, TikTok, DeviantArt та інших, є більшість художників ілюстраторів, які для себе та своєї аудиторії ілюструють персонажів та оточення навколо них. Це не тільки захоплює та радує фанатів історій, але й допомагає більше зрозуміти, який саме вигляд має той чи інший персонаж, або як виглядає сама локація за описом.

Тому ілюстрації у художніх книгах, особливо жанру фентезі, такі важливі і повинні бути присутніми у книгах.

# 1 ОБҐРУНТУВАННЯ ВИХІДНИХ ДАНИХ ПРО ПРОЄКТУВАННЯ ХУДОЖНЬОЇ КНИГИ

## 1.1 Характеристика художньої книги

Книга – це одне з найцінніших надбань людства, що дає змогу зберігати, передавати й відкривати знання, історії та почуття. Вона може існувати у паперовому, електронному чи аудіоформаті, але її головна мета залишається незмінною – бути мостом між автором і читачем, занурюючи його у простір ідей, уяви та реальності.

Книги виконують безліч важливих функцій. Вони слугують джерелом знань, розширюють світогляд, розвивають аналітичне мислення та емоційну чутливість. Читання покращує мовні навички, тренує пам'ять та здатність до логічного аналізу, а також може бути способом відпочинку й занурення у нові світи.

На сьогоднішній день існує багато жанрів книг і кожен по-своєму цікавий. А саме: романтика, новели, наукова фантастика, фентезі, жахи, детективи, романтичні комедії, комедії, психологія, пригодницький, дитячий, документальний, соціальна та освітні. Також існують і змішані жанри, такі як: роментезі, фентезійний детектив, антиутопія, психологічний хоррор та інші.

Останнім часом книги знову стали популярними не лише серед дорослих, а й серед молоді та підлітків. Це зумовлено кількома значними чинниками. Зокрема, соцмережі та книжкові онлайн-спільноти активно сприяють поширенню культури читання. Такі платформи, як TikTok і Instagram, стали місцем, де молодь обговорює улюблені твори, ділиться враженнями та формує літературні тренди. Завдяки цьому кожен читач може знайти саме ту книгу, яка йому найбільше до душі.

Фентезі – це жанр літератури, який вміщує магичні та надприродні деталі, які не існують в реальному світі. Хоча деякі письменники поєднують реальний світ з фантастичними елементами, більшість письменників створюють цілком уявні всесвіти, а також популяції уявних рас та істот. Фентезі, маючи спекулятивний

характер, не пов'язане з реальністю чи науковими фактами. Вони мають глибокі корені в мистецтві та дизайні, впливаючи на візуальну культуру через архетипи, стилістичні рішення та символіку. Дослідження цього жанру як об'єкта дизайну охоплює аналіз його характерних рис, історичного розвитку та способів візуальної інтерпретації. Фентезійні книги часто мають унікальні художні оформлення, що підкреслюють їхню атмосферу та занурюють читача у вигаданий світ. Дизайн обкладинок, ілюстрацій та типографіки відіграє важливу роль у створенні цілісного образу твору. Візуальні елементи можуть включати середньовічні мотиви, магичні символи, міфологічні істоти та фантастичні пейзажі [1].

Книжкова ілюстрація є важливою частиною видання, оскільки вона або наочно доповнює текст, допомагаючи його краще зрозуміти, або інтерпретує зміст, відкриваючи читачеві нові грані літературного стилю та змістової глибини [2].

Ілюстрації можуть наповнити обкладинку книги відчуттям креативності, абстракції та унікальної розповіді, чого фотографія часто не може. Ілюстрована обкладинка може передавати теми, емоції чи фантастичні елементи історії таким чином, що це відчувається особистим та захопливим. Незалежно від того, чи є книга художнім твором, фентезі чи навіть дитячою книгою, ілюстрації можуть додати образного шарму, який здається створеним саме для оповіді (рис. 1.1) [3].

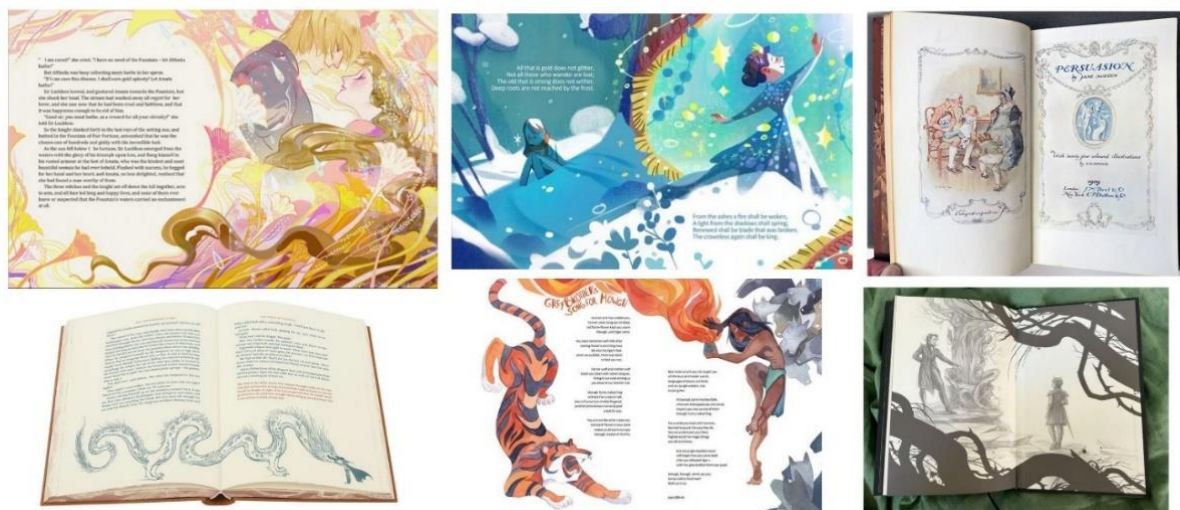


Рисунок 1.1 – Види книжкових ілюстрацій

Фентезі часто змальовує унікальні світи, які не мають аналогів у реальності, тому ілюстрації допомагають читачам краще уявити зовнішність героїв, їхнє оточення та культуру. Це дозволяє створити більш реалістичний і захопливий сюжет, який легше сприймається завдяки візуальним елементам.

Крім того, ілюстрації посилюють емоційний зв'язок між книгою та читачем, передаючи атмосферу сцени, акцентуючи ключові моменти та додаючи таємничості або казковості. Оскільки фентезі будується на відчутті чарівності й пригод, зображення відіграють важливу роль у сприйнятті історії [4].

Вони також допомагають авторам передати свою творчу концепцію та пояснити складні деталі світу, наприклад систему магії, незвичайні істоти чи архітектурні стилі, які складно описати тільки словами. Завдяки цьому читачам легше зрозуміти авторський задум та глибше відчувати атмосферу книги [5].

Загалом, ілюстрації у фентезійних книгах роблять читання більш захопливим, створюють унікальний художній стиль і допомагають оживити вигаданий всесвіт у свідомості читача. Вони є важливим елементом, який збагачує історію та робить її незабутньою.

## 1.2 Аналітичне дослідження вимог до дизайну книги

Коли дизайнери думають про книжковий дизайн, їхні думки часто перескакують на обкладинку, шрифти чи навіть макет. Хоча дизайн обкладинки дуже важливий, для них розуміння повної анатомії книги є фундаментальним для створення чогось функціонального, естетичного та позачасового [6].

Оформлення книги – це не просто її зовнішній вигляд, а цілісний художній образ, який формує сприйняття читача та підкреслює стиль видання. Це не лише про естетику, а й про зручність використання. Вдалий дизайн не лише привертає увагу, а й забезпечує комфортне читання, створюючи гармонію між текстом,

ілюстраціями та загальною композицією. Важливо враховувати специфічні вимоги до шрифту, верстки, обкладинки, ілюстрацій та структури книги. Спочатку варто зосередитися на особливостях оформлення обкладинки.

Оформлення обкладинки має ключове значення для сприйняття будь-якого видання, адже саме вона першою привертає увагу читача та створює початкове враження про книгу чи документ. Дизайн повинен бути естетично привабливим, відображати зміст твору та залишати сильний візуальний ефект. На обкладинці розміщуються назва, ім'я автора та графічні елементи, що підкреслюють загальну концепцію видання. Гармонійне поєднання кольорів, типографіки та композиції тексту формує стильову єдність і точно передає характер книги.

Мета дизайну обкладинки – відвернути увагу потенційних читачів від усіх інших книг і переконати їх у тому, що саме ця книга, яка перевертає сторінки, є наступною, яку вони хочуть бачити на своїй тумбочці.

Відомо, що є сім вимог до успішного дизайну обкладинки, а саме:

1. Обкладинки книг повинні давати читачам змогу зазирнути в майбутнє. Дизайн обкладинки повинен натякати на загальну тему та сюжет історії, не розкриваючи жодних важливих сюжетних деталей чи спойлерів. Даючи потенційним читачам можливість попереднього перегляду, це вказує їм інформацію, необхідну для прийняття обґрунтованого рішення про те, чи варто витратити свій час на історію.

2. Обкладинки книг повинні повідомляти читачам про жанр книги. Крім того, що обкладинка має давати читачам тонке уявлення про сюжет, вона також повинна чітко вказувати на жанр книги.

3. Обкладинки книг повинні представляти героя. Незалежно від того, чи є він драгівливо досконалим або трагічно недосконалим, зразковим громадянином або антигероєм, читачі повинні відчути зв'язок з героєм, щоб відчути бажання прочитати його історію.

4. Обкладинки книг повинні задавати правильний тон. Дизайн обкладинки повинен відповідати тону книги, щоб привабити потрібних читачів. Якщо книга гумористична, на обкладинці не повинно бути темних контрастних зображень із криваво-червоним заголовком. А якщо книга здатна вирвати серце читача з грудей, то карикатурним ілюстраціям з бульбашковими шрифтами не місце на обкладинці.

5. Обкладинки книг повинні відповідати правилам дизайну, які мають сенс для жанру. Хороший дизайн обкладинки - це не гра в вгадайку. Існують чіткі правила та рекомендації, яких слід дотримуватися, якщо потрібно створити добре продуманий дизайн будь-чого, від футболки до веб-сайту і обкладинки книги.

6. В обкладинках варто звернути увагу на деталі. Саме в деталях має бути можливість підняти дизайн на абсолютно новий рівень. Такі речі, як освітлення, затінення, обробка зображень, розташування зображень, ієрархія тексту та багатосаровість – це те, що перетворює дизайн обкладинки книги з «нормального» на «епічний».

7. Обкладинки книг повинні мати виразний стиль. Якщо ви хочете, щоб ваша книга розліталася з полиць і потрапляла прямо до рук читачів, вона повинна мати виразний візуальний стиль. Це не лише приверне увагу читачів, але й допоможе створити ваш авторський бренд; якщо ви інтегруєте свій особливий візуальний стиль у всі обкладинки ваших книг, читачам і світу в цілому буде легше впізнати вашу роботу [7].

Вдалих дизайн обкладинки має передавати зміст книги, визначати її жанр, створювати зв'язок із головним героєм та відповідати загальному настрою твору. Дотримання принципів дизайну, увага до деталей та унікальний стиль допомагають зробити книгу впізнаваною та привабливою.

Щодо технічного оформлення, то вимог перераховано кілька:

- Роздільна здатність 300 dpi;
- Макет має бути в оригінальному розмірі;

- Колірна модель СМҮК;
- Макет повинен мати поля під обрізку, мінімум 2 мм.
- Якщо книга із твердою палітуркою, тоді зображення самої обкладинки повинне мати додаткові поля, які згинаються всередині палітурного картону, на яких кріпиться форзац книги. Приблизно 1,5 – 2 см.
- Обкладинка видання має бути представлена в розвороті.
- Не забувати про товщину корінця. Виміряти її можна двома способами:
  - 1) Скласти певну кількість аркушів, які будуть зшиватися, і лінійкою виміряти ширину корінця.
  - 2) Якщо папір офсетний, певну кількість сторінок поділити на 2. Та кількість, яка вийде і буде шириною корінця в сантиметрах. Наприклад, 150 сторінок поділити на 2, вийде 75. В результаті ширина корінця буде 75 мм.

Верстка сторінок повинна бути логічною і збалансованою, щоб забезпечити легкість читання. Важливо правильно підібрати шрифти, їх розмір і міжрядковий інтервал, щоб текст не напружував зір. Чітка структура з абзацами, заголовками та нумерацією сторінок робить книгу зрозумілою й зручною для сприйняття.

Проаналізувавши вимоги до верстки книги, є такі вимоги:

- Книга повинна мати відповідне оформлення, де текст розміщується у чітко визначеній області – книжковому блоці, а лицьові сторінки завершуються на одному рядку;
- Широкі поля навколо тексту полегшують читання, а після переплетення сторінки стискаються, використовуючи частину полів;
- Розмір шрифту зазвичай варіюється від 10 до 12 пунктів для основного тексту;
- Потрібно використовувати стилі заголовків для назв розділів, щоб вони виділялися та були зручні для навігації;

- Шрифт повинен бути не тільки красивим, але також й читабельним, тому вибір шрифту залежить від стилю книги;
- Максимальна кількість символів в рядку – від 75 до 80;
- Текст повинен розташовуватися по всій сторінці, тоді верстка книги виглядатиме правильно зробленою. Для правильного розташування тексту застосовується спеціальна схема (рис 1.2) [8].

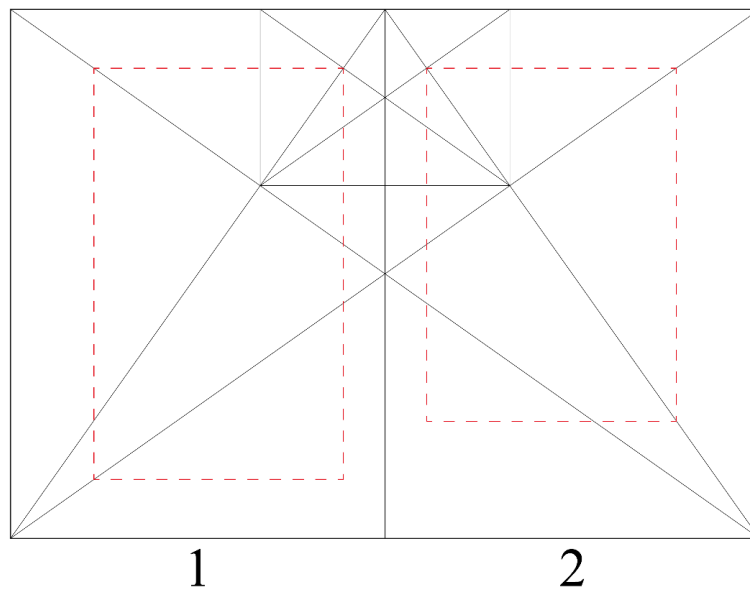


Рисунок 1.2 – Схема розміщення тексту на аркуші

На першій сторінці показується розташування лише основного тексту, а на другій розташування основного тексту і під ним пояснення слів або визначень.

Книжкова ілюстрація – це вид образотворчого мистецтва, який використовується для створення мальованих малюнків та зображень для книг. Однак ілюстрації – це набагато більше, ніж просто гарні картинки. Зазвичай вони допомагають певним чином доповнити або покращити історію. Загалом, ілюстрації частіше зустрічаються в дитячих книжках. Деякі дитячі книжки можуть складатися лише з малюнків, хоча багато дитячих книжок також містять слова. Ілюстрації не тільки додають дитині візуальної привабливості, але й допомагають їй зрозуміти слова, що містяться в книжці. Коли дитина стає більш вправною у читанні та

розумінні історій, вона, як правило, починає читати історії з меншою кількістю ілюстрацій. [5]

Ілюстрації розподіляються на такі типи (рис. 1.3):

1. Розпашна. Коли один сюжет розташований на двох сторінках книги;
2. Сторінкова. Розташовується на усю одну сторінку;
3. Смугова. Ілюстрація заверстана в сам текст, але не виходить за її межі (розташовуються по схемі книги);
4. В оборку, або врізка. Коли навколо зображення є текст.
5. Навиліт, або обрізана. Розташовуються на краю сторінки.
6. Фонова. Не містять смислового навантаження, знаходяться за текстом.

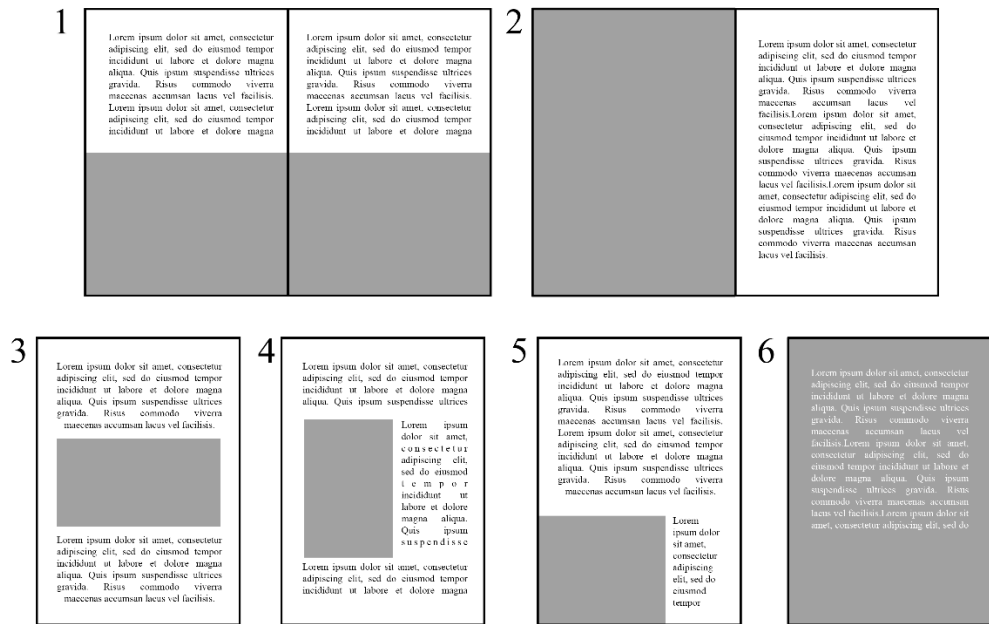


Рисунок 1.3 – Види ілюстрацій

Ілюстрації, у свою чергу, не лише доповнюють текст, а й роблять його більш наочним, естетично привабливим і зрозумілим. Саме тому важливо дотримуватися певних вимог до їх оформлення. А саме, ілюстрації повинні бути:

- Якісні;
- Тематичні;

- В одному стилі;
- Деталізовані;
- Кольорова гамма в «одній температурі»;
- Динамічні;
- Відповідати сюжету.

Ілюстрації також мають і різні стилі. Їх є безліч, кожен є унікальним, але не підходять до будь якого жанру книги або аудиторії. Наприклад, якщо книга для дорослих і по жанру це жахи, психологія або історичне, то в ній не можуть бути присутні аплікації.

Ілюстрації розподіляються на такі стилі:

- Реалізм. Реалістичні пропорції персонажів та фонів, присутня максимальна деталізація;
- Matte painting. Частина зображення промальовується, а інша колажується.
- Мультиплікаційна. Персонажі та локації зображуються у стилі мультяшних.
- Векторна. Відносно прості форми та заливки.
- Художні техніки. Використовують фарби, фломастери, маркери, олівці, пастель, витинатки.
- Чорно-біла графіка. Максимально проста або деталізована.
- Патернізація. Повтор візерунків, велика кількість патернів та орнаментів.
- Примітивні. Максимально прості форми, обмежена кольорова гамма, віддаленість від реалізму, додаткові прості деталі, які повторюються, та інтерактивні.
- Аплікація. Створюється з паперу, тканини, фетру, наклейок та іншого.

Щодо адаптації до цільової аудиторії, то це є важлива фаза у створенні книги, оскільки саме вона впливає на сприйняття тексту, зацікавленість читачів і загальний успіх видання. Для цього необхідно враховувати вікові особливості,

рівень освіти, інтереси та культурний контекст потенційної аудиторії, щоб зміст, стиль і дизайн книги відповідали її очікуванням.

Ілюстрації в книгах розділяють також і по вікових категоріях. Усього їх є п'ять і кожна має свої певні вимоги:

1. Від 1 до 3 років. Ілюстрації максимально спрощені, великі по розміру, лаконічні, кольори ніжні та пастельні, обмежена кількість кольорів. Кількість ілюстрацій – якнайбільше.

2. Від 4 до 6 років. Зображення максимально деталізовані, доповнені орнаментом, прикрасами, текстурою та паттерном. Кольори насичені, яскраві, багато відтінків, велика кількість кольорів. Кількість ілюстрацій – велика, а тексту менше.

3. Від 7 до 11 років. Кольори насичені, яскраві, пастельні. Текстури натуральні. Орієнтація має бути на інтереси та хобі для читача. Присутні трендові елементи. Кількість ілюстрацій – менше 50%.

4. Від 12 до 15 років. Контраст форми та кольору, темна палітра, обмежена кількість кольорів, орієнтація на стилі. Підтримка модних тенденцій, динаміка. Кількість ілюстрацій – менше 25%.

5. Від 16 років і більше. Максимальна обмежена кількість кольорів, використання образів. Сильна прив'язка до сюжету. Кількість ілюстрацій – менше 10%.

## 2 РЕТРОСПЕКТИВА ТЕМИ

### 2.1 Історичний огляд ретроспективи дизайну об'єктів обраного напрямку (минулих і сучасних)

Можна стверджувати, що саме книга була першим справжнім засобом вираження для ілюстраторів, і зв'язок між письмовою мовою та ілюстрованим зображенням є особливим.

Це почалося з ілюмінованих релігійних рукописів, створених між VII та IX століттями, і продовжилося з народженням друкарства в 1455 році. До винаходу фотоапарата та фотографії в 1839 році ілюстрація була єдиною формою, яку могли мати друковані зображення. З того часу, як фотографічне зображення стало нормою, популярність ілюстрованих зображень знизилася. У видавничій справі зараз сектори, які найбільше реагують на роботу ілюстраторів, - це дитячі книги, художня література та іноді технічні довідники, хоча все частіше вони звертаються до використання фотографії [9].

Царство фентезійної ілюстрації, яскраве поєднання уяви та мистецтва, має багату та різноманітну історію, яка охоплює століття. Цей жанр, що характеризується зображенням фантастичних тем, істот та світів, значно розвивався з часом, відображаючи зміну смаків, культурні впливи та технологічний прогрес суспільства. Історія фентезійної ілюстрації — це не просто хроніка художнього розвитку; це дзеркало нескінченного захоплення людства міфічним, надприродним та потойбічним.

Фентезійна ілюстрація бере своє коріння з міфології та фольклору, слугуючи візуальним втіленням людської уяви та творчості. У середньовічних рукописах і картинах вона оживляла легенди та фантастичних істот, вражаючи деталями та художнім стилем. З появою друкарських технологій цей жанр став невід'ємною частиною книговидання, ілюструючи знакові твори, такі як «Володар пернів» Толкіна та «Хроніки Нарнії» Льюїса (рис. 2.1 – 2.2).



Рисунок 2.1 – Ілюстрація до «Хроніки Нарнії» від Пауліни Бейнс

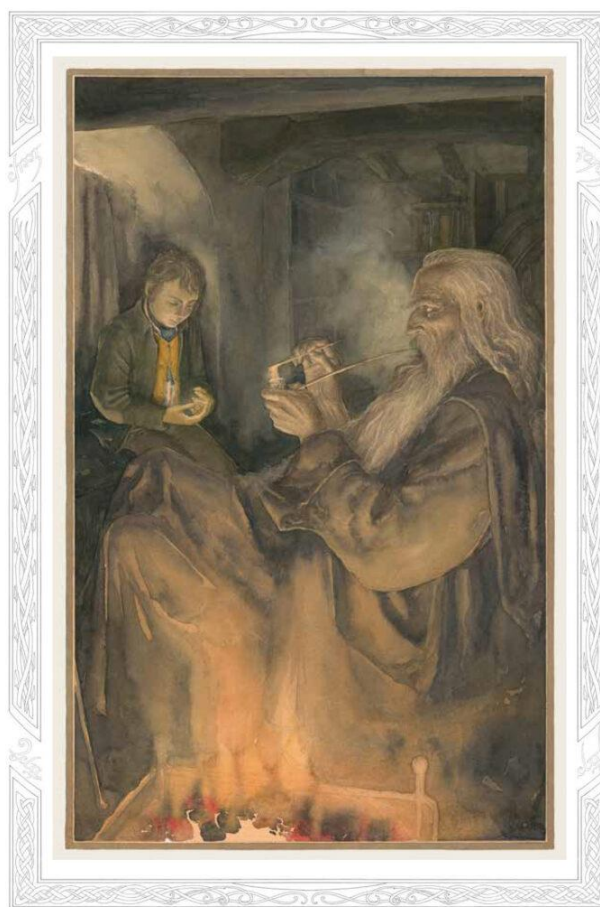


Рисунок 2.2 – Ілюстрація до «Володаря перснів» від Алана Лі

## 1. Витоки фентезійної ілюстрації

Фентезійна ілюстрація виникла разом із мистецтвом оповіді, відображаючи міфічних істот, богів і фантастичні світи. Вона розвивалася від наскельних малюнків до середньовічних рукописів, відіграючи важливу роль у культурних та релігійних традиціях. З винаходом друкарського верстата у XV столітті ілюстровані книги стали доступнішими, а жанр почав стрімко еволюціонувати, розширюючи тематику й художні техніки (рис 2.3).



Рисунок 2.3 – Ілюстрація 15 століття

## 2. Відродження уяви

Епоха Відродження (XIV–XVII століття) стала важливим етапом у розвитку фентезійної ілюстрації, поєднуючи міфологічні мотиви з досягненнями гуманізму та науковими відкриттями. Художники, такі як Ієронімус Босх і Пітер Брейгель Старший, створювали захопливі фантастичні сцени, сповнені сюрреалістичних елементів. «Сад земних насолод» Босха є яскравим прикладом символізму цієї доби. Завдяки розвитку друкарства та зростанню інтересу до мистецтва фентезійна ілюстрація набула популярності, що стало основою її подальшого розвитку.

### 3. Готичне відродження та романтизм

Готичне відродження та романтизм значно вплинули на розвиток фентезійної ілюстрації, насичуючи її образами героїв, загадковими лісами та міфічними істотами. З кінця XVIII до середини XIX століття такі художники, як Гюстав Доре та Вільям Блейк, втілювали фантастичні сюжети у своїх роботах, додаючи глибину літературним творам (рис. 2.4). Ця епоха стала основою для подальших мистецьких напрямків, розширюючи межі між реальністю та уявним світом, а її вплив і досі простежується в сучасному жанрі фентезі.



Рисунок 2.4 – Ілюстрація до «Кота у чоботях» від Гюстава Доре

### 4. Казки та вікторіанське фентезі

Вікторіанська епоха стала золотим віком казок та фентезійної ілюстрації, сприяючи поширенню чарівного світу дитячої літератури. У цей період, серед соціальних і промислових змін, казки братів Грімм та оповідання Ганса Крістіана Андерсена супроводжувалися химерними ілюстраціями, що захоплювали уяву читачів. Художники Артур Рекхем, Едмунд Дюлак і Джон Тенніел створили яскраві, деталізовані образи, що визначили стиль фентезі (рис. 2.4). Їхні роботи не лише прикрашали книги, а й виховували любов до читання, залишаючи спадщину, що надихає покоління і сьогодні.



Рисунок 2.4 – Ілюстрація від Артура Рекхема

## 5. Золотий вік ілюстрації

Золотий вік ілюстрації (кінець XIX – початок XX століття) став визначальною епохою для фентезійного мистецтва. Завдяки розвитку друкарства ілюстровані видання – книги, журнали та газети – набули великої популярності. Художники, такі як Кей Нільсен, Едмунд Дюлак та Артур Рекхем, сміливо експериментували з новими стилями, розширюючи межі жанру. Їхні детальні й виразні роботи зробили фентезійну ілюстрацію самостійним мистецьким напрямом (рис. 2.5). Спадщина цієї доби продовжує впливати на візуальне оформлення літератури та надихає сучасних митців.

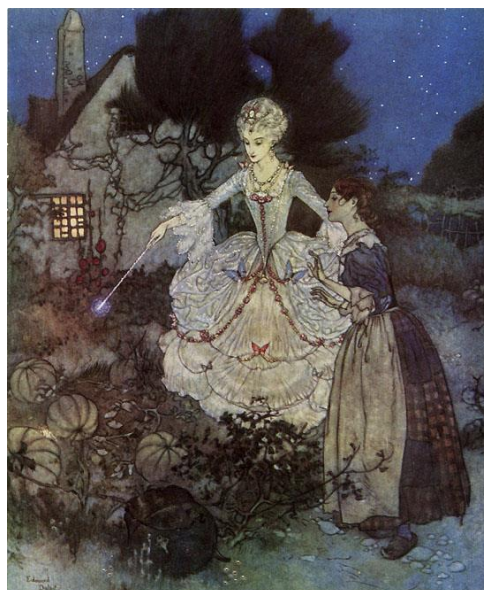


Рисунок 2.5 – Ілюстрація до «Попелюшки» від Едмунда Дюлака

## 6. Кримінальне читиво та розквіт жанрів фентезі

На початку ХХ століття журнали кримінального читива стали важливим етапом у розвитку фентезійної ілюстрації, популяризуючи жанри наукової фантастики, жахів і фентезі. Популярні ілюстратори, такі як Френк Р. Пол та Маргарет Брендейдж, привносили у видання захопливі візуальні образи, що формували естетику жанру (рис. 2.6). Бульварне читиво зробило фентезі доступним для широкої аудиторії, впливаючи на розвиток епічних і міських фентезійних сюжетів, чия популярність триває й сьогодні.

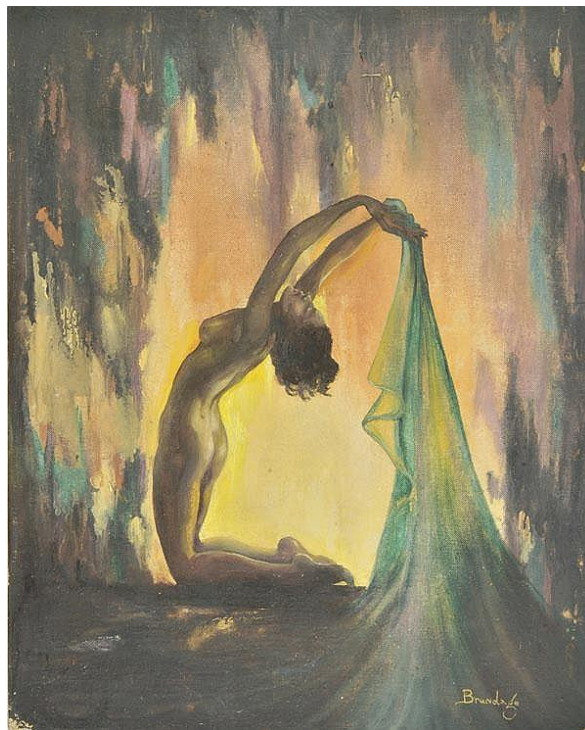


Рисунок 2.6 – Ілюстрація від Маргарет Брендейдж

## 7. Вплив Дж. Р. Р. Толкіна

Вплив Дж. Р. Р. Толкіна на історію фентезійної ілюстрації є монументальним, формуючи цей жанр таким чином, що він продовжує резонувати й сьогодні. Толкін, найбільш відомий своїми епічними творами «Хоббіт» та «Володар перснів», не лише створював складні наративи та заплутані світи, але й надихнув нову хвилю фентезійної ілюстрації, яка прагнула візуалізувати його багато деталізоване

Середзем'я. Його детальні описи пейзажів, персонажів та істот стали яскравим полотном для ілюстраторів, що зробило його роботи улюбленими серед художників та шанувальників.

Дж. Р. Р. Толкін здійснив значний вплив на фентезійну ілюстрацію, надихаючи художників візуалізувати його детально продумане Середзем'я (рис. 2.7). Його описи персонажів та пейзажів стали джерелом натхнення для митців, таких як Алан Лі, Джон Хоу та Тед Несміт, чиї ілюстрації закріпили візуальний стиль його всесвіту. Їхні роботи прикрашали книги та поширювалися через різні медіа, ще більше закріплюючи світ Толкіна в культурній свідомості.

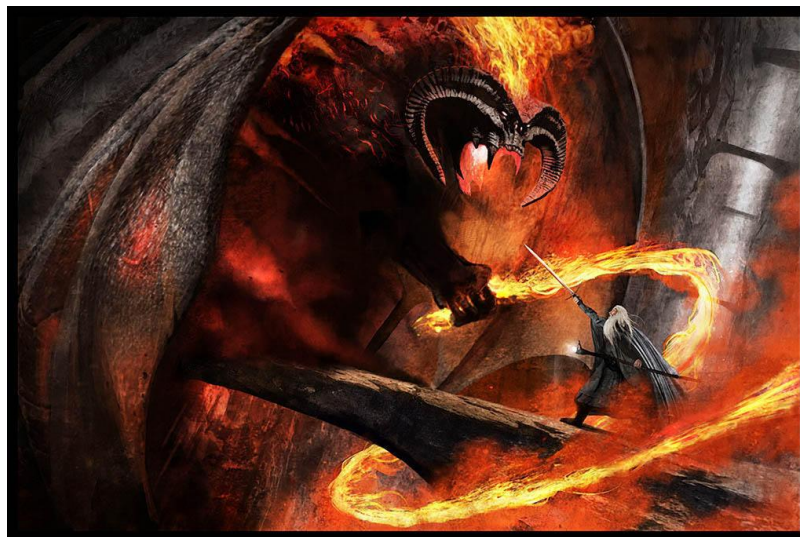


Рисунок 2.7 – Ілюстрація до «Володаря перснів» від orniscar

## 8. Сучасне фентезі та популярна культура

Розвиток комп'ютерної графіки та програмного забезпечення створив нове, легкодоступне середовище: цифрове мистецтво. Зараз у цьому жанрі багато художників, які створюють дивовижні витвори за допомогою своїх комп'ютерів, надаючи ілюстрації для контенту комп'ютерних ігор, а також для суто естетичного споживання. Сучасна фентезійна ілюстрація стала ключовим елементом популярної культури, впливаючи на книги, фільми та відеоігри. Цифрові технології розширили можливості митців, створюючи глобальну спільноту шанувальників

(рис. 2.8). Вплив жанру помітний у відомих франшизах, таких як «Гра престолів» і «Відьмак», де ілюстрації визначають візуальний стиль творів. Фентезійне мистецтво продовжує розвиватися, формуючи нові світи та надихаючи майбутні покоління [10].



Рисунок 2.8 – Сучасна ілюстрація

Протягом історії мистецтво фентезі виникало із зображень міфів та історій, а зараз сучасне мистецтво фентезі займає своє місце на обкладинках книг сучасних авторів-фантастів. Здається, що фентезі в словах і фентезі в образах неможливо відокремити одне від одного.

Поява гри «Підземелля та дракони» мала вибуховий вплив на суспільство та світ сучасного фентезі-мистецтва. Настільна гра була обмежена лише уявою її творців та гравців, і важливим способом передачі уяви стало залучення художників-фентезі-художників. По мірі того, як гра розширювалася, створюючи потойбічне середовище, художникам доводилося створювати реалістичні (на противагу сюрреалістичним) твори мистецтва, що відображали атмосферу, якої не існує на землі. Фентезі-художники мали заглибитися у свої творчі резервуари, щоб створити атмосферу, яка ніколи не була задуманою чи реалізованою художниками до них або навіть людьми. У певному сенсі, багато з цього було і залишається уявним реалізмом [11].

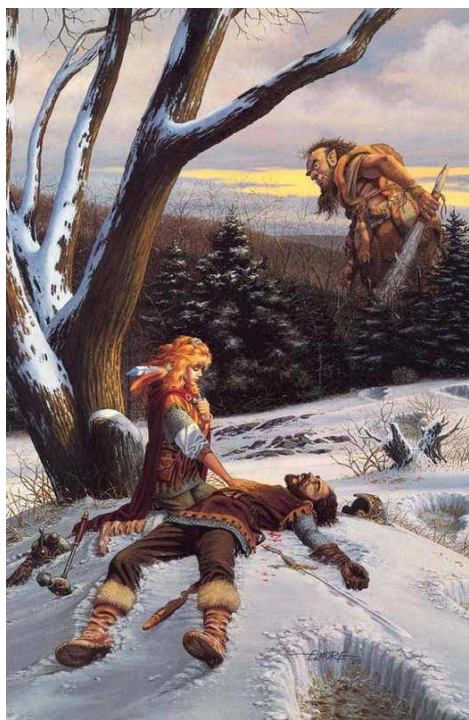


Рисунок 2.9 – Ілюстрація до «Підземелля та драконів» від Clyde Caldwell

Мистецтво фентезі є популярною силою в сучасному комерційному суспільстві. Його все ще не можна побачити в галереях образотворчого мистецтва, але натомість воно пронизує всі аспекти сучасної комерційної культури. Високохудожні репродукції фантастичних зображень продаються не в галереях, а на веб-сайтах. З появою продуктів «New Age», кінофільмів «Володар перснів» і «Гаррі Поттер», коміксів, комп'ютерних ігор, рольових ігор, колекційних карткових ігор тощо, мистецтво фентезі можна знайти у більшій кількості засобів, на більшу кількість тем і в більшій кількості місць у суспільстві, ніж будь-коли раніше.

Через свій зв'язок з літературою, через те, що воно часто є комерційним, через те, що воно часто створюється без жодних намірів, окрім як потішити око, фентезі-мистецтво все ще розглядається як форма ілюстрації, а не як мистецтво. Художники фентезі, як і художники образотворчого мистецтва, створюють те, що їм подобається і що їх цікавить. Саме популярність жанру серед широкої публіки, від якої образотворче мистецтво часто відмежовується, робить його таким комерційним. Дійсно, роботи великих сучасних художників-фентезі, навіть якщо

вони не мають фентезійної тематики, часто класифікуються як фентезі, оскільки вважаються більш продаваними для широкої публіки.

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

Фентезійне мистецтво відіграє ключову роль у створенні уявних світів, наповнених неповторними героями та магічною атмосферою. Художники-графіки та дизайнери, що працюють у цьому стилі, не тільки займаються ілюстрацією книжок і коміксів, а й впливають на формування естетики фентезі в цифровому мистецтві. Їхній творчий підхід виходить за рамки традиційних методів, гармонійно поєднуючи класичні техніки, нестандартні художні рішення та сучасні технології. Спершу варто розглянути ілюстрації українських та іноземних художників.

1. Поліна Дорошенко – українська художниця та ілюстраторка, яка працює в різних техніках, поєднуючи акрил, ручку, декупаж та італійський олівець. Її найвідоміша ілюстративна робота є персонажі «Лісової пісні» Лесі Українки. Ілюстрації вирізняються експресивною графікою, динамічною композицією та сміливими кольоровими рішеннями (рис. 2.10) [12].



Рисунок 2.10 – Ілюстрація до «Лісової Пісні» від Поліни Дорошенко [13]

2. Владислав Єрко – ілюстратор, який працює у виданнях «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА» та «Видавництво Старого Лева». Його роботи можна розглядати буквально вічно - чим довше дивишся, тим більше бачиш. Завдяки йому кожен читач може відчувати атмосферу творів Паоло Коельо, адже письменник вважає Єрка найкращим ілюстратором власних творів. Як можна побачити у книзі «Джури-характерники», його графічний підхід поєднує історичну достовірність із стилізованою експресією, що робить зображення не лише візуально привабливими, а й емоційно насиченими (рис. 2.11).

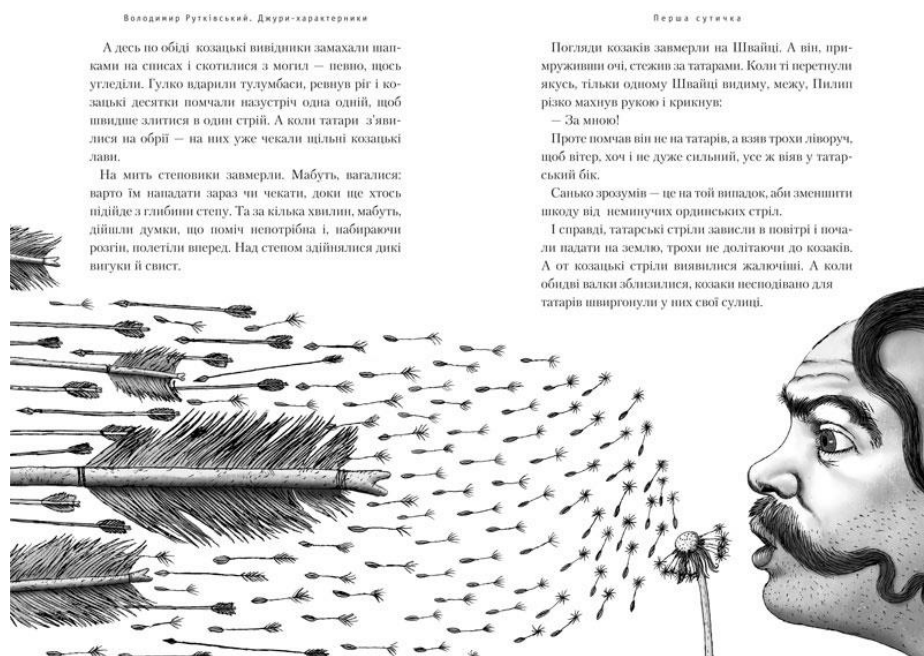


Рисунок 2.11 – Ілюстрація до «Джури-характерники» від Владислава Єрка

3. Катерина Штанко співпрацювала з видавництвами «Веселка», «Марка України», «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА» та «Видавництво Старого Лева». Найчастіше займається книжковою ілюстрацією, майстерно поєднуючи традиційні мотиви з фантастичними деталями у своїх роботах. Її стиль вирізняється вишуканою графікою, насиченими кольоровими рішеннями та глибокою текстурою, що надає кожному зображенню особливу виразність та атмосферність. Ілюстрації до «Драconi, вперед!» дуже детальні, живі та виразні. Вони передають

відчуття руху, глибини та чарівної атмосфери, що допомагає читачу повністю зануритися у фантастичний світ книги (рис. 2.12).



«Певно, і цей вміє прикидатися собакою! — здогадався Михась. — Це ж треба! Якби я не з'їв тоді блакитну грушу, то, мабуть, ніколи б не дізнався, що Пихачі тримають удома дракона!»

Хлопці обмінялися поглядами, і кожен одразу зрозумів, що інший бачить все по-справжньому.

Драconi зреагували ще гостріше. Хома позадкував, настовбурчив гребеня, зіщулив вуха й засичав. Леліків дракон присів на лапах і видобув з пащечки низьке

86

утробне гарчання. Стало зрозуміло: ще мить — і те чорне страховидло стрибне на Хому! Однак господар натяг повідка й суворо гримнув: «Фу!».

Оделько Пихач, зневажливо примружившись, розглядав Хому. Грушевому дракону зовсім не подобався цей шльоний недобрый погляд, він сховався за Михасеві ноги і збентежено визирав на суперників.

— Фруктовий... — нарешті презирливо зронив юний аристократ. — А от у мене справжній м'ясоїд.

87

Рисунок 2.12 – Ілюстрація до «Драconi, вперед!» від Катерини Штанко [14]

Українські ілюстратори активно розвивають жанр фентезі, кожен з них має унікальний стиль та підхід до візуалізації літературних творів.

Щодо іноземних є безліч ілюстраторів, які не лише створюють кадр до ситуації у книзі, але й передають її атмосферу, через яку можливо зануритись у фентезі світ.

4. Мануель Фігейредо. Поєднує формальну освіту в галузі образотворчого мистецтва з глибокими знаннями анатомії людини та ландшафтного дизайну, що надає його фігурам особливої реалістичності. Однак останнім часом експериментує зі стилем, натхненним мультфільмами, додаючи до своїх ілюстрацій грайливий відтінок, який збагачує їхню привабливість (рис. 2.13).



Рисунок 2.13 – Ілюстрація Мануеля Фігейрело

5. Періс Іоанну. Досвідчений 2D-художник з більш ніж десятирічним досвідом роботи в індустрії відеоігор та фріланс-ілюстрації. Ілюстрації, що нагадують торгові картки, впізнавані завдяки різким контрастам, яскравим кольорам і драматичним темним тонам, які оживляють фентезійні світи. Його роботи поєднують динамічні елементи, такі як вогонь і візуальна магія, додаючи відчуття чарівності та інтенсивності кожному твору (рис. 2.14).



Рисунок 2.14 – Ілюстрація Періса Іоанну

6. Ровіна Кай – ілюстраторка-фрілансерка з Мельбурна, Австралія. Їй подобається створювати поетичні образи, і вважає, що однією з найцінніших речей, які може запропонувати ілюстратор, є його унікальний та особистий погляд. Загалом, її ілюстрації не просто доповнюють текст, а й створюють візуальну оповідь, яка розширює сприйняття історії. Це можна побачити у книзі «Як король Ельфгейму зненавидів оповідки» (рис. 2.15).



Рисунок 2.15 – Розгортка книги з ілюстраціями від Ровіни Кай

7. Софія Санц. Досвідчена іспанська ілюстраторка з більш ніж семирічним досвідом роботи у видавничій справі, що спеціалізується на фентезі, романтиці, жахах та кіберпанку. Її підхід до ілюстрації ґрунтується на її досвіді видавничої діяльності, зокрема на таких книжках, як «Aquelarre Omega» та «El Ser Amado», що вийшли у видавництві Valhalla Ediciones (рис. 2.16). Ця перспектива дає їй чудове розуміння того, чого прагнуть письменники у візуальному оповіданні, що дозволяє їй оживляти персонажів і теми у спосіб, який резонує як з читачами, так і з авторами.



Рисунок 2.16 – Ілюстрація Софії Санц

8. Артур Рекхем. Англійський ілюстратор дитячих книжок, найбільш відомий своїми розкішними та вигадливими зображеннями дитячої літератури та казок. Його ілюстрації мали значний вплив на жанр фентезі, а його роботи часто перевидавалися та адаптувалися для кіно, театру та художніх принтів (рис. 2.17). Його спадщина продовжує хвилювати і надихати читачів та поціновувачів мистецтва і сьогодні [15].



Рисунок 2.17 – Ілюстрація Артура Рекхема

9. Лая Лопес. Іспанська дизайнерка, відома як ілюстратор коміксів та книг. Її роботи вирізняються насиченою кольоровою палітрою, плавними лініями та емоційною експресією, що робить її персонажів живими та виразними (рис. 2.18). Її стиль чудово підходить для ілюстрації молодіжної літератури, фентезі та романтичних історій, адже він поєднує естетику сучасної анімації з традиційними художніми техніками. Проілюструвала кілька графічних романів, таких як «Mystical», у неї також є арт-бук “Gleaming”, який містить значну частину її робіт на сьогоднішній день (рис. 2.19) [16].



Рисунок 2.18 – Розгортка книги з ілюстраціями Лаї Лопес



Рисунок 2.19 – Обкладинка до книги «Mystical» Лаї Лопес

Фентезійна ілюстрація відіграє ключову роль у створенні атмосфери книги, занурюючи читача у світ чарівних історій та пригод. Художники цього жанру використовують різноманітні стилі: від реалістичних зображень, що підкреслюють правдоподібність персонажів, до виразної графіки, яка додає динаміку та символічну глибину. Завдяки продуманій колірній палітрі, текстурним ефектам і ретельно вибудованій композиції, ілюстрації не просто доповнюють текст, а й стають його невід’ємною частиною, впливаючи на сприйняття історії.

Обкладинка книги має значний вплив на її сприйняття, оскільки є першим елементом, який привертає увагу читача перед знайомством із текстом. Візуальний дизайн може зацікавити, викликати емоції та сформуванати уявлення про зміст твору. Завдяки гармонійному поєднанню кольорів, графічних елементів і типографіки, обкладинка здатна передати жанр, настрій та загальну атмосферу книги.

10. Джим Кей. Британський ілюстратор і друкар. Його стиль поєднує атмосферну деталізацію, текстурну глибину та кінематографічну композицію, що створює ефект занурення у чарівний світ. Був обраний особисто Джоан Роулінг, щоб представити кольорові ілюстрації до кожної книги серії про Гаррі Поттера (рис. 2.20).

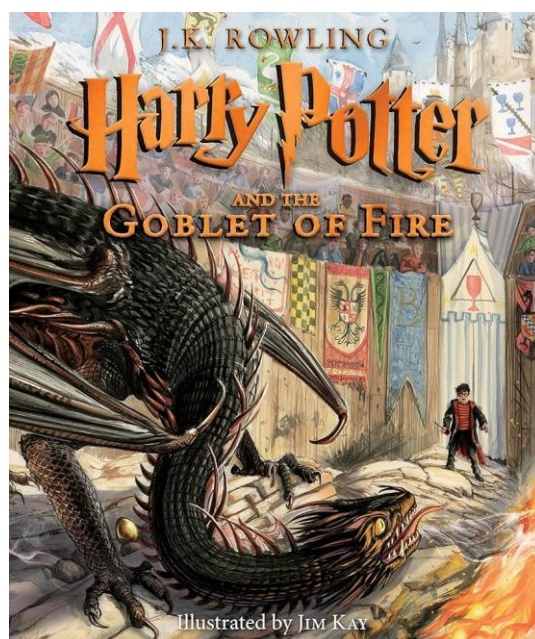


Рисунок 2.20 – Обкладинка до «Гаррі Поттера і келих вогню» Джима Кея

11. Тоні Ді Терліцці. Відомий своїм фентезійним стилем, що поєднує традиційні художні техніки з авторською стилізацією. Його роботи вирізняються деталізованою композицією, виразною текстурою та динамічними ракурсами, що створюють ефект занурення у фантастичний світ. Проілюстрував усю серію книг «Хроніки Спайдервіка» (рис.2.21).

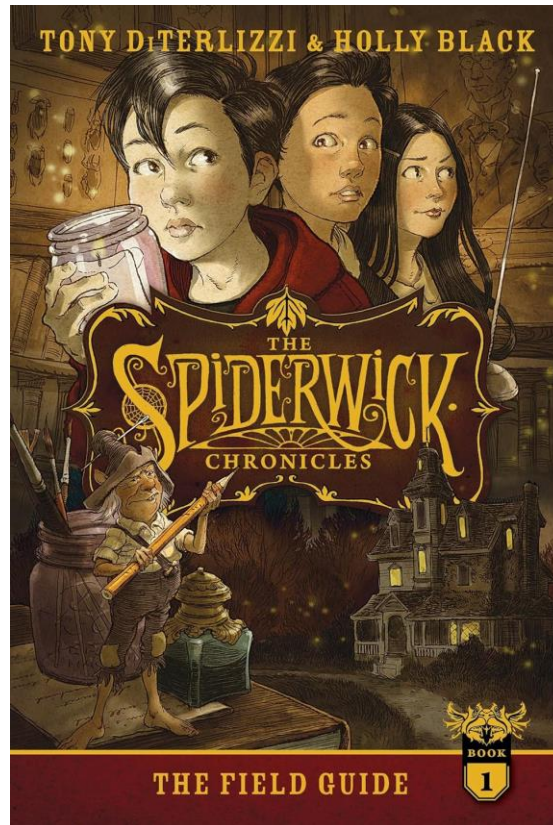


Рисунок 2.21 – Обкладинка до «Хроніки Спайдервіка» Тоні Ді Терліцці

Обкладинка книги у фентезі є ключовим елементом, що формує перше враження про твір. Вона не лише привертає увагу, а й передає жанр, атмосферу та основну ідею історії. Продумане поєднання кольорів, композиції, текстур і шрифтів створює візуальний код, що занурює читача у магічний світ ще до відкриття книги. Фентезійна ілюстрація виконує не лише декоративну, а й змістовну роль, допомагаючи глибше передати авторський задум.

### 3 ТВОРЧА РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ ХУДОЖНЬОЇ КНИГИ

#### 3.1 Вибір та обґрунтування концепції дизайну книги

Коли люди думають про книжковий дизайн, їхні думки часто перескакують на обкладинку, шрифти чи навіть макет. Хоча дизайн обкладинки дуже важливий, для дизайнерів розуміння повної анатомії книги є фундаментальним для створення чогось функціонального, естетичного та позачасового!

Дизайн книги – це не лише про естетику, а й про зручність використання. Кожен елемент, від полів до корінця, має своє функціональне призначення. Добре продумана книга гарантує, що читацький досвід буде безперешкодним, текст легко читатиметься, а загальний дизайн відповідатиме тону та призначенню книги.

Дизайн обкладинки книги - це вікно в її історію, яке може бути причиною, чому читач вперше бере її до рук. Коли більшість людей говорять про книжковий дизайн, думки одразу звертаються до обкладинки (або суперобкладинки). Найбільш знакові обкладинки стали класичними зразками дизайну – не лише завдяки своїй візуальній привабливості, але й завдяки тому, що вони вдало втілюють авторське бачення [17].

Відомо, що є такий вираз як «Не суди книгу за обкладинкою». Але більшість людей такого правила не дотримуються, адже коли вона заходить до книгарні і не знає яку книгу придбати, першою справою вона оглядає зовнішній вигляд книг і якщо якась книга сподобалась їй за обкладинку та назву книги, вона одразу може її купити, не задумуючись який там сюжет.

Першим кроком до розробки художньої книги, потрібно було зробити кілька ескізів до обкладинок книг. Проаналізувавши обкладинки інших книг, які підходять до тематики та жанру, було вирішено, що композиційним центром «обличчя» книги будуть головні герої, а навколо них будуть розташовані назва книги, її автор та додаткові декоративні елементи, щоб гармонійно створити композицію. Спершу, потрібно було створити ескізи до передньої частини

обкладинки, аби далі розробити ескізи усієї розгортки.

Було створено усього п'ять варіантів обкладинок, які відповідають вимогам автора (рис. 3.1).

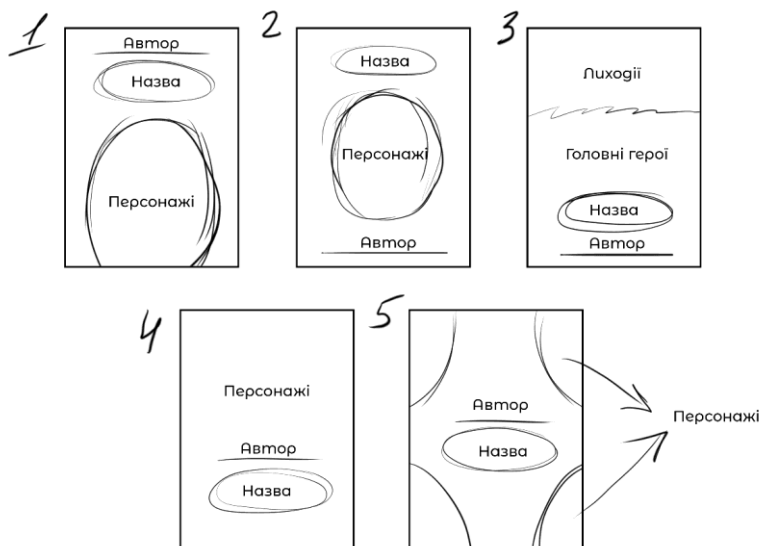


Рисунок 3.1 – Варіанти ескізів передньої сторони обкладинки

В першому варіанті, в верхній частині зображується назва книги, а над нею вказується автор. Решту місця займає ілюстрація із головними героями книги та фоном.

В другому варіанті, ілюстрація із персонажами розташована посередині. Над нею є назва книги, а під нею автор. Фон заповнюється декоративними або фоном певної локації, або елементами, або орнаментами, такі як блискітки, що і стосується персонажів.

Третій варіант відрізняється тим, що не лише головні герої зображені, але й головні лиходії історії. За задумкою, верхня частина обкладинки темна, але по трохи переходить у світлу частину. Цим показується поділ між добром і злом. Нижче розташовується назва та автор книги.

Четвертий варіант простіший тим, що по центру є назва і автор, вище розташована маленька ілюстрація з героями.

П'ятий варіант показує, що по центру також є назва і автор, але навколо них, за задумкою, повинні розташовуватись силуети кожного героя, який споглядає на центр.

Усі п'ять варіантів виконують головну мету. Але, проаналізувавши кожен варіант, найкраще підходить обкладинка за другим варіантом. Вона не дуже переповнена, гарно та чітко покаже назву книги та його автора. Найбільш недоречною була б обкладинка за третім варіантом, оскільки показ головних лиходіїв – це спойлер до історії.

Далі потрібно було розробити концепцію усієї розгорнутої обкладинки книги. Тобто передню кришку, задню кришку і корінець. Обравши варіант ескізу передньої кришки обкладинки, було розроблено чотири варіанта ескізів (рис. 3.2).

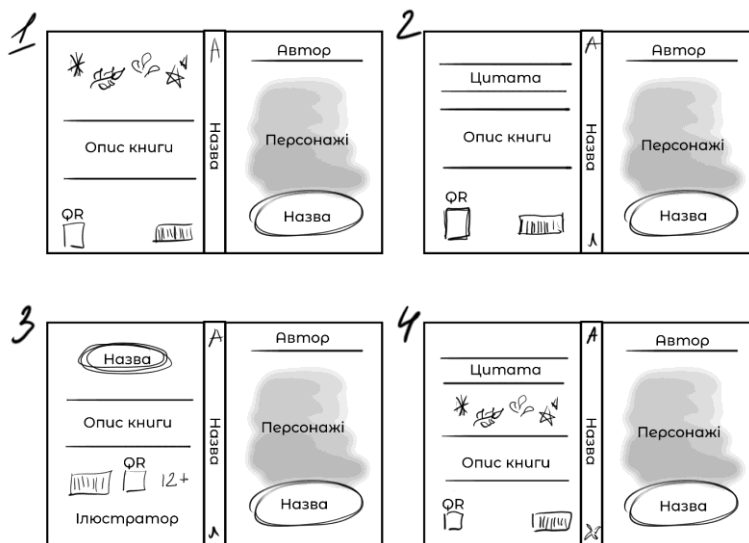


Рисунок 3.3 – Варіанти ескізів розгорнутої обкладинки книги

Корінці до кожної обкладинки майже ідентичні. У кожній є назва книги по центру, автор вказується на верхній частині, а внизу або іконка, яка символізуватиме книгу, або логотип самого автора. Щодо задньої кришки, то тут різниця є.

За задумкою, на першому варіанті присутні лише елементи, які стосуються кожної героїні, нижче опис книги. В другому варіанті, є опис усієї історії по центру,

над ним розписана коротка цитата до книги. В третьому варіанті цього разу присутні не лише опис, але й назва книги, вікова категорія, вказуються автор та ілюстратор. Четвертий варіант – це змішування першого та другого варіантів, тобто присутні опис, коментар та елементи. Але на кожному варіанті також є QR-код і штрих-код.

Серед усіх варіантів більше підходить той варіант, на якому є і опис та цікавий коментар. Тому кращим варіантом буде саме третій. Він не лише чітко покаже опис книги, який привернув би увагу читача, але й, за правилами, вказав вікові обмеження, посилання на соцмережі самого ілюстратора книги.

Наступним кроком потрібно було вирішити, які види ілюстрацій будуть присутні у книзі. Раніше було досліджено, що є усього шість видів ілюстрацій. Серед них були обрані такі типи, як розпашна, врізка, фонові, а також за можливістю, також розташувати смугові, сторінкові. За кількістю ілюстрацій в книзі, заплановано усього до 20 ілюстрацій.

Далі потрібно було продумати дизайн самих сторінок. Дослідивши кілька книг за жанром фентезі, було помічено, що іноді видання додають декоративні елементи для історій, таких як початок розділів, сторінки із назвами частин, або ж навіть над або за текстом. Тому, було вирішено також продекорувати кожні сторінки книги. В результаті книга не лише матиме привабливий вигляд усередині, але й доповнюватиме історію атмосферою.

### 3.2 Розробка варіантів творчих ідей

Після того, як були розроблені концепції дизайнів книги, було розпочато розробку головних героїв книги.

Незалежно від того, яку історію люди читають, саме персонажі привертають їхню увагу і змушують їх хотіти дізнатися, що буде далі. Без персонажів не існує

історії. Хоча декоративні елементи самі по собі можуть бути використані в історіях без конкретних людей чи істот, письменники часто персоніфікують місце дії і перетворюють його на власного персонажа. Майже неможливо писати добре без певного персонажа, який би рухав історію вперед.

Перед тим як створювати щось нове, важливо чітко визначити його концепцію: що саме планується, яким має бути кінцевий результат і з якою метою. Те саме стосується персонажа – необхідно глибоко розібратися в його природі, характерних особливостях та мотивації. Детальне опрацювання концепції допомагає зробити героя більш реалістичним, виразним і живим.

За темою, події у історії відбуватимуться у всесвіті італійського мультсеріалу Клуб Вінкс (від англ. Winx Club). Самі персонажі з цього мультсеріалу не присутні, а локації усі перейменовані (рис. 3.4) [18].



Рисунок 3.4 – Мультсеріал «Клуб Вінкс»

Але всесвіт Вінкс – це локація та події, а персонажі запозичені із іншого мультику, який створила італійська компанія «Rainbow S.r.l.», яка також створила і Клуб Вінкс. Другий мультфільм називається «Королівська Академія» (від англ. Regal Academy). Події розгортаються навколо шістьох головних героїв, які є онуками відомих героїв казок, як Попелюшка, Білосніжка, Рапунцель, Красуня і Чудовисько та інших (рис. 3.5) [19].



Рисунок 3.5 – Герої мультсеріалу «Королівська Академія»

Цей мультсеріал не такий відомий, як Клуб Вінкс, але це не завадило більшості людей полюбити його. Кожен головний герой має свою історію, друзів та другу половинку. При створенні персонажів книги, задумалось обрати кілька романтичних пар і створити їхніх нащадків. Усього було обрано дві пари (рис. 3.6).



Рисунок 3.6 – Обрані пари з мультсеріалу

Відомо, що головних героїв у історії будуть четверо. Двоє з них є нащадками героїв мультику, інші будуть героями, не пов'язані з мультсеріалом.

Оскільки події відбуватимуться у всесвіті Вінкс, задумувалось, що головні герої – це дівчата-підлітки, кожна з яких має свою зачіску, риси обличчя, характер та здібності. А також вони – феї.

Першим кроком є стилізація. Попри те, що події відбуваються у існуючому всесвіті, потрібно було трохи змінити стилізацію, тобто інтерпретувати. Були розроблені ескізи з п'ятьма варіантами стилізації обличчя персонажа (рис. 3.7).

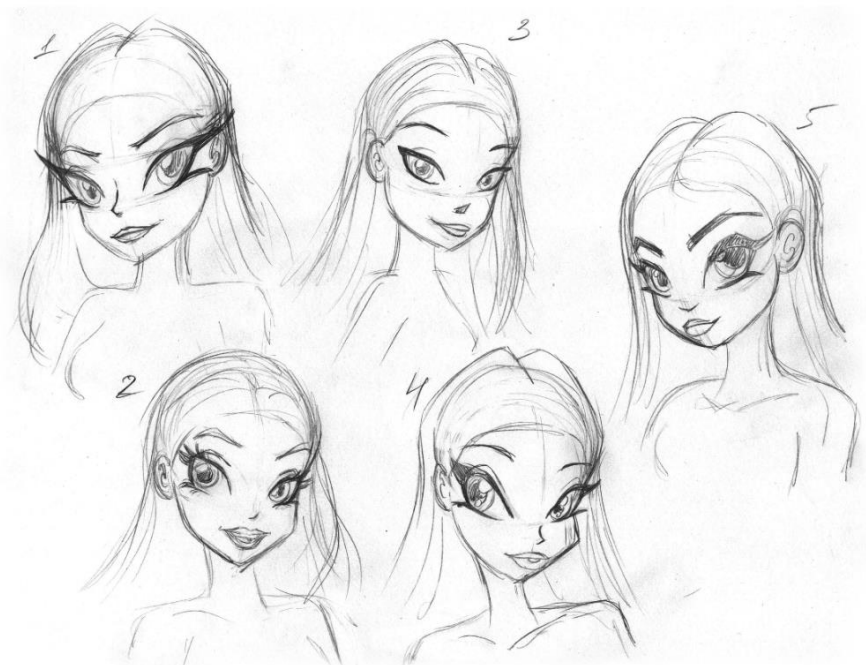


Рисунок 3.7 – Розробка персонажа в різних стилях

Кожен стиль був по-своєму цікавий. Форма обличчя різна, очі, вії, ніс та губи також.

Після ретельного огляду кожного варіанту, було обрано саме четвертий варіант. Вирішено, щоб стиль не віддалявся від стилю Вінкс, а удосконалив його у сучасних техніках малювання. А також така стилізація персонажа гарно показує, що вона підліток, а також має хороші риси. Обравши стилізацію, далі розроблялись самі героїні.

Кожна головна героїня створювалась по-порядку. Першу дівчину зватимуть Сільвія, яка є донькою обраної пари, має здібності снігу та кристалів. До опису зовнішності, то у неї великі очі, пряме та розпатлане волосся з чубчиком, яке відповідає схожості батьків. Щодо кольорів, шкіра світла, волосся синього кольору, очі блакитні, а вбрання в образі фея має рожеві та блакитні відтінки.

Другу дівчину звать Джуніпер, яка також є донькою обраної пари та має природні здібності. Має великі зелені очі, дуже довге хвилясте рожеве волосся, яке спадкувалось від матері, світла шкіра, а вбрання має зелені відтінки.

Третю дівчину звать Мелоді. Ця героїня не є нащадком обраних героїв. Має здібності води. Має довге біляве трохи пухнасте волосся з чубчиком, пурпурний колір очей, а вбрання має блакитні, сині та білі відтінки.

Четверту дівчину зватимуть Неллі. За зовнішністю має смаглявий колір шкіри, сині очі, а також має дуже довге брунатне волосся, яке заплетене у хвіст. Її здібності – світло, тому відтінки одягу є жовті та оранжеві.

Першим етапом була розробка ескізів різних зачісок, а також підбір різних відтінків кольору волосся. Кожній героїні були розроблені по три зачіски (рис. 3.8 – рис. 3.11).

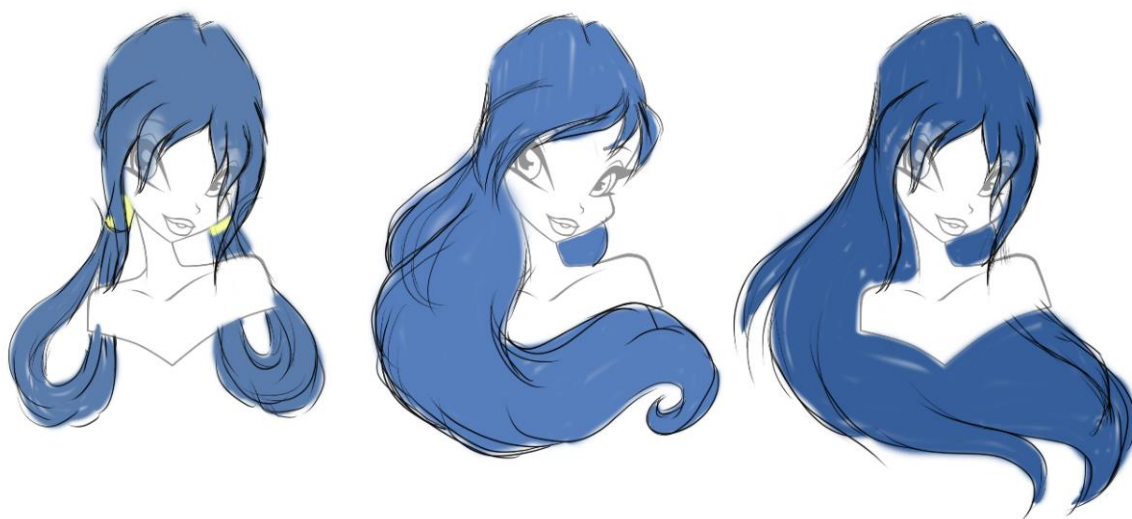


Рисунок 3.8 – Ескізи варіантів зачісок персонажа

Переглянувши усі варіанти, серед усіх варіантів, по опису персонажа, найкраще підійде зачіска під третім варіантом, яка і по опису підходить і більш схожа на батьків. Перша не прийнятна, оскільки вона дуже дитяча і не підходить по опису. Другий варіант був би більш вдалим, але у героїні не має бути таке пухнасте волосся. Саме тому, третій варіант підходить найкраще.



Рисунок 3.9 – Ескізи варіантів зачісок персонажа

Щодо цієї героїні, то було обрано також третій варіант, який гарно показує схожість між батьками, а також має гарний насичений рожевий відтінок.

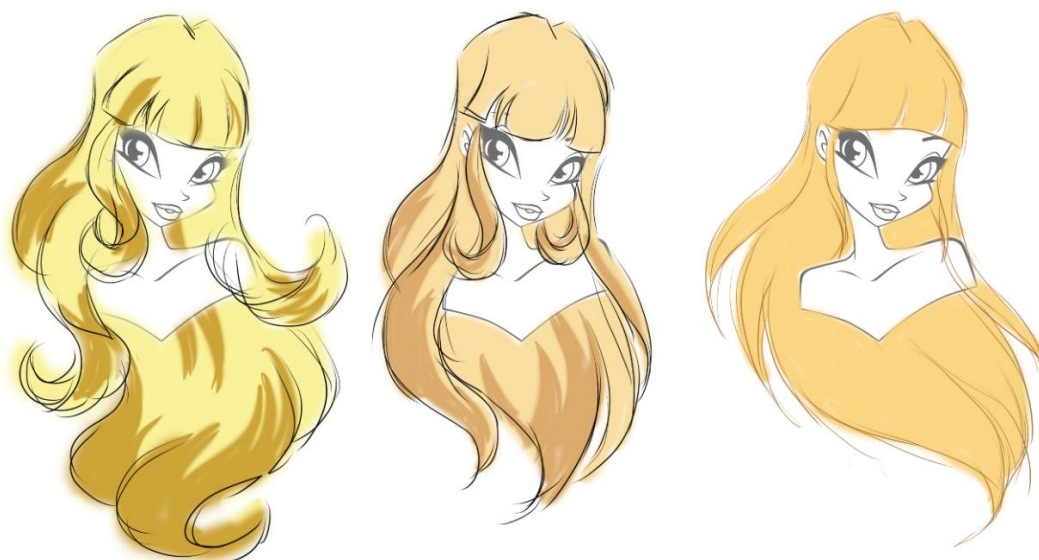


Рисунок 3.10 – Ескізи варіантів зачісок персонажа

Із цих варіантів обрано третій. Оскільки у описі вказано, що волосся трохи пухнасте, перший та другий варіант не підходять. А також тому, що більшу частину волосся прикриватиме обличчя героїні.



Рисунок 3.11 – Ескізи варіантів зачісок персонажа

Переглянувши кожен, було обрано третій. На першому варіанті волосся дуже розпатлане, попри хвіст, а друге не зовсім для самої героїні підходить.

Наступний етап – поза. А саме, потрібно було розробити кілька варіантів поз у повний зріст, які підкреслювали б образ та характер героїням (рис. 3.12).



Рисунок 3.12 – Ескізи варіантів динамічних поз персонажів

Кожна поза підкреслює гарну фігуру кожної героїні, показує що вона витончена, красива, сильна або елегантна. Оскільки їх потрібно розробити в образі фей, то для кожної були обрані такі пози: для першої героїні перший варіант, для другої другий, для третьої перший, і для четвертої третю. Саме ці пози зможуть показати вбрання дівчат і в динаміці вони ніби літатимуть.

Фінальними етапами була розробка ілюстрації з обраними варіантами попередніх ескізів.

Для початку, потрібно було розробити ескіз вбрання для чарівниці. Оскільки перша дівчина має здібності снігу та кристалів, то у вбранні повинне бути присутнє хутро. Сама сукня трохи закриває тіло, а чобітки довжиною до колін. У вбранні також обов'язково має бути присутній елемент її сили, а саме кристал. Самі крила невеликі та кострі на кінчиках, а також складаються з верхньої та нижньої частини (рис. 3.13).



Рисунок 3.13 – Етапи розробки персонажа

Далі потрібно було підібрати кольори. В даному описі персонажа вказано, що відтінки повинні бути рожевими. І щоб кольори трохи асоціювались із силою, були обрані холодні відтінки на сукні та чобітках. Саме хутро фарбується білим кольором, а кристали блакитного відтінку. Наступним кроком було малювання рівних та акуратних ліній усієї ілюстрації. Після цього триває розмалювання

персонажа. І на фінальному етапі накладаються тіні та текстури.

Так само були пропрацьовані і решта героїнь. У другій має бути вбрання, яке складається із топу, короткої спідниці, як ззаду подовжується та декорації у вигляді листя. Такий дизайн гарно покаже, які здібності має фея. Образ має зелені відтінки, так само як і крила, які виглядають у формі листя (рис. 3.14).



Рисунок 3.14 – Етапи розробки персонажа

Далі, третя героїня носить довгу сукню, яка майже усю дівчину закриває, має довгі рукава, присутні символи води, а крила прості за формою. У вбранні присутні блакитні, сині та білі відтінки, які натякають на водні здібності (рис. 3.15).



Рисунок 3.15 – Етапи розробки персонажа

Четверта героїня відрізняється від інших тим, що вона одягнена у топ та штани, чоботи довжиною до стегон, присутні зірки, як символ її сили, а крила мають акцентний відтінок, який вирізнятиметься навколо жовтих та оранжевих (рис. 3.16).



Рисунок 3.16 – Етапи розробки персонажа

В результаті отримуємо готових персонажів, яка підходять і по опису, і схожі на своїх батьків.

Ілюстрації персонажів вирішено було використати для ілюстрованих сторінок із біографіями кожної дівчини, які будуть присутні у книзі (додаток А).

Далі потрібно було обрати стиль для самих ілюстрацій у книзі. Із видів, відомо, що стиль ілюстрацій буде мультиплікаційним, що відповідає стилю Вінкс. Намалювавши першу ілюстрацію до книги, були додатково розроблені три варіанти стилів, щоб обдумати та обрати, який найкраще підійде по стилізації книги (рис. 3.17).



Рисунок 3.17 – Варіанти стилів ілюстрації

Із трьох варіантів, категорично відпадає третій, оскільки через таку стилізацію, персонаж зливатиметься в одну форму, тобто не буде виділятися. У першому варіанті гарно підібрані відтінки, є тіні які роблять персонажа живим. Проте обрано було саме другий варіант, оскільки в першому чорні лінії на тілі сильно вирізняються, на другому варіанті персонаж гармонійно поєднаний усіма кольорами та відтінками.

### 3.3 Обґрунтування розробки головної ідеї дизайну книги

Після того, як було вирішено, який дизайн обкладинки, ілюстрацій та сторінок буде, були розроблені головні герої книги – розпочалась розробка над обкладинкою книги. Спершу потрібно було розробити кілька ескізів для назви книги.

Відомо, що книга має назву «Чарівниці Regalix». Слово «чарівниці» - означає фея, а Regalix походить від англійської назви мультсеріалу «Regal Academy», а оскільки події відбуваються у всесвіті Вінкс, де назва групи завершується на букву X, було вирішено також назвати нову групу фей.

Для початку, було вирішено проекспериментувати із двома варіантами

дизайнів: переглянути незвичні, але декоративні шрифти; або продумати власний дизайн. Спершу були обрані 5 шрифтів, серед яких є Comforter Brush, Aquarelle, Corrida, Celestina, Marck Script (рис. 3.18) [20].

Чарівниці Regalix	Comforter Brush
Чарівниці Regalix	Aquarelle
Чарівниці Regalix	Corrida
Чарівниці Regalix	Celestina
Чарівниці Regalix	Marck Script

Рисунок 3.18 – Шрифти для назви книги

Переглянувши кожен варіант, вирішено, що найбільше по тематиці та стилю підійшли б шрифти Aquarelle або Marck Script. Проте, перед тим як обрати остаточний варіант, було промальовані і власні дизайни назви (рис. 3.19).



Рисунок 3.19 – Варіанти дизайнів назви книги

Перший варіант більш схожий на стилізацію логотипу Вінкс, але оскільки потрібно власний унікальний дизайн зробити, цей варіант відпадає. Другий варіант також, оскільки він надто гострий і різкий. А третій варіант також сумнівний, оскільки виглядає не дуже акуратним.

Проте, роздумуючи над шрифтовими та мальованими дизайнами назви, виникла ідея об'єднати ці два стилі. Якщо у шрифтових були обрані Aquarelle або Marck Script, а з мальованих найкраще підходить третій варіант, було надумано змішати саме шрифт Aquarelle та третій дизайн, оскільки вони по стилю схожі між собою. Проте, невеликий недолік у шрифті є те, що у ньому є багато додаткових декоративних ліній, але для того, щоб з невеликої відстані можна було прочитати назву книги, вирішено прибрати деякі лінії. Букву R було вирішено замінити на ту, яка намальована. А також, для більшої атмосфери, буде додано елементи, які символізують фей, а саме крила та іскри (рис. 3.20).



Рисунок 3.20 – Ескіз назви книги

Слово «чарівниці» не таке важливе, як «Regalix», тому його потрібно буде зробити трохи меншим по розміру. Серед кольової гамми, спершу задумувалось, щоб уся назва була однотонна, а кольори або холодні або теплі фіолетові. Проте креативніше та гарніше було б, якби був градієнт у назві. Тому варто було зупинитись на задумці з градієнтом і поєднати такі кольори, як пурпурно-рожевий та фіолетовий. Реалізуючи цей задум, в результаті була розроблена гарна та гармонійна назва, яка гарно вписується у книгу (рис. 3.21).



Рисунок 3.21 – Готовий дизайн назви книги

Наступним етапом у розробці книги – обкладинка. Спершу потрібно було розробити варіанти передньої кришки. Оскільки обраним варіантом було показати майже на увесь формат персонажів, були розроблені два варіанти дизайнів. На першому варіанті дівчата стоять на бойових позиціях, ніби готові до бою. На другій були взяті перші пози, з попередніх ескізів (рис. 3.22).

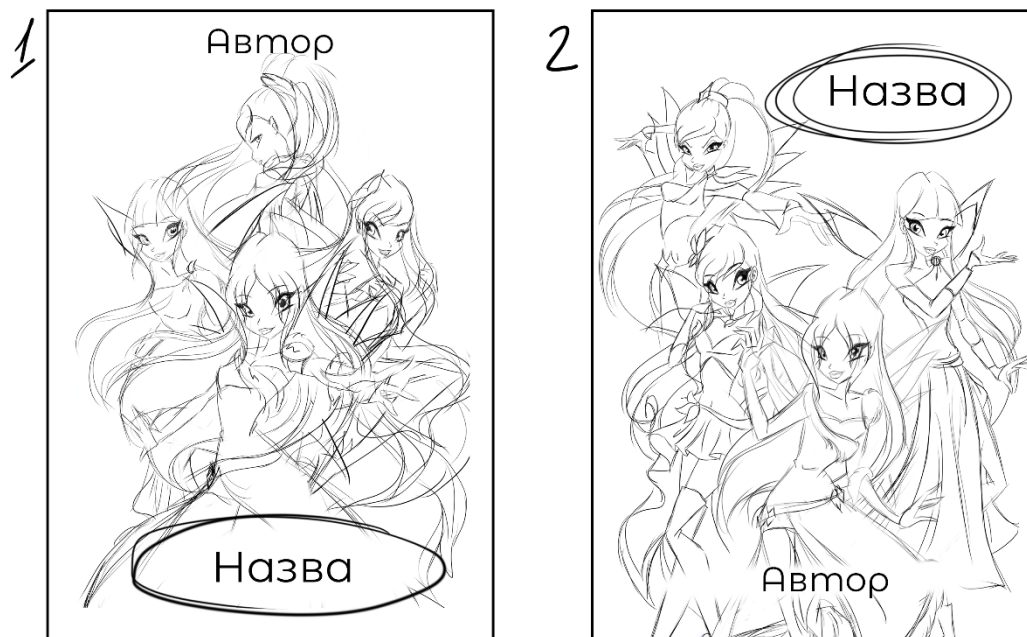


Рисунок 3.22 – Варіанти ескізів обкладинки

Враховуючи, що усі події у книзі відбуватимуться у боях та приходах, перший варіант краще підходить. А також тому, що цікавіше буде, якщо персонажі матимуть на кожній ілюстрації різні динамічні пози.

Як персонажі були повністю промальовані, далі потрібно було визначитись із фоном, ефектами, розташуванням назви та автора книги. Розроблено було три варіанти (рис. 3.23).



Рисунок 3.23 – Варіанти дизайнів обкладинки

Перший варіант, по фону не зовсім підходить, бо так виглядає порожньо. Другий та третій по фону більше підходять, проте потрібно було визначитись із інформативними елементами. Назви, які розташовуються на верхній частині, не зовсім композиційно виглядають, оскільки закривають частину персонажа. А автор абсолютно не підходить у другому варіанті, оскільки його майже не буде помітно серед назви книги. Для фінального результату був обраний третій варіант стосовно фону, проте назву книги та автора вирішено узяти із першого варіанту. Така композиція не лише чітко покаже персонажів, але й назва добре виділятиметься, аби здалеку її можна було помітити. Обравши остаточний дизайн, далі розроблявся корінець та задня кришка. Там не повинні були розташовуватись зайві елементи, лише опис книги, її цитата, продубльовано назву, а також вказані штрих-код, QR-код, вікова категорія та ілюстратор. Поєднуючи усе перелічене та підібравши кольорову гамму, в результаті отримуємо привабливу обкладинку, яка виконана як по стилізації та тематиці, так і по технічних вимогах. (рис. 3.24).



Рисунок 3.24 – Готова обкладинка

Наступним етапом розробки потрібно було розробити кілька варіантів декоративних елементів, які будуть присутні на сторінках книги. Візерунки розподілили для таких сторінок: основні (які будуть присутні та кожній сторінці основного тексту), для початку розділів, для назви частин.

Спершу розроблялись варіанти візерунків для сторінок, на який буде вказана назва частини. Усього було розроблено три варіанти (рис. 3.25).

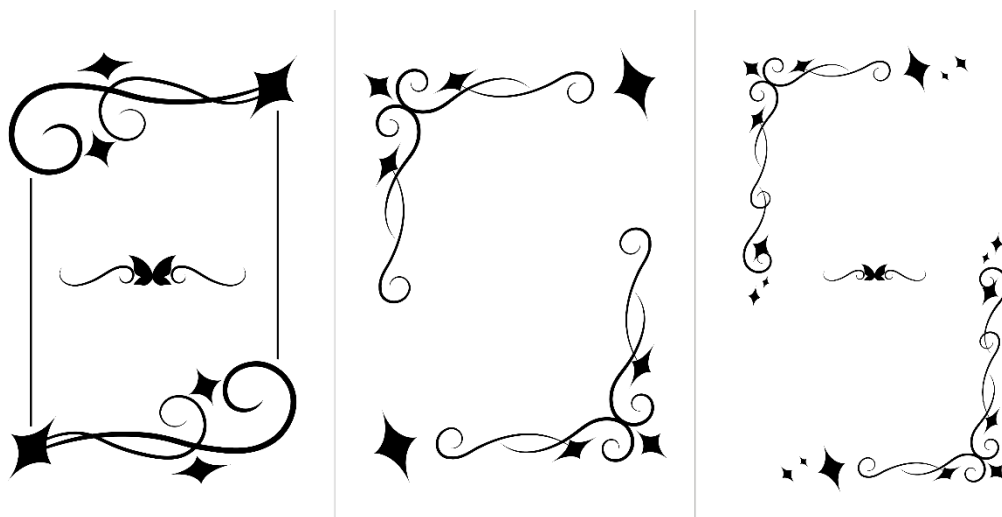


Рисунок 3.25 – Варіанти візерунків для назви частин

Кожна рамочка виглядала по своєму цікавою. Та проаналізувавши кожную, була обрана саме третя рамка, оскільки вона не буде так сильно виділятися і краще буде видно назву частини. Далі потрібно було обрати кольорову гамму для рамки. Оскільки основний колір для групи фей складалась із фіолетових, так само буде розфарбована і рамка (рис. 3.26).

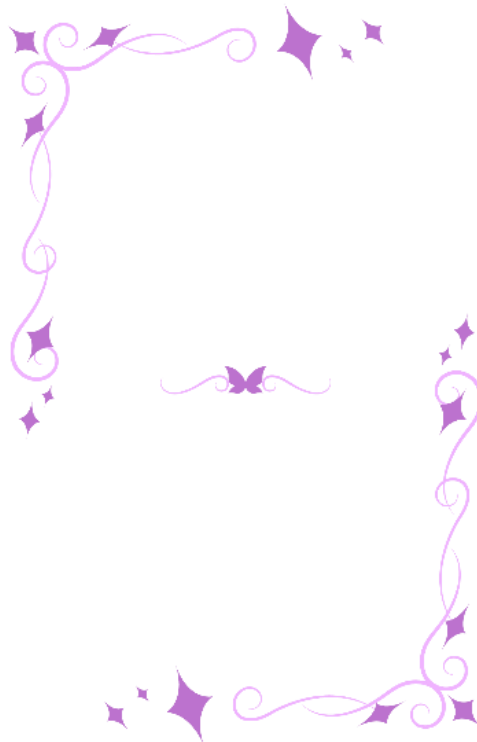


Рисунок 3.26 – Готова рамка

Далі потрібно було розробити візерунки для початку розділів. За задумкою, у кожному варіанті мають бути присутні або зірки, або метелики, як символи до самої книги. Усього були розроблені три варіанти (рис. 3.27). Перший та другий варіанти схожі між собою. Відрізняються лише тим, що в одному заливка, а в другому лінії. А третій виглядає зовсім інакше. За задумкою, у першому та другому варіанті нумерація розділів повинна розташовуватись над візерунками, а на третьому варіанті всередині метелика. Та обрано було перший варіант, оскільки не займає багато місця і гарно показує чарівність історії.

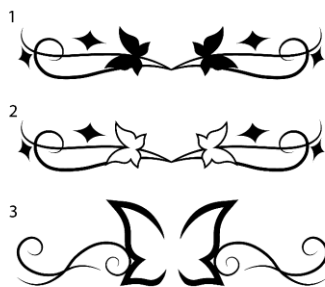


Рисунок 3.27 – Варіанти візерунків для початку розділів

Ще однією задумкою цього візерунка була в тому, щоб до кожного головного героя підібрати елементи, які символізують їх, і замінити ті елементи замість зірок. Оскільки головних героїнь чотири, то і чотири візерунка буде. Також потрібно було обрати кольорову палітру для кожного візерунка, який символізує персонажа (рис. 3.28).

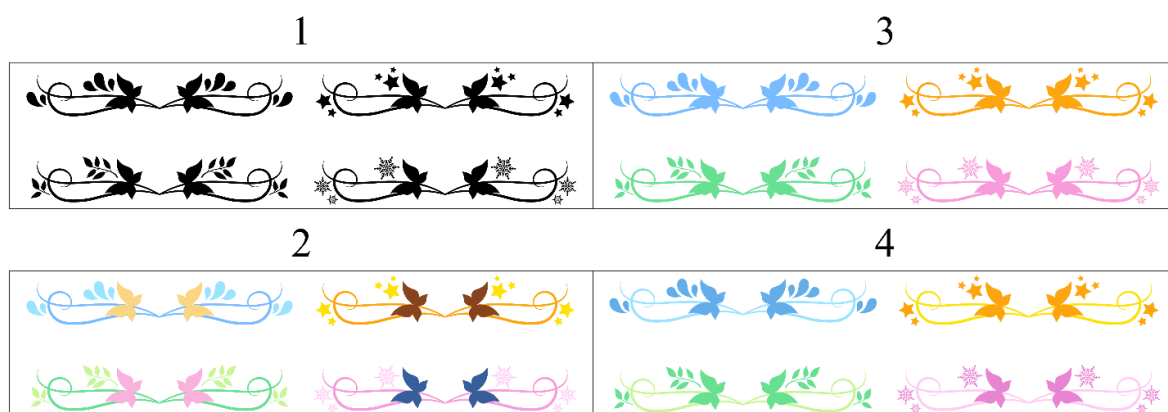


Рисунок 3.28 – Кольорові варіанти візерунків

Переглянувши кожен варіант, були обрані відтінки у четвертому варіанті. Перший остаточно ні, другий варіант не підходить, оскільки відтінки на лініях і метеликах були не сумісними. Третій варіант також не підходить, оскільки заливка одним кольором не цікаво виглядає.

Далі потрібно було розробити для основних сторінок візерунки. Усього розроблено два варіанти (рис. 3.29).



Рисунок 3.29 – Варіанти основних візерунків

Переглянувши варіанти, був обраний саме перший, оскільки він по стилістиці більш схожий на візерунки для частин та початку розділів.

Як і в візерунках для розділів, також було потрібно зобразити метелика, елементи та кольори, які символізують кожного персонажа (рис. 2.30).

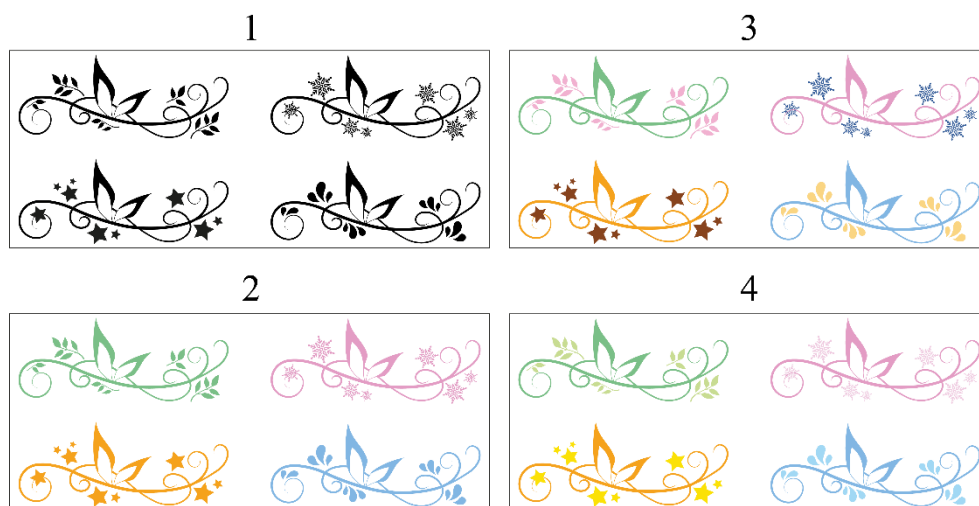


Рисунок 3.30 - Кольорові варіанти візерунків

Так само, як і в візерунках для розділів, було обрано четвертий варіант.

Проте було роздумано, як візерунки над основним текстом виглядатимуть. За описом, кожен елемент мав бути розташований над текстом, але оскільки місця для

них там дуже мало, вони виглядали б дуже маленькими і це виглядало б не красиво. Тому виникла думка збільшити візерунки та розташувати їх за текстом, але зменшити непрозорість приблизно на 50%, аби вони не перешкоджали читанню тексту. В результаті обраних декоративних елементів, сторінки у книзі виглядатимуть привабливо.

Наступним кроком у розробці – підбір шрифтів. За планом, потрібно було підібрати шрифти для: основного тексту, назв розділів, назв частин та нумерації розділів. Спершу були розглянуті шрифти для основного тексту, серед яких є і без і з засічками (рис. 2.31).

Кожна фея виглядала приголомшливо, та головна трійця найбільше виділялась своїми сукнями.	Garamond
Кожна фея виглядала приголомшливо, та головна трійця найбільше виділялась своїми сукнями.	Dehuti
Кожна фея виглядала приголомшливо, та головна трійця найбільше виділялась своїми сукнями.	Alfios
Кожна фея виглядала приголомшливо, та головна трійця найбільше виділялась своїми сукнями.	Kelvinch
Кожна фея виглядала приголомшливо, та головна трійця найбільше виділялась своїми сукнями.	Century Gothic
Кожна фея виглядала приголомшливо, та головна трійця найбільше виділялась своїми сукнями.	Segoe UI
Кожна фея виглядала приголомшливо, та головна трійця найбільше виділялась своїми сукнями.	Avdira
Кожна фея виглядала приголомшливо, та головна трійця найбільше виділялась своїми сукнями.	Montserrat Alternates

Рисунок 2.31 – Підбір шрифтів для основного тексту

Із шрифтів з засічками, найкраще підійшов би Garamond, оскільки він є одним із базових шрифтів для верстки книги. А найбільше не підійшов би Kelvinch, бо він ні по стилю не підходить, а також він надто серйозним виглядає як для книги про фентезійний світ. Проте, додатково і розглянуто шрифти без засічок, аби дізнатись який з шрифтів більше підходить для книги. Із перелічених, Segoe UI категорично не підійшов би, тому що за правилами та вимогами верстки, заборонено розташовувати шрифт із товстим обведенням або заливкою, бо така техніка не комфортна для читань книг. Найкраще для книги серед цих шрифтів підходить Montserrat Alternates, і саме його серед усіх варіантів було обрано. Він не лише

відрізнятиме книгу від стандартних, у яких є засічки, але й гармонійно виглядатиме по стилістиці книги.

Далі потрібно було підібрати шрифти для назв розділів (рис. 3.32) [21].

<i>Вступний бал</i>	<i>Balsamiq Sans</i>
<i>Вступний бал</i>	<i>Sweet Mavka Script</i>
<i>Вступний бал</i>	<i>Veles</i>
<i>Вступний бал</i>	<i>Aquarelle</i>
<i>Вступний бал</i>	<i>Corrida</i>
<i>Вступний бал</i>	<i>Miama Nueva</i>

Рисунок 3.32 – Підбір шрифтів для розділів

Серед них розглядався у кандидати Aquarelle та Sweet Mavka Script. Але, якщо назва книги має також шрифт Aquarelle, було вирішено такий лишити і для розділів. Це не лише підтримає стилізацію, але й добре поєднуватиметься із декоративними елементами, у яких також присутні хвилясті лінії.

Так само було вирішено і зі шрифтами для назв частин. Розглядалися два варіанти, або Montserrat Alternates або Aquarelle. Проте перший шрифт не зовсім композиційно гарно виглядатиме, оскільки це віддаляє його від стилю рамок, тому Aquarelle більш доречний.

А також потрібно було підібрати і для нумерації розділів шрифт (рис. 3.33).

1	<i>Hunting Star</i>
1	<i>artinya</i>
1	<i>Mandelfilled</i>
1	<i>Iranema Secco</i>

Рисунок 3.33 – Підбір шрифтів для нумерацій розділів

Переглянувши кожен варіант, був обраний шрифт artinya. Він не лише по стилістиці підходить, але й доповнює декоративні елементи. А також вирішено його застосувати і в нумерації сторінок. В результаті підібраних шрифтів та декоративних елементів, отримуємо гарні скомпоновані сторінки книги (рис. 3.35).

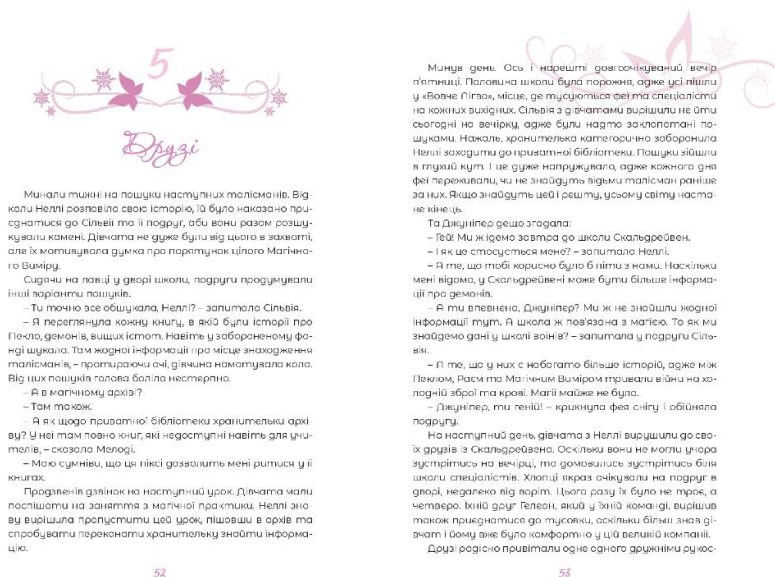


Рисунок 3.35 – Готова розгортка сторінки

На основі вище вкладеного, проінформовано, яка була обрана стилізація для художньої книги, підібрано формат книги, а саме 145x205 мм, А5 формату. Підібрані типи ілюстрацій, в результаті яких є три розпашні, вісім врізок, вісім фонових, одна смугова та одна сторінкова. Також були проаналізовані кольорові комбінації та підбір шрифтів, які виглядатимуть разом привабливо та естетично. Кожен етап було описано та оброблено, що стверджує, що ілюстрування та верстка художньої книги є обґрунтованими та гармонійно закомпонованими.

А також на фінальному етапі роботи були розроблені шість презентаційних планшетів: «Візуалізація книги», «Розгортки сторінок», «Підбір шрифтів», «Персонажі і їх палітри», «Декоративні елементи і їхні кольори» та «Сторінка біографії персонажа» (додаток В).

## ВИСНОВКИ

1. Під час виконання кваліфікаційної роботи було проведено дослідження, що таке книга, які є жанри, розуміння що таке фентезі, і вивчено, чому ілюстрації у книгах такі важливі.

2. Розглянуто вимоги до оформлення обкладинки книг і проаналізовано ілюстрування та верстку книги, які є технічні вимоги до неї. Досліджено види ілюстрацій та вимоги до них, серед яких були обрані декілька варіантів для подальшої розробки, а саме розпашна, врізка, фоновна, смугова та сторінкова.

3. Досліджено та вивчено історію та еволюцію книжкових ілюстрацій у жанрі фентезі, від початку існування книг і до сьогодення.

4. Проаналізовано роботи різних ілюстраторів, як українських, та іноземних. Серед яких були ті, які найкраще підходять для ілюстрування власного проєкту. Це допомогло вирішити які виконання та композиційні рішення будуть застосовані у роботі.

5. Розроблено варіанти концепцій дизайну обкладинок і вирішено, який буде дизайн всередині книги.

6. Досліджено всесвіт мультсеріалів, по яким і розроблятиметься кваліфікаційна робота. Розроблено та обґрунтовано варіанти дизайнів кожного персонажа, які, за описами, матимуть риси характеру, зовнішність, пози та кольорова палітра. А також вирішено який стиль ілюстрацій буде присутній у книзі.

7. Розроблено кілька варіантів для назви книги, серед яких були присутні і існуючі шрифти, і власні дизайни. Проте в кінцевому результаті вирішено змішати шрифти та дизайн, в результаті якого створено гарно скомпоновану назву. Обґрунтовано дизайн обкладинки, де розташовуватимуться назва, автор, опис, цитата та додаткова інформація.

8. Були розроблені декоративні елементи, кожен з яких підбирався для таких сторінок: основні, для розділів і для частин. Обравши остаточний варіант та

підібравши кольорову гамму, як у персонажів, були скомпоновані візерунки, які гармонійно доповнюватимуть та прикрасять книгу.

9. Були підібрані різні шрифтові вирішення, які розподілили по таких категоріях: основний текст, назви розділів, назви частин, нумерація розділів та сторінок.

10. Розроблено 19 ілюстрації, кожна з яких відрізняється за видом оформлення і присутня у кожному розділі історії.

11. У кінцевому результаті, за вивченими вимогами до верстки книг та обкладинок, була розроблена художня книга, яка гармонійно та естетично виглядає по історії та всесвіті. Як висновок, «Чарівниці Regalix» - це книга, яка має добре скомпоноване оформлення, приваблює своєю палітрою та атмосферою, текст із ілюстраціями чудово поєднується і така книга зацікавить молоду, а можливо і дорослу аудиторію.

Проаналізувавши усі техніки до верстки, є можливість розробити гарно скомпоновану книгу, з правильним розміром шрифту, розташуванням тексту, та ілюстраціями, які відповідають по віковій категорії. Для кваліфікаційної роботи саме категорія від 12 до 18 більш доречна.

Кожна ілюстрація відповідає тематиці, стилю, а також розташовується ідеально по ситуації у книзі. А кольорова гамма надає приємним відчуттям, адже теплі відтінки завжди піднімають настрій. Кожен обраний шрифт відповідає, як вимогам, так і композиційного рішення.

Із усієї інформації можна зробити висновок, що така книга не лише зацікавить читача оформленням, але й занурить його у той всесвіт. Кожен персонаж має свою історію, а ілюстрації доповнюють моменти які відбуваються там, і це викликають будь які емоції читача, як радістю, страх, сум або злість.

## ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ

1. Колосніченко О. В., Бризгунова М. С., Михайлюк О. Ю., Косточка А. О. Жанр фентезі: архетипи оживші в сучасних об'єктах дизайну. *Науковий фаховий журнал «Art and Design»*. 2023. №2. С. 133–135.
2. Книжкова ілюстрація : веб-сайт. URL: <https://surl.li/wctbnv> (дата звернення 16.05.2025).
3. Мистецтво книжкової ілюстрації : веб-сайт. URL: <https://ukrpohliad.org/culture/mystetstvo-knyzhkovoyi-ilyustratsiyi.html> (дата звернення 16.05.2025).
4. Роль ілюстрацій : веб-сайт. URL: <https://vocal.media/writers/the-role-of-illustrations-vs-photography-in-book-cover-design> (дата звернення 18.05.2025).
5. Lawrence Zeegen Crush. *The Fundamentals of Illustration*. Швейцарія, 2005. С. 87–97.
6. Анатомія книжкового дизайну : веб-сайт. URL: <https://yesimadesigner.com/anatomy-of-book-design/> (дата звернення 18.05.2025).
7. База дизайну обкладинки : веб-сайт. URL: <https://www.ingramspark.com/blog/book-cover-design-basics> (дата звернення 19.05.2025).
8. Підготовка макету : веб-сайт. URL: <https://printto.ua/services> (дата звернення 19.05.2025).
9. Історія фентезі ілюстрацій : веб-сайт. URL: <https://www.masterclass.com/articles/what-is-the-fantasy-genre-history-of-fantasy-and-subgenres-and-types-of-fantasy-in-literature> (дата звернення 15.05.2025).
10. Еволюція фентезі ілюстрацій : веб-сайт. URL: <https://kreafolk.com/blogs/articles/art-history-fantasy-illustration> (дата звернення 15.05.2025)

11. Сучасні фентезі ілюстрації : веб-сайт. URL: <https://www.thecollector.com/what-is-contemporary-fantasy-art/> (дата звернення 19.05.2025)
12. Українські відомі ілюстратори : веб-сайт. URL: <https://ukraine.ua/stories/ukrainian-illustrators/> (дата звернення 23.05.2025)
13. Леся Українка. Лісова пісня. Київ : Вид-во Основу, 2025.
14. Катерина Штанко. Дракони, вперед! Київ : Вид-во: А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА, 2014. С. 56-57.
15. Найкращі ілюстратори : веб-сайт. URL: <https://litreactor.com/columns/best-fantasy-illustrators> (дата звернення 24.05.2025).
16. Laia Lopez : веб-сайт. URL: <https://www.instagram.com/itslopez/> (дата звернення 24.05.2025).
17. Як створюється дизайн обкладинки : веб-сайт. URL: <https://www.penguin.co.uk/about/company-articles/how-book-covers-are-designed> (дата звернення 25.05.2025).
18. Мультсеріал «Клуб Вінкс» : веб-сайт. URL: [https://winx.fandom.com/wiki/Winx\\_Club\\_Wiki](https://winx.fandom.com/wiki/Winx_Club_Wiki) (дата звернення 26.05.2025).
19. Мультсеріал «Королівська Академія» : веб-сайт. URL: <https://www.regalacademy.com/en> (дата звернення 26.05.2025).
20. Online Fonts : веб-сайт. URL: <https://online-fonts.com/> (дата звернення 12.05.2025).
21. Ukrainian Fonts : веб-сайт. URL: <https://ukrfonts.com/index.php?v=20> (дата звернення 12.05.2025).

## ДОДАТОК А

## ПЕРСОНАЖІ І ЇХНІ СТОРІНКИ З БІОГРАФІЯМИ



Рисунок А.1 – Сторінка біографії Сільвії



Рисунок А.2 – Сторінка біографії Джуніпер



Рисунок А.3 – Сторінка біографії Мелоді



Рисунок А.4 – Сторінка біографії Неллі

## ДОДАТОК Б

## ОБКЛАДИНКА ТА РОЗГОТКИ СТОРІНОК КНИГИ



Рисунок Б.1 – Обкладинка книги



Рисунок Б.2 – Сторінка книги

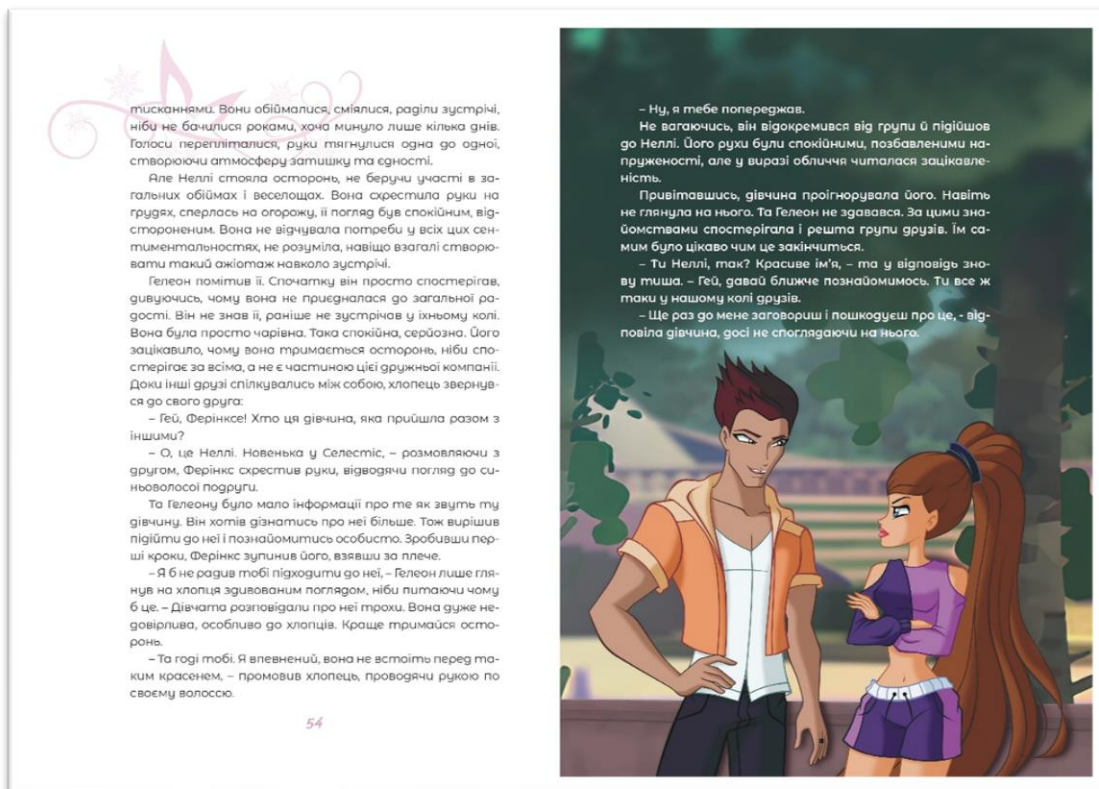


Рисунок Б.3 – Сторінка книги



Рисунок Б.4 – Сторінка книги

# ДОДАТОК В

## ГРАФІЧНА ЧАСТИНА

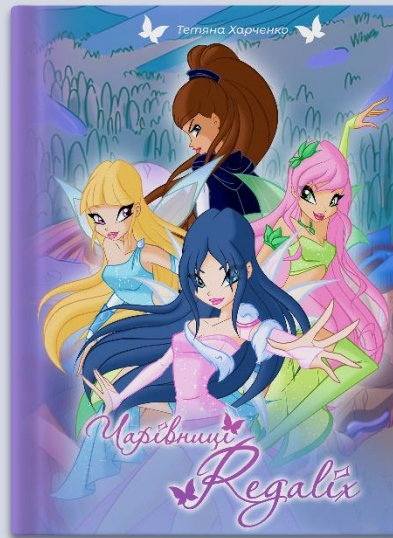


### Візуалізація книги «Чарівниці Regalix»



Виконала студентка групи ДЭН-21-3(А) Харченко Т.А.

Керівник: викладачка Янкович Н.В.



Посилання на Instagram

Рисунок В.1 – Планшет із візуалізацією книги





## Підбір шрифтів



Виконала студентка групи ДЗН-21-З(А) Харченко Т.А.

Керівник: викладачка Янкович Н.В.

### *Aquarelle*

Використовується для назв розділів та частин

*Aa Bb Cc Dd Ee Ee Жж Зз Uu Ii Ii Uu  
Kk Ll Mm Nn Oo Pp Cc Mm Yy Pp  
Xx Uu Uu Uu Uu o Oo Яя*

*Вступний бал*

*Частина 1*

### **Montserrat Alternates**

Використовується для основного тексту

**Aa Bb Bb Gg Gg Dd Ee Ee Жж Зз Uu Ii Ii Uu Kk Ll  
Mm Nn Oo Pp Pp Cc Tm Uu Фф Хх Цц Чч Шш  
Щщ ь Юю Яя**

Кожна фея виглядала приголомшливо, та головна трійця найбільше виділялась своїми сукнями.

### *artinya*

Використовується для нумерації розділів та сторінок

*1 2 3 4 5 6 7 8 9 0*

Рисунок В.3 – Планшет підборами шрифтів

# Персонажі і їх палітри

Виконала студентка групи ДЗН-21-3(А) Харченко Т.А.

Керівник: викладачка Янкович Н.В.



Рисунок В.4 – Планшет із персонажами та їхньою кольоровою гаммою

# Декоративні елементи і їхні кольори

Виконала студентка групи ДЗН-21-3(А) Харченко Т.А.

Керівник: викладачка Янкович Н.В.

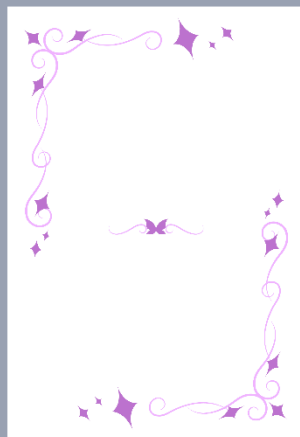


Декоративні елементи для сторінок

C: 18 M: 57 Y: 0 K: 0
C: 4 M: 27 Y: 0 K: 0
C: 57 M: 0 Y: 58 K: 0
C: 28 M: 0 Y: 53 K: 0
C: 61 M: 20 Y: 0 K: 0
C: 40 M: 0 Y: 2 K: 0
C: 0 M: 42 Y: 92 K: 0
C: 4 M: 6 Y: 91 K: 0



Декоративні елементи для розділів



Оформлення декоративними елементами сторінку з назвою частини

C: 40 M: 62 Y: 0 K: 0
C: 16 M: 36 Y: 0 K: 0

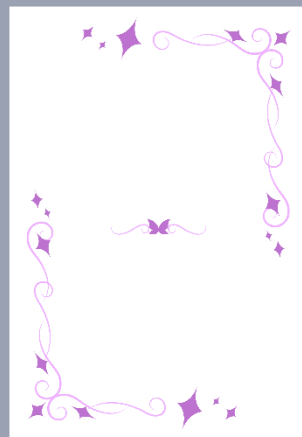


Рисунок В.5 – Планшет декоративними елементами та їхніми кольорами



# Melody

**Вік:** 16  
**Рідна планета:** Акванімум  
**Титул:** Принцеса Акванімуму  
**Сили:** Вода  
**День народження:** 20 червня  
**Тип особистості:** Інтроверт  
**Магічний знак зодіаку:** Химера  
**Земний знак зодіаку:** Близнюки  
**Хобі:** Читання  
**Улюблені кольори:** Бірюзовий  
**Улюблений жанр кіно:** Романтизм  
**Улюблена музика:** Поп

*Мелоді зростала у дивовижному світі океанів Андроса. Ще маленькою, майбутня фея води була дуже радісною, допитливою і відкритою до всього нового. Однак у її підлітковому віці усе змінилось після жахливої трагедії. Вона повністю замкнулась у собі, стала тривожною та розгубленою. Доленосною подією стала зустріч королівств, на якій Мелоді познайомилась із Сільвією та Джуніпер. Дві подруги змогли знайти підхід до скромної феї. Вони знову відкрили у ній ту допитливу і радісну дитину.*

Сторінка біографії персонажа

Виконала студентка групи ДЗН-21-3(Н) Харченко Т.А. Керівник: викладачка Якович Н.В.

Рисунок В.6 – Планшет із біографією персонажа