

Хмельницький національний університет
Факультет технологій і дизайну
Кафедра дизайну

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

перший (бакалаврський)

Освітній рівень

ІЛЮСТРУВАННЯ ТА ВЕРСТКА АРТБУКУ ДО АВТОРСЬКОЇ ВІДЕОГРИ «КАРПАТСЬКИЙ МЕСНИК» ЖАНРУ BEAT`EM UP

Галузь знань 02 Культура і мистецтво
Шифр і назва галузі знань

Спеціальність 022 Дизайн
Шифр і назва спеціальності


Шифр ДРДЗ. 2021082.03.19 ПЗ

Виконав: студент 4 курсу, група ДЗН-21-3  Віктор СОПРУК

Керівник: старший викладачка

 Юлія БАЙРАК

Нормоконтролер: старший викладач

 Павло ГОРНИЙ

До захисту допускаю:

Зав. кафедри дизайну

 Ельвіра БАЗИЛЮК

12 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

Базилюк Е.В.

7 лютого

2025 року

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

Освітній рівень

Сопрук Віктор Андрійович

(прізвище, ім'я, по-батькові)

1. Тема роботи: Ілюстрування та верстка артбуку до авторської відеогри «Карпатський месник» жанру Beat`em up

Керівник роботи _____ Байрак Юлія Олександрівна, старший викладач
(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 14 червня 2025 року
3. Вихідні дані до роботи художня система-розробка артбука: тип артбука – за мотивами гри, джерело творчості українська міфологія та культура

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

Обґрунтування вихідних даних до проектування об'єкта. Ретроспектива теми. Творча розробка дизайну об'єкта проектування.

5. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень)
Банер з художнім проектом (розмір 150x200 см)

АНОТАЦІЯ

до кваліфікаційної роботи першого бакалаврського освітнього рівня
на тему: Ілюстрування та верстка артбуку до авторської відеогри “Карпатський
месник” жанру Beat`em up

студент групи ДЗН-21-3 Сопрук В.А.

керівник старший викладач Байрак Ю.О.

Обсяг пояснювальної записки – 51 с., 49 ілюстрацій, 4 додатки, 21 джерело.

АРТБУК, АВТОРСЬКА ВІДЕОГРА, СТИЛІЗАЦІЯ, УКРАЇНСЬКИЙ ФОЛЬКЛОР,
МІФОЛОГІЯ, КОНЦЕПТ АРТ, МІСТИЧНІ ІСТОТИ

Метою даної дипломної роботи є розробка та реалізація артбуку авторської відеогри “Карпатський месник” жанру Beat`em up – екшен гра за мотивами української міфології. У дипломній роботі вивчено характеристику та різновиди артбуків, описано ретроспективу теми та проведено аналіз сучасних артбуків індустрії відеоігор, а також описано концепцію створення артбуку, етапи проектування та реалізації артбуку до авторської відеогри “Карпатський месник”.

04.06.25

(Дата)

С.В.

(Підпис розробника)

ЗМІСТ

Вступ.....	5
1 Обґрунтування вихідних даних до проектування об'єкта.....	7
1.1 Характеристика об'єкта проектування.....	7
1.2 Аналітичне дослідження вимог до дизайну об'єкта.....	8
2 Ретроспектива теми.....	13
2.1 Історичний огляд ретроспективи дизайну об'єктів обраного напрямку (минулих і сучасних).....	13
2.2 Огляд досягнень відомих художників-графіків і дизайнерів, що працювали над подібною темою.....	20
3 Творча розробка дизайну об'єкта проектування.....	24
3.1 Вибір та обґрунтування концепції дизайну об'єкта проектування.....	24
3.2 Розробка варіантів творчих ідей.....	25
3.3 Обґрунтування розробки головної ідеї дизайну об'єкта проектування.....	35
Висновки.....	39
Перелік джерел посилання.....	41
Додатки А Варіанти компонування сторінок арт буку.....	43
Додатки Б Підбір шрифтових пар та кольором палітри для арт буку.....	45
Додатки В Остаточний варіант розворотів артбуку “Карптський месни”.....	47
Додатки Г Банер.....	51

ВСТУП

Актуальним продуктом останніх років став артбук, особливо артбук для відеоігор. Популярність зростає, адже відеоігри теж набирають обертів, перетворюючись із звичайної розваги на окремий вид мистецтва. Артбук – це зазвичай друковане видання, що поєднує текст і візуальні елементи: ілюстрації, ескізи, фотографії та інші графічні об'єкти. Артбук слугує інструментом, щоб візуально продемонструвати персонажів, показати сутність гри та наблизити читачів до світу ігрового проєкту.

Щодо відеоігор, особливу цінність має те, що за допомогою ілюстрацій в артбуці можна представити контент, на який не вистачило ресурсів у грі, або ж його важливість для глобального сюжету була меншою, ніж у того, що потрапило до реалізації. Але його показ аудиторії додатково розширить загальну картину світу, сприяючи швидкому зануренню користувача у світ гри, що позитивно вплине на враження від цього витвору мистецтва.

Важливою рисою артбука є заохочення користувача досліджувати світ, в якому він бере участь або за яким спостерігає. Часто в іграх деякі питання залишаються без відповіді, або ж є лише натяки на різні варіанти. Це стимулює мислення як креативне, так і логічне. За допомогою артбука можна підсилити цей ефект, створити таємницю, розгадати яку мусить не персонаж, а сам користувач.

Метою цієї дипломної роботи є розробка артбука для авторської відеогри «Карпатський месник» - гра в жанрі Action/Beat 'em up.

Об'єкт: артбук як різновид друкованої продукції відеоігрової індустрії.

Предмет: макет артбука відеогри.

Завдання дослідження:

1. Проаналізувати характеристики артбуків як виду літератури, їх різновиди та специфіку.
2. Провести аналіз сучасних артбуків індустрії відеоігор та визначити їх цільову аудиторію.
3. Проаналізувати схожу за тематикою продукцію.

4. Визначити етапи виготовлення даної поліграфічної продукції.

5. Розробити дизайн, верстку та реалізувати макет артбука відеогри.

Методи дослідження: Методи дослідження включають в себе теоретичний аналіз літератури для визначення понять артбука, метод спостереження, який дає можливість проаналізувати схожість використання елементів дизайну, методика синтезу для визначення компонентів такої публікації, метод порівняння для використання дизайнерських елементів, метод узагальнення для попереднього висновку кінцевого проекту.

Практичне значення: розробка дизайн-макету та подальша верстка для друкування примірника розробленого артбука відеогри.

1 ОБҐРУНТУВАННЯ ВИХІДНИХ ДАНИХ ДО ПРОЕКТУВАННЯ ОБ'ЄКТА

1.1 Характеристика об'єкта проектування

Об'єктом проектування є артбук – художнє зібрання графічних матеріалів, створених в процесі розробки авторської відеогри “Карпатський месник”. Артбук — це важлива складова візуальної культури геймдеву, адже він поєднує функції творчої документації, маркетингового інструменту та естетичного продукту. У ньому презентовано концепт-арти, ескізи, ілюстрації персонажів, локації, предметів, а також атмосферні сцени, що розкривають унікальну стилістику.

Основна мета створення артбуку до гри “Карпатський месник” – візуалізація та популяризація вигаданого ігрового світу, натхненного українською міфологією, карпатськими легендами й народною символікою. Гра орієнтована на молодь та дорослу аудиторію, зацікавлену динамічними екшн-іграми з глибоким візуальним світом, тому артбук виконує також роль інструменту залучення гравців, створення фанбази та посилення емоційного зв'язку з проектом. Його можна використовувати як додаток до основної гри, або як самостійний колекційний продукт. Артбук до “Карпатського месника” проектується у форматі цифрового видання з можливістю адаптації до друку. Перевага цифрового формату полягає в зручності поширення через ігрові платформи або соціальні мережі. Запланований розмір — горизонтальний А4, що дозволяє зручно розміщувати зображення на розворотах.

Структура артбуку охоплює такі розділи: вступне слово, галерея персонажів (герой, вороги), локації (ліси, селища, печери), предмети й артефакти, етапи розробки (скетчі), а також завершальні ілюстрації.

Отже, артбук є комплексним дизайнерським продуктом, що втілює концептуальну та візуальну складові гри. Його характер визначається стилістичними особливостями гри: поєднанням темного фентезі, етнічних мотивів і графічної експресії. Він не тільки ілюструє вміст гри, а й самостійно розказує

історію світу “Карпатського месника” через образи, стиль та атмосферу. Структура артбуку включає такі розділи: вступне слово, галерея персонажів (герой, вороги), локації (ліси, селища, печери), предмети й артефакти, етапи розробки (скетчі), а також завершальні ілюстрації [11].

Таким чином, артбук є комплексним дизайнерським продуктом, що втілює концептуальну і візуальну складову гри. Його характер визначається стилістичними особливостями гри: поєднанням темного фентезі, етнічних мотивів та графічної експресії. Він не лише ілюструє вміст гри, а й самостійно розповідає історію світу “Карпатського месника” через образи, стиль і атмосферу.

1.2 Аналітичне дослідження вимог до дизайну об’єкта

Успішне створення артбука потребує всебічного розуміння візуальної мови, а також потреб щодо вмісту, компоновання, шрифтового дизайну, матеріалів та взаємодії з цільовою аудиторією. Сучасні технології, актуальні тренди дизайну, функціональні вимоги та візуальна культура користувача визначають очікування щодо вигляду артбука, як об’єкта і як досвіду.

Еволюція цифрових технологій значно вплинула на процес створення артбуків [10]. Якщо раніше артбук існував лише у друкованому вигляді, то сьогодні все більшу популярність набувають інтерактивні цифрові формати, як-от PDF-файли, каталоги з доповненою реальністю, мультимедійні презентації. Це розширює можливості дизайнера, дозволяючи використовувати анімацію, звуковий супровід, інтерактивні схеми та 3D-моделі. Водночас традиційний друкований артбук не втрачає своєї актуальності, залишаючись фізичним втіленням культури - об’єктом для колекціонування, подарунком чи пам’ятною річчю.

Нові можливості відкривають також інструменти для верстки та обробки графіки - сучасні графічні планшети, програмне забезпечення (Adobe InDesign, Affinity Publisher, Clip Studio Paint) дозволяють розробляти складні макети, які

відповідають потребам конкретного бренду. Завдяки цьому артбук може мати гнучку структуру, адаптивну композицію та багаторівневу ієрархію візуального контенту. У проекті "Карпатський месник" це дає змогу інтегрувати зображення персонажів, скетчі, карти місцезнаходжень, графічні схеми та текстові блоки з коментарями в єдине ціле [1].

Крім того, цифровізація відкриває нові перспективи персоналізації: існує можливість створювати кілька версій артбука - наприклад, стандартну, розширену або колекційну. Це відповідає сучасним вимогам гравців, які прагнуть отримати не тільки гру - вони хочуть глибше зануритися у створений світ, розглянути деталі, ознайомитися з історіями персонажів та авторськими коментарями. Дизайн артбука повинен враховувати ці зміни та передбачати не лише візуальну, але й емоційну взаємодію з аудиторією. Функціональні властивості дизайну артбуків.

Функціональність артбуку — це його здатність виконувати своє призначення: презентувати проєкт, структурувати візуальний матеріал, передати атмосферу твору та забезпечити комфортне читання. У контексті гри "Карпатський месник", артбук має не лише демонструвати дизайн персонажів і локацій, а й розкривати культурні аспекти: традиційний одяг, символіку, архетипи української міфології, архітектуру Карпат, фольклорні мотиви.

Структура артбуку має бути логічною та ієрархічною: вступ, розділи з персонажами, локаціями, інтерфейсом, концептами, скетчами, історією розробки, авторськими коментарями [7]. Також необхідно забезпечити візуальну сталість макета — єдину систему сітки, графічні елементи, що повторюються, кольорову палітру. Навігація між розділами має бути зручною — через зміст, інфографіку або маркери, які підказують, у якому розділі перебуває читач.

Формат видання (розмір сторінки, орієнтація — горизонтальна або вертикальна, кількість сторінок) також впливає на функціональність. Наприклад, горизонтальний формат дозволяє ефективніше демонструвати панорамні ілюстрації локацій, а вертикальний — портрети персонажів. Важливо також передбачити баланс між візуальним та текстовим контентом, щоб не перевантажити читача. Білі поля, інтерліньяж, модульна сітка та ритм композиції

— усе це елементи, які забезпечують зручність сприйняття.

Функціональна гнучкість артбуку також передбачає різні сценарії його використання. Одні глядачі хочуть швидко переглянути ілюстрації, інші — уважно читати коментарі до кожного кадру. Тому дизайн має бути адаптивним до цих потреб: наприклад, завдяки виноскам, підписам, QR-кодам для переходу до цифрового контенту, вставкам з інтерв'ю або діалогами авторів. Оформлення артбуку має повністю відповідати загальній стилістиці гри, відображаючи її атмосферу та концепцію. У випадку “Карпатського месника” це гармонійне поєднання містики, сили, динаміки й етнічного колориту. Основу візуальної складової мають складати: виразна та продумана композиція, автентична палітра кольорів (глибокі насичені відтінки, природні кольори деревини, моху, вовни, глини), а також оригінальні шрифти з характерним стилем (наприклад, декоративні кириличні гарнітури, стилізовані під рукопис чи різьбу). Типографіка повинна бути як декоративною, так і функціональною. Для основних текстових блоків краще використовувати зручний для читання шрифт (антиква або гротеск), тоді як заголовки можуть бути виконані у стилізованих шрифтах, що виразно передають атмосферу гри.

Варто дотримуватись ієрархії елементів, створюючи чіткі контрасти між розділами, та ретельно розміщувати матеріали на сторінках у гармонії. Ілюстрації мають бути представлені у високій якості, із можливістю детального розгляду окремих елементів або демонстрації кількох етапів роботи (наприклад, процес створення персонажа — від чорнового ескізу до завершеного рендера). Колористика артбуку не лише повинна відповідати грі, але й формувати емоційний настрій різних розділів.

Приміром, сторінки з зображенням лісових духів можна оформити у прохолодних тонах — із зеленуватими напівтонами й ефектами туману; водночас бойові сцени доречно підкреслити теплими насиченими барвами, використовуючи червоний для підсилення тем крові, сили й енергії. Текстові блоки не повинні перевантажувати або відволікати увагу від візуального контенту — для цього варто застосувати легкі підкладки, напівпрозорі фони чи інші

способи чіткого розмежування зображень і тексту. Особливу увагу слід приділити оформленню обкладинки. Її завдання — одразу передати загальний настрій артбуку та атмосфери гри.

Центр композиції тут може займати ключовий персонаж (наприклад, Чугайстер), доповнений логотипом гри й декоративною рамкою з етнічними мотивами. Тло бажано виконати темним, із текстурними ефектами дерева чи каменю. У процесі планування слід врахувати друкарські особливості: вибір паперу, використання технік тиснення, варіантів матового або глянцевого покриття, додаткові елементи як-от закладки, спеціальні розвороти чи інтерактивні вставки для сприйняття матеріалу.

Важливо також враховувати вимоги до друку, які мають величезне значення при створенні будь-якого дизайн-об'єкта.

Для підготовки артбуку до друку критично важливо дотримуватися низки технічних умов. Зображення повинні бути у форматі JPG із мінімальним стисненням (максимальна якість) та роздільною здатністю 300 dpi. Рекомендується використовувати колірну модель RGB із вбудованим профілем sRGB IEC61966, адже у разі його відсутності автоматично застосовується стандартний sRGB IEC61966.

Щодо верстки, перша сторінка артбуку завжди розташовується праворуч. Для зон обрізу й загину слід продовжувати фон зображення, щоб мінімізувати можливе зміщення під час обрізки. Водночас у межах 5 мм від зони обрізу (так званої "зони ризику") не рекомендовано розміщувати важливі візуальні елементи, зокрема текст, ключові деталі дизайну чи головні об'єкти. Вертикальний текст уздовж корінця та великі темні заливки слід уникати. Для великих темних площин найбільш вдалою ідеєю буде додати текстури або шум, враховуючи особливості цифрового друку.

Назви файлів мають бути короткими, написаними латинськими літерами й без пробілів. Основні файли означаються наступним чином: сторінки або розвороти — 01.jpg, 02.jpg і так далі; форзаци артбуку — f1.jpg і f2.jpg; обкладинка — cover.jpg; калька — tracing.jpg чи kalka.jpg; логотип на звороті —

back.jpg. Недотримання цього формату або використання пробілів у назвах може призвести до помилок завантаження, що спричинить появу білих сторінок у готовій книзі.

Штрих-код розміщується у різних зонах залежно від типу дизайн-об'єкта. Для артбуку його слід наносити на зворотний бік обкладинки. При цьому розмір штрих-коду має становити 28x6 мм. Якщо ви працюєте з шаблоном PSD, шар із сірим прямокутником для штрих-коду потрібно видалити, оскільки він додається автоматично.

Для точної передачі кольору важливо налаштувати екранну кольоропробу. Це включає завантаження профілю друкарської машини відповідно до типу паперу. У Photoshop це налаштовується через меню «Перегляд». Там слід вибрати потрібний профіль, встановити метод візуалізації на «перцепційний» і активувати компенсацію чорної точки. Збережіть профіль з назвою, яка легко запам'ятовується, наприклад "Cyfrolab_Standart". Бажано також калібрувати монітор за допомогою професійного обладнання.

Калька відіграє роль прозорого аркуша, що вставляється між дизайнерським форзацом і першим розворотом. Малюнок на цьому аркуші може бути повноколірним або відсутнім взагалі. Перша сторінка після кальки є стандартним розворотом, проте ліва її частина перекрита калькою, тому там краще не розміщувати жодних важливих елементів дизайну.

2 РЕТРОСПЕКТИВА ТЕМИ

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

Історія артбуків у контексті відеоігор — це дзеркало еволюції самої ігрової індустрії та її сприйняття як форми мистецтва. На початках, у 70-80-х роках, візуальні матеріали створювалися виключно для внутрішнього користування. Концепт-арти, скетчі персонажів, схеми рівнів були невід'ємною частиною робочого процесу, допомагаючи художникам та розробникам візуалізувати свої ідеї. Це були, по суті, “технічні” малюнки, що рідко покидали стіни студії, слугуючи кресленнями для піксельних артів або низькополігональних моделей. Проте, вже тоді формувалася унікальний візуальний словник майбутніх ігрових світів.

Перші кроки до публічного представлення цих візуальних скарбів були зроблені через ігрові посібники (manuals) та стратегічні гідів, що додавалися до фізичних копій ігор.

Ці ранні “арт буки” були, здебільшого, брошурами, що містили мінімальну кількість ілюстрацій - переважно скріншотів, карт або дуже схематичних концептів, які доповнювали текстовий опис сюжету чи ігрових механік. Їхня основна функція була утилітарною: допомогти гравцеві зрозуміти гру. Естетична цінність художніх матеріалів тоді ще не була пріоритетом.

Ситуація почала змінюватися з розквітом ігрової журналістики у 90-х [3]. Такі видання як “Nintendo Power”, “PC Gamer” чи японський “Famitsu” стали публікувати ексклюзивні концепт-арти, ранні скріншоти та інтерв'ю з розробниками.

Це відкрило “закулісся” ігробудування для широкої аудиторії, значно підвищивши інтерес гравців до візуальної складової та творчого процесу. Саме тоді почало формуватися розуміння того, що дизайн ігор - це не лише програмування, а й значна художня праця.

Справжній прорив відбувся на початку 2000-х, коли з'явилася мода на колекційні видання ігор. Разом з фігурками, саундтреками та іншими бонусами, в них почали включати фізичні артбуки (рис. 2.1).



Рисунок 2.1 – Артбук гри " Nintendo Power"

Спочатку це були відносно тонкі брошури, що пропонували лише невеликий огляд візуального наповнення. Проте, їхня поява свідчила про зростаючий попит на такі матеріали. Поступово, з ускладненням графіки у іграх, артбуки перетворилися на повноцінні, високоякісні видання. Вони вийшли за рамки простого бонусу, ставши окремими продуктами, що часто містили не тільки художні матеріали, а й деталізовані коментарі художників, розповіді про історію створення ігрового світу та процесу розробки. Це ознаменувало визнання концепт-арту та ігрової графіки як самостійного виду мистецтва, що може існувати окремо від самої гри.

Сучасний період характеризується не лише фізичними виданнями, а й стрімким розвитком цифрових артбуків, які часто додаються до Deluxe-видань ігор, роблячи контент більш доступним. Деякі розробники експериментують з інтерактивними артбуками, що поєднують зображення з анімаціями, 3D-моделями, музикою, аудіо коментарями розробників, створюючи динамічний та

занурюючий досвід. Ця тенденція підкреслює бажання розробників не просто показати візуальний ряд, а розкрити всю глибину творчого задуму.

Аналіз знакових артбуків дозволяє виділити спільні риси успішних видань та зрозуміти їхню культурну цінність. Ці артбуки є не просто каталогами зображень, а наглядними творами, що розкривають світ гри з нової перспективи.

Артбуки до серії The Witcher, зокрема до The Witcher 3: Wild Hunt, є еталонними у своїй здатності передати складний, глибокий світ слов'янського фентезі (рис. 2.2) [4].



Рисунок 2.2 – Артбук до гри “The Witcher 3 ”

Вони не просто демонструють персонажів та локації, а занурюють у процес їхнього створення, показуючи, як художники CD Projekt Red інтегрували міфологію, історичні відсилання та власні фантазії у візуальний дизайн. Їхня цінність полягає у синергії між ілюстраціями та текстом, що розширює горизонт гри та дозволяє гравцям відчувати себе частиною великого світу [2].

Артбуки до серії Dark Souls, видані FromSoftware, стали культовими завдяки своїй здатності передати похмуру, готичну естетику та меланхолійну

атмосферу ігор. Ці видання є справжніми енциклопедіями дивних та потворних істот, руїн та пейзажів, що відображають унікальний стиль та філософію геймдизайнера Хідеаки Міядзакі. (рис. 2.3). Вони демонструють, як через візуальні образи можна передати відчуття безвиході, величі та приреченості, що є основою наративу ігор [5].



Рисунок 2.3 – Артбук до гри “Dark Souls ”

Артбук до інди-шедедру Hollow Knight від Team Cherry виділяється своєю акварельною стилістикою та увагою до дрібниць. Це видання є прикладом того, як артбук може поглибити занурення у світ, що на перший погляд здається простим, але має неймовірну глибину (рис 2.4).



Рисунок 2.4 – Артбук до гри “Hollow Knight ”

Він розкриває весь процес створення унікального візуального стилю, атмосферних локацій та милого, але водночас трагічного світу [6]. Це доказ того, що навіть інді-проекти можуть мати артбуки світового рівня.

Нарешті, "The Art of Cuphead" є чудовим прикладом того, як артбук може бути глибоким дослідженням художньої техніки та джерелом натхнення [13]. Він детально розкриває, як Studio MDHR відтворила унікальну анімаційну стилістику 1930-х років, поєднуючи класичні техніки з сучасними підходами (рис. 2.5).

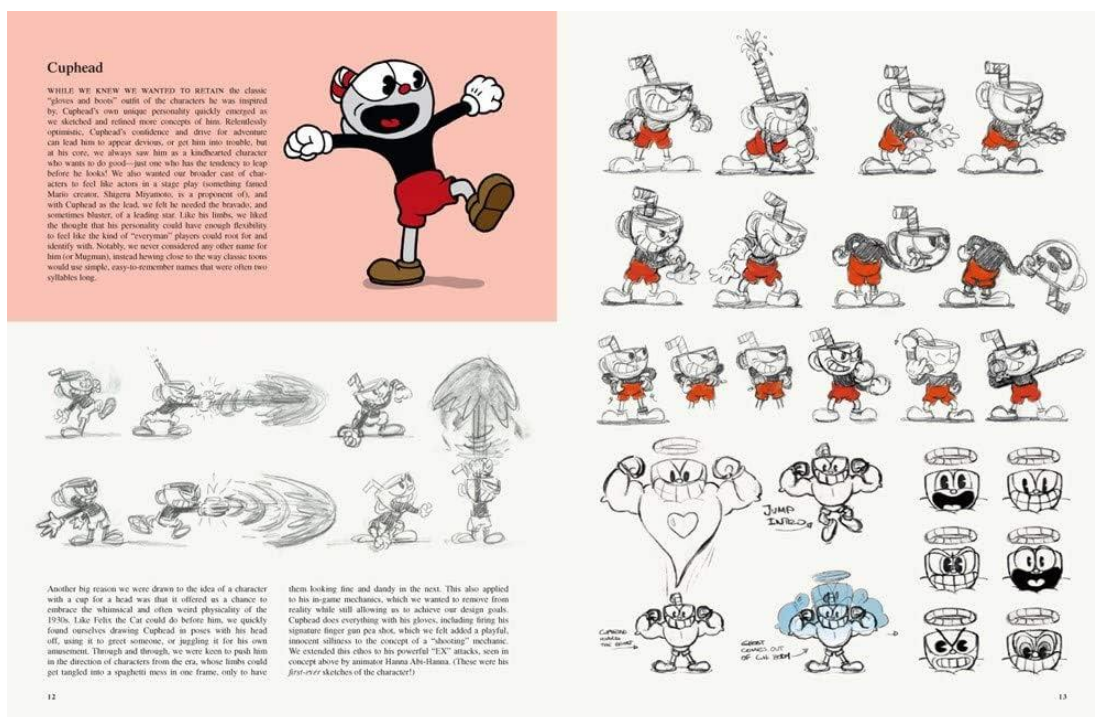


Рисунок 2.5 – Артбук до гри "The Art of Cuphead"

Артбук не просто збірка малюнків, а цілий майстер-клас з анімації, що показує кожен етап створення персонажів, фонів та анімацій, з детальними поясненнями та оригінальними скетчами.

Усі ці артбуки не просто доповнюють ігри; вони перетворилися на самостійні артефакти. Вони дозволяють гравцям глибше зануритися у світ улюблених ігор, оцінити майстерність художників та є джерелом натхнення для майбутніх розробників та художників. Вони підкреслюють, що відеоігри — це не лише технологічний продукт, а й значний витвір мистецтва.

Для артбука до відеогри “Карпатський Месник” особливу цінність становить аналіз українських проєктів з подібною естетикою або фольклорною тематикою. Це дозволить не тільки збагатити розуміння національного візуального коду, а й уникнути шаблонних рішень, спираючись на унікальний культурний досвід.

Попри те, що українська ігрова індустрія ще не має такої кількості відомих артбуків, як західні гіганти, існують значні приклади використання української культури та історії у візуальному дизайні ігор. Серія "Козаки" від GSC Game World, попри свій жанр стратегії, завжди майстерно інтегрувала елементи української історії, архітектури та національного костюма у дизайн юнітів та будівель. Аналіз їхніх концепт-артів (якщо вони доступні) може показати, як перевести історичний матеріал у ігровий візуал.

Крім безпосередньо ігрових проєктів, необхідно звернутися до багатющої спадщини українських художників-ілюстраторів, які десятиліттями візуалізували українські народні казки, міфи та поезію. Творчість таких постатей, як Георгій Нарбут з його унікальним графічним стилем, що поєднував модерн з українськими традиціями (рис. 2.6).

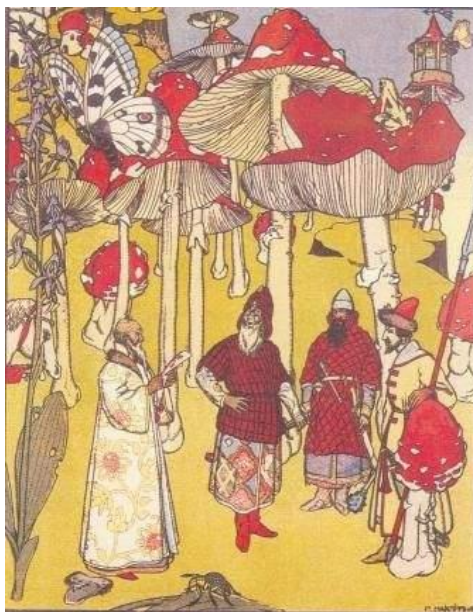


Рисунок 2.6 – Георгій Нарбут ілюстрація до казки “Війна грибів

Афанасій Сластіон, відомий своїми реалістичними ілюстраціями до "Енеїди" Котляревського та роботами з українського побуту; Іван Їжакевич, чії ілюстрації до творів Шевченка стали класикою. Сучасні українські ілюстратори також активно працюють з фольклорною тематикою, створюючи свіжі та оригінальні інтерпретації.

Варто звернути увагу на українські анімаційні проекти, що базуються на фольклорі [14]. Наприклад, фільм "Мавка. Лісова пісня" демонструє високий рівень адаптації української міфології та естетики для сучасних візуальних медіа (рис. 2.7)



Рисунок 2.7– Ілюстрація з героями мультфільму “ Мавка: Лісова пісня”

Аналіз їхніх доступних концепт-артів, дизайну персонажів та світу може надати цінні інсайти щодо успішної інтеграції фольклорних мотивів у візуальний наратив. Таким чином, історичний огляд ретроспективи артбуків у геймдеві, доповнений аналізом українського візуального контексту, дозволяє не тільки зрозуміти найкращі практики та стандарти світової індустрії, а й виявити

унікальні елементи, що можуть бути інтегровані у дизайн артбука до "Карпатського Месника", роблячи його автентичним та візуально захоплюючим.

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

У процесі створення артбука для відеогри, яка базується на українській міфології та фольклорі, важливо звернутися до досвіду відомих художників-графіків та дизайнерів, що працювали з аналогічними темами. Їхні досягнення у побудові візуальної мови, переданні характеру образів і створенні атмосфери можуть надихнути та слугувати орієнтиром для формування концепції проекту.

Одним із найвизначніших українських митців, чий роботи нерозривно пов'язані з фольклорною тематикою, є Владислав Єрко [18]. Його ілюстрації до казок, таких як "Снігова королева" (рис 2.2.8) та серія "Казки народів світу", відрізняються надзвичайною глибиною й деталізацією, багатим символізмом і потужною емоційною складовою [19]. Його підходи до втілення чарівних і міфічних образів можуть стати взірцем при створенні насичених та сюжетно виразних ілюстрацій для артбука.



Рисунок 2.8 – Ілюстрація до книги “ Снігова королева ”

Ще одним цікавим прикладом є творчість Іллі Кувшинова, сучасного художника, який спеціалізується на цифровій графіці та працює з відеоіграми й анімацією. Його роботи поєднують м'які кольорові палітри з фентезійною атмосферою. Участь у проєктах, таких як "Ghost in the Shell: SAC_2045" (рис. 2.9) для Netflix, демонструє його вміння адаптувати класичні теми під запити сучасної аудиторії. Такий підхід може бути корисним для розробки гри з національним колоритом, яка захопить молодіжну публіку.



Рисунок 2.9 – Проєкт “ Ghost in the Shell: SAC_2045”

Raphael Lacoste, відомий артдиректор серії ігор Assassin's Creed, є яскравим прикладом вдалого поєднання історичних і фентезійних елементів у візуальному дизайні (рис. 2.10) [21].



Рисунок 2.10 – Артбук до гри “Assassin's Creed ”

Його концептарт вражає деталізованим зображенням оточення, відтворенням духу місць та загальною атмосферністю. Особливості його стилю стануть у нагоді під час розробки локацій — густих лісів, стародавніх поселень чи мальовничих гір — які відіграватимуть ключову роль у грі, присвяченій Чугайстру.

Вартий уваги також підхід Майка Міньюола, автора коміксів "Геллбой". (рис. 2.11)



Рисунок 2.11 – Ілюстрація до коміксу "Геллбой".

Попри приналежність його робіт до жанру коміксів, стиль Міньюоли виділяється яскраво вираженим контрастом між світлом і тінню, чіткими формами та готичними елементами. Його здатність передавати містичність і монументальність може знайти відображення у створенні цілісної візуальної мови артбуку.

Окрім цього, цінним є досвід розробників із компанії Thekla Inc., які працювали над грою “The Witness” (рис. 2.12). Їхній мінімалістичний стиль вражає здатністю наповнювати оточення сенсом і сприяти емоційному зв’язку гравця з ігровим світом.



Рисунок 2.12 – Кадр з гри “The Witness”

Таке ставлення до навколишнього середовища надихає на створення природних ландшафтів для артбуку, які матимуть особливе значення як ознака присутності духів природи.

Підсумовуючи аналіз досягнень цих художників та творчих колективів, можна зробити висновок, що їхній досвід допомагає краще зрозуміти принципи візуалізації культурних ознак, міфологічних мотивів, використання символіки й передачі настроїв. Це дозволить сформувавши індивідуальний підхід до створення артбуку, який не лише підкреслить автентичність проєкту, а й сприятиме виразненню національної ідентичності.

3 ТВОРЧА РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ ОБ'ЄКТА ПРОЕКТУВАННЯ

3.1 Вибір та обґрунтування концепції дизайну об'єкта проектування

Концепт артбуку до гри “Карпатський месник” має за мету відтворити неповторну атмосферу українських Карпат, огорнутих містикою, таємницями та могутністю народних вірувань. Ключова ідея полягає у створенні візуального середовища, котре не тільки супроводжує гру, але й самостійно занурює глядача у світ української міфології. Артбук покликаний передати настрій сили, первозданної краси, героїзму та протистояння злу.

Проект вирізняється поєднанням етнічної візуальної спадщини з сучасною стилізацією. Це дозволяє зробити артбук впізнаваним, самобутнім та водночас привабливим для ширшої аудиторії. Візуальний стиль спирається на стилізований реалізм, котрий відтворює глибину та атмосферність карпатських локацій - густі ліси, печери, гірські хребти та поселення. Для підсилення динаміки й епічності персонажів застосовується естетика коміксів - чіткі контури, контрастні тіні, виразні пози. Це дозволяє підкреслити характери героїв, їхню силу, рішучість або загадковість.

Взаємодія з культурним контекстом є фундаментальною. Гра натхненна українською демонологією та фольклором, зокрема - образом Чугайстра, якого переосмислено як могутнього, харизматичного месника. У сюжеті оживають карпатські легенди, постаті на кшталт мавок, вовкулаків, чортів. Вони зображені не як кліше, а як повноцінні учасники конфлікту, наділені емоціями, історіями, особистими цілями. Артбук зосереджує увагу на цих образах, розкриваючи не лише зовнішність, але й характер та роль у світі гри.

Колористика артбуку свідомо нав'язана природними барвами Карпат - насичені зелені, теплі дерев'яні текстури, сірі скелі. Композиційні рішення часто відсилають до структури традиційних ікон або настінних розписів, що додає сакральності образам. У підсумку, концепція дизайну поєднує сучасну геймдев-

естетику з національною ідентичністю, роблячи артбук не лише складовою ігрового продукту, а й культурним артефактом, здатним репрезентувати Україну на міжнародній арені.

3.2 Розробка варіантів творчих ідей

Першим етапом розробки артбука це був підбір зображень для мудборда оскільки в першу чергу необхідно задати загальну атмосферу об'єкта проектування. Було підібрано різноманітні зображення інших художників котрі працювали над схожим сюжетом. Відповідно було знайдено декілька варіантів колірних палітр, щоб потім у майбутньому обрати одну з них (рис. 3.1).

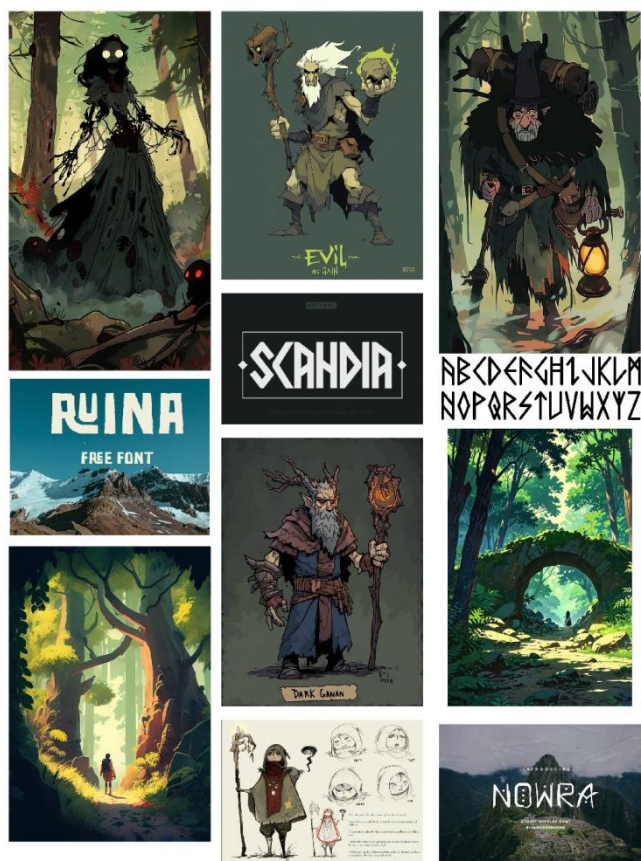


Рисунок 3.1 – Дошка натхнення

Наступним етапом це було розробка ескізів різноманітних персонажів. (рис. 3.2) Усі ескізи ґрунтувались на українських легендах та міфології. До кожного персонажу було створено від трьох до чотирьох варіантів. Саме такий підхід дає змогу обрати найкращий варіант для подальшої розробки. Оскільки не завжди з першого разу виходить створити вдалий концепт майбутнього персонажу. Було загалом розроблено чотири персонажі один з них це Чугайстер (рис. 3.3) інші три це Мавка, Чорт та Вовкулака.



Рисунок 3.2 – Ескіз антигероїв гри



Рисунок 3.3 – Ескізи персонажу Чугайстр

Після підмальовки усі ескізів наступний етап це створення лінійного малюнку. Саме на цьому моменті прописуються деталі персонажу котрі створюють загальну атмосферу .

До прикладу Чугайстер має декілька цікавих деталей. Перша з них це його сокира-посох вона виступає як зброя ближнього бою, а також інструмент для використання магічних заклинань котрі допомагають Чугайстру в боротьбі зі злими силами карпатських лісів. На своєму поясі він носить магічний артефакт котрий додає йому більш магічної сили. На руці в нього артефакт з шкіри та ікол дикого вовка який дає йому силу та витриваліть (рис. 3.4).



Рисунок 3.4 – Атрибути Чугайстра

Персонаж Мавка і свої певні деталі такі як вбрання котре зроблене на половину з рослинності що ще раз підкреслює її зв'язок з природою що вона наче є єдиним цілим з нею. Її волосся виступає як метод маскуванннн, так і наймогутніша її зброя [16]. Її волосся це як пути котрі в одну мить можуть зв'язати її ціль та затягти на дно болота в якому вона проживає (рис. 3.5).

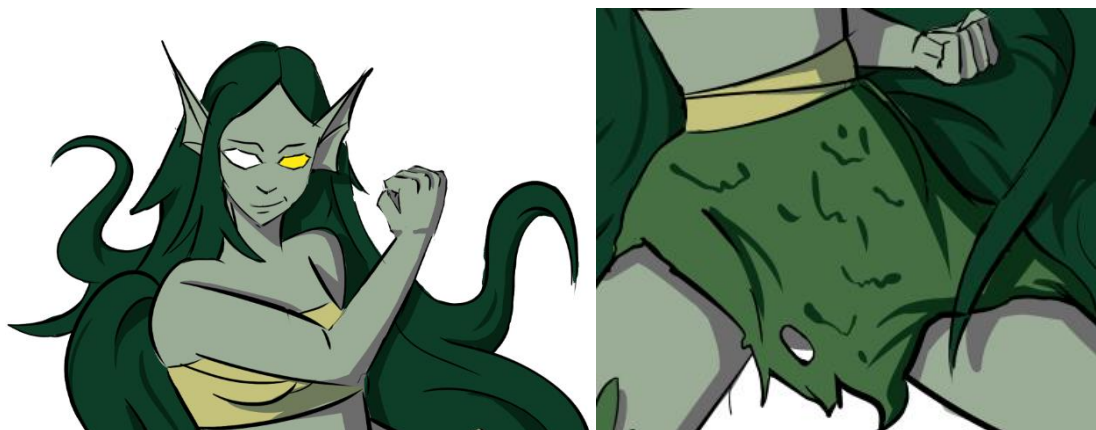


Рисунок 3.5 – Деталі персонажа Мавка

Персонаж вовкулака має золоті прекраси котрі розміщені у його вусі, що символізує про його минуле життя, коли він ще був людиною та любив золото . Має також впізнаваний людський одяг, що свідчить про його походження. (рис. 3.6) Ходить легенда, що вовкулака це лісоруб, який одного разу відмовився допомогти лісовій чаклунці, в покарання вона перетворила його на безжалісне чудовисько яким керує лише гнів та жорстокість [15].



Рисунок 3.6 – Деталі персонажа Вовкулака

Персонаж чорт має в особливі деталі [17]. Вуха його великі та витягнуті. Саме така форма допомагає йому чути усі звуки котрі випромінює ліс або навіть найменші вібрації усіх живих істот котрі знаходяться довкола нього. Кінці його більші ніж людські що допомагає йому швидко пересуватись по деревах густих карпатських лісів (рис. 3.7).



Рисунок 3.7 – Деталі персонажа Чорт

Наступним етапом розробки є підбір кольорів для усіх відмальованих персонажів. Для кожного персонажу була певна колірна палітра котра відображає їх образ та характер. До прикладу Чугайстер має білий покров шерсті що відповідає міфам та легенда української міфології. Цей покров допомагає його ставати непомітним під час туману в горах Карпат (рис. 3.8).



Рисунок 3.8– Кольорова палітра для персонажу Чугайстр

Мавка має болотистий відтінок зеленого що свідчить про її локацію перебування, а саме болото та озера (рис. 3.9).

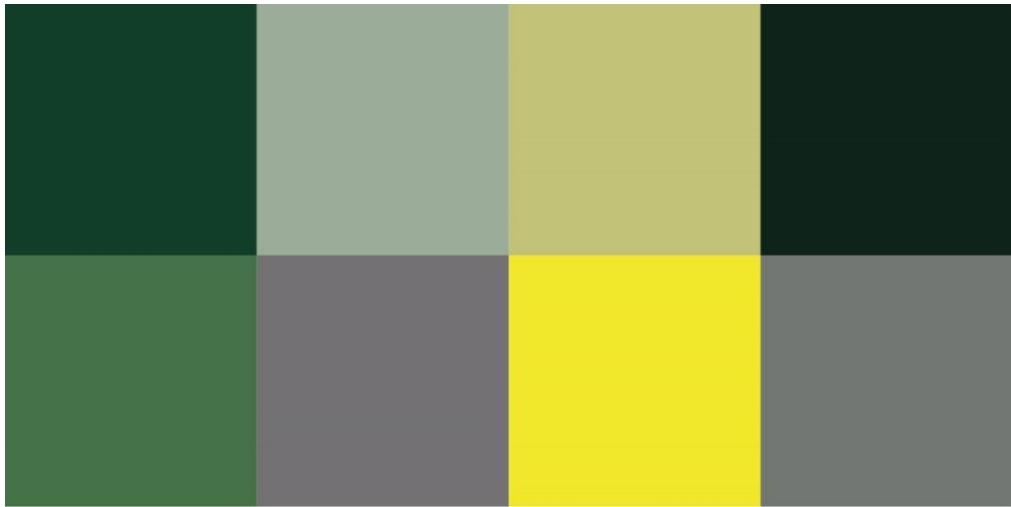


Рисунок 3.9 – Кольорова палітра для персонажу Мавка

Чорт має переважно сірий відтінок наче його шкіра вкрита попелом з пекла. Одяг його має світло коричневий відтінок, що допомагає йому маскуватися серед гірської місцевості (рис. 3.10).



Рисунок 3.10 – Кольорова палітра для персонажу Чорт

Вовкулака також переважає сірий колір та має вкраплини синього для акценту. Його темна густа шерсть має де ні де проблиски білого кольору. Одяг має синє забарвлення що чудово гармоную з його основним кольором (рис. 3.11).

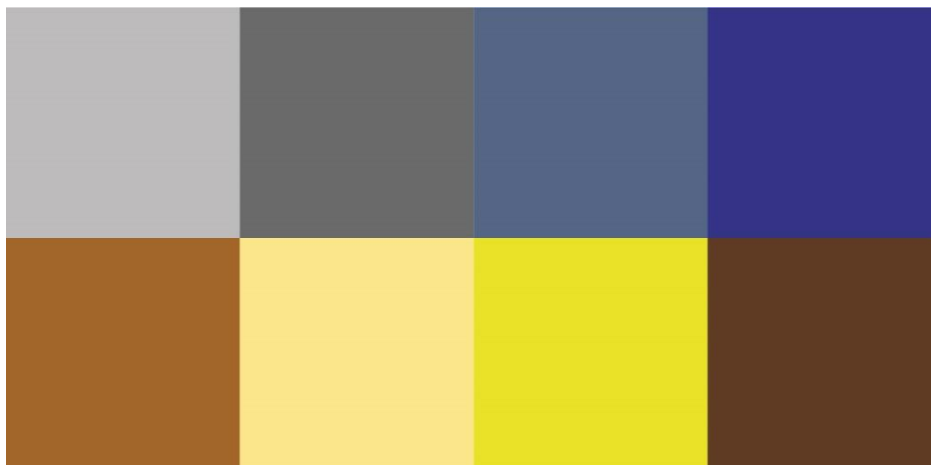


Рисунок 3.11 – Кольорова палітра для персонажу Вовкулака

Як було сказано вище до кожного персонажу було розроблено по три або чотири варіації. Персонаж Чугайстер спершу запланувався, як чаклун, але після аналізу українських міфів та легенд було прийнято рішення додати йому більше брутальності та поєднати в ньому змогу боротися з ворогами в ближньому бою (рис. 3.12).



Рисунок 3.12 – Затверджений варіант персонажу Чугайстер

Тому саме цей варіант було затверджено з декількох причин. По-перше, в міфах його описують як створіння що має великі кінцівки що дозволяють йому легко пересуватися по місцевості. Тому такі кінцівки ідеально підходять для бою на ближні дистанції [8].

Наступним персонажем під час розробки була мавка. Хотілося передати її красу та легкість тіла, але водночас створити образ котрий ніс за собою небезпеку. Тому перебирались різні варіанти там де вона Мавка воїн та використовувала кинджали для нападу або одягнена в легку сукню котра була притаманна тутешнім мешканцям котрі проживали в карпатських селищах. Однак фінальним варіантом стала саме мавка одягнута в природний одяг та де-не-де на ній можна було помітити пов'язки зі звичайної тканини (рис. 3.13). Її основна зброя це її власне тіло вона швидка граціозна та дуже небезпечна.



Рисунок 3.13 – Затверджений варіант персонажу Мавка

Далі на черзі був Вовкулака необхідно було передати образ сильного, кремезного створіння котре бенталлю могло здолати цілу групу простих людей. Його гострі ікла могли просто на шматки роздерти будь-що на своєму шляху. Спершу були варіанти додати ланцюги як головний атрибут які б він використовував в бою проти Чугайстра, але такий варіант був не дуже вдалий, бо вовкулака це тип хижого звіра то головний акцент впав на його кігті та ікла. Такий варіант підкреслює його природне походження та більше підходить під опис з різних міфів та легенд (рис. 3.14).



Рисунок 3.14 – Затверджений варіант персонажу Вовкулака

На останок було розроблено чорта він мав бути швидким та підступним на ніколи не нападати в лоб, а лише очікувати та заманювати свою жертву в пастку. Тому необхідно було створити йому досить підтягнуте тіло котре дає йому змогу швидко пересуватись з одного місця на інше (рис. 3.15).



Рисунок 3.15 – Обраний варіант персонажу Чорт

Спершу був варіант показати його мали в зрості типу як непомітне створіння що нападає лише в групі собі подібних. Однак під час аналізу міфів було зрозуміло що його зріст дорівнює середньо статистичній людині.

Після розробки усіх персонажів наступним етапом було створити загальну стилістику для самого артбуку та вирішити питання з композицією та розташуванням усіх елементів. Основна увага приділялася тому, як саме будуть подаватися зображення — повноформатно на всю сторінку чи в модульній сітці з коментарями, діалогами та вставками (рис. А1).

Було підібрано варіанти стосовно компоновки: на одному варіанті сторінка була побудована навколо центральної фігури, а в іншому — як колаж із декількох об'єктів, що доповнюють одне одного (рис. А2).

Далі необхідно було обрати модульну сітку для розворотів артбука. Під час аналізу було підібрано три варіанти, а саме: асиметрична, двох колонкова та трьох колонкова модульна сітка. Кожна з них має свої певні переваги, однак для верстки було обрано лише два варіанти, це асиметрична для показу динамічних поз та локацій та трьох колонкова та систематичного показу усієї необхідної інформації (рис. А3).

Не менш важливий етап є підбір шрифтів, оскільки саме вони можуть передати бажану атмосферу та настрій гри. Шрифт для заголовків мав бути

стилізованим, але одночасно достатньо читабельним аби користувач не мав труднощів під час читання даного видання. Шрифт для загального тексту мав бути простим та легко читабельним у великих об'ємах. Загалом було підібрано шість шрифтових пар (рис. Б1).

Ретельно переглянувши усі підібрані варіанти було обрано шрифт для заголовків — кириличний, стилізований під гуцульське письмо або навіть давні руни та шрифт для основного тексту — лаконічний, сучасний гротеск, що зручно читається. Шрифт для заголовків має назву Hlobus Regular, а шрифт для загального тексту Inter (рис. Б2).

Колірна палітра тестувалась у трьох варіантах: теплий (коричнево-червоний), ніжно зелений (жовто-зелений) та контрастно зелений (темно зелений з акцентами) (додаток Б3). Після аналізу було вирішено залишити темну основу з приглушеними природними кольорами (темно-зелений, охра, червоно-бурий) з точковими яскравими вкрапленнями (наприклад, синім або золотим) для візуального ритму (рис. Б4). Така палітра чудово вписується в настрій самої гри та ефективно показує себе під час верстки. Усі елементи чудово видно та не створюється перешкод під час перегляду сторінок

3.3 Обґрунтування розробки головної ідеї дизайну об'єкта проектування

Кінцевим напрямком для оформлення артбуку "Карпатський месник". Вибір зумовлено глибоким усвідомленням архетипного значення слов'янського фольклору та його нерозривної єдності з дикою, прадавньою природою. На відміну від традиційних фентезійних наративів, які часто використовують західноєвропейську міфологію, цей напрям занурює глядача в світ, де ліс постає як жива, розумна істота, що сповнена віковичних загадок. Цей підхід дозволяє відтворити не лише візуальну красу гри, але й її внутрішню "сутність" - почуття трепету перед незвіданим, шану до сил природи та тугу за втраченим зв'язком людини з навколишнім середовищем. Кожен персонаж, представлений у грі

Чугайстер, Мавка, Вовкулака, Чорт - втілює певний аспект цієї первісної сили. Артбук у такому ключі перетворюється зі збірки концепт-артів на гримуар знань, який розкриває сутність міфу, його внутрішній світ та його вплив на людську психіку, збільшуючи емоційну реакцію аудиторії.

Вибір візуальних компонентів артбука ретельно сконструйовано, щоб посилити визначену концепцію та створити багатопланову комунікацію. (рис. 3.16) Переважаюча палітра кольорів базується на глибоких лісових зелених, землястих коричневих і сірих відтінках, які не лише віддзеркалюють природне оточення Карпат, але й психологічно впливають на сприйняття, викликаючи відчуття спокою, загадковості та можливої небезпеки. Природні акценти слугують як візуальні "спалахи" сенсу, у той час як червоні плашки для заголовків створюють візуальний контраст та підкреслюють важливість інформації. Силуети персонажів є архітектурними та символічними: чіткі контури й виразні форми не лише роблять їх більш впізнаваними, а й розповідають історії про їхню суть, зображаючи органічний дизайн (рис. В1).

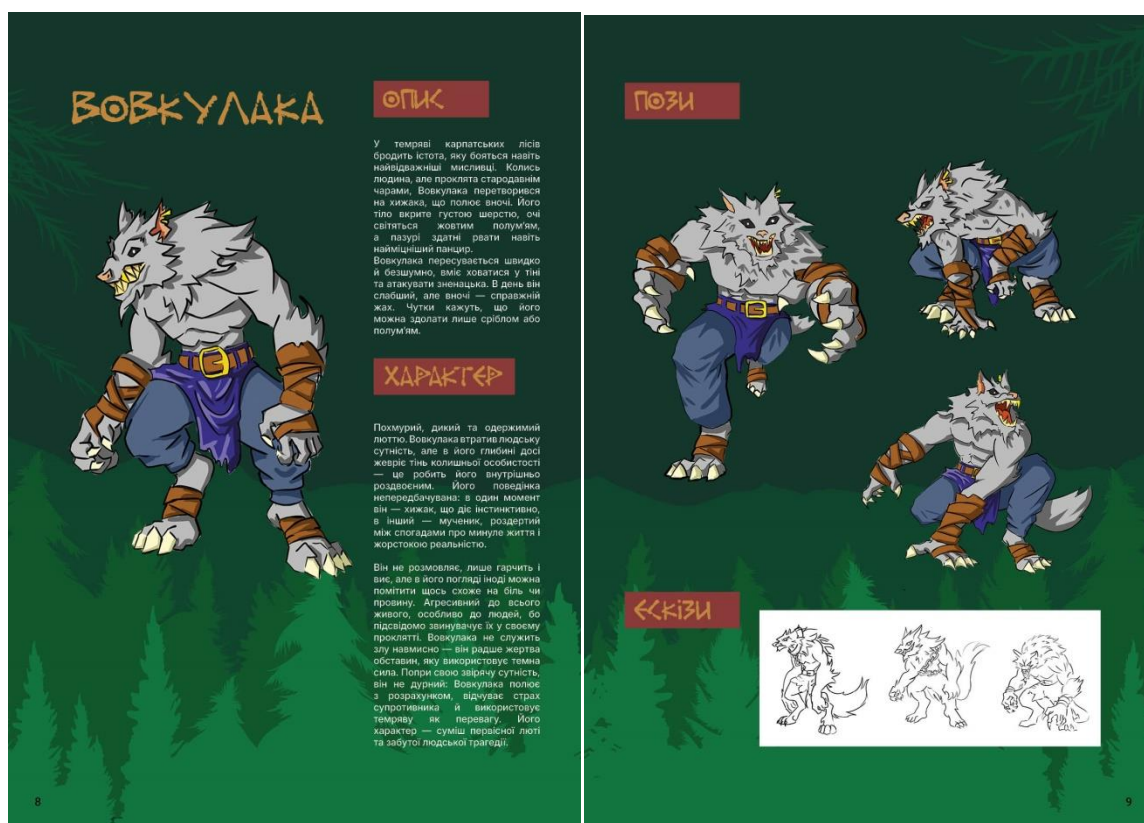


Рисунок 3.16 – Остаточний варіант візуальних компонентів

Поєднання казкової елегантності та брутальної сили вказує на дуалізм природи в слов'янських міфах. Використання шрифтів є стратегічним інструментом передачі автентичності та глибини: заголовки персонажів, що нагадують висічені літери, створюють відчуття старовини й ручної роботи, відсилаючи до археологічного інтересу, в той час як чистий, зручний для читання шрифт для основного тексту забезпечує сучасну доступність інформації, зрівноважуючи естетику та функціональність. Відповідно дає змогу швидко та легко зчитувати весть поданий матеріал який розміщено на розворотах арт буку.

Представлення матеріалів у артбуці розроблено як візуальна розповідь. Централізована композиція основних ілюстрацій підкреслює "героїчний" або "архетип-ний статус кожного героя. Чіткий розподіл розділів з виразними заголовками створює відчуття впорядкування та вивчення, ніби читач гортає стародавній фоліант про містичні створіння

Мінімалістичні, атмосферні фони з ледь помітними обрисами лісу породжують ефект "залишеності" або "забутості", натякаючи на існування цих створінь у глибинах, недосяжних для людського ока, тим самим посилюючи відчуття загадковості (рис. 3.17).



Рисунок 3.17– Основний фон на розворотах

Демонстрація процесу, через пози та ескізи, не тільки задовольняє цікавість до "кухні" розробки, але й висвітлює людську природу творчості, показуючи еволюцію задуму від начерку до фінального образу, що поглиблює співчуття до творців та ігрового світу. Мінімалістичні, атмосферні фони з ледь помітними обрисами лісу породжують ефект "залишеності" або "забутості", натякаючи на існування цих створінь у глибинах, недосяжних для людського ока, тим самим посилюючи відчуття загадковості. Дизайн артбука здійснює багатопланове спілкування з гравцем/глядачем, перетворюючи його з пасивного спостерігача на активного учасника занурення. На сенсорному рівні візуальна естетика та кольори миттєво переносять читача в серце Карпатських лісів, викликаючи глибокий емоційний відгук. На емоційному рівні, представлені герої звертаються до глибоких, колективних уявлень про природу та містику, викликаючи широкий спектр почуттів - від благоговіння до тривоги, що поглиблює зв'язок з ігровим світом. На інтелектуальному рівні, чітка структура, детальні описи та демонстрація ескізів запрошують до інтелектуального вивчення, задовольняючи цікавість та бажання розгадувати таємниці. Цільова аудиторія даного видання це підлітки та люди старшого віку котрі цікавляться міфологією та іграми в жанрі Beat 'em up . На культурному рівні, використання української міфології є актом культурної ідентифікації та відновлення для вітчизняного глядача, а для міжнародної аудиторії - унікальним поглядом на взаємодію людини та природи.

Зрештою, на естетичному рівні, висока художня якість та продуманий дизайн перетворюють артбук на самостійний мистецький артефакт, що є цінним предметом мистецтва сам по собі.

Таким чином, дизайн артбука "Карпатський Месник" є багатогранною системою комунікації, що занурює аудиторію не тільки у візуальний світ гри, але й у її культурно-історичний контекст, емоційну глибину та художній задум, створюючи міцний, тривалий зв'язок з представленим всесвітом.

ВИСНОВКИ

У процесі створення артбуку до відеоігри «Карпатський месник» був розроблений цілісний та інтегрований візуальний світ, базований на традиціях української міфології та карпатського фольклору. Центральною фігурою цього всесвіту є Чугайстер, представлений як величний і могутній дух лісу, покровитель карпатської природи та завзятий борець із темними силами. Його візуальний образ підкреслює гармонійний зв'язок із природою, втілюючи мудрість і потужність. Особливий акцент зроблено на деталях, таких як дерев'яна сокира, чарівний артефакт і камінь Чорногора, який додає особливих сил головному герою.

Крім Чугайстра, артбук презентує ряд антагоністів гри котрі приносять зло і небезпеку в чарівний світ карпатських лісів, зокрема Вовкулака, Мавка та Чорт. Образ Вовкулаки зображує істоту, яка втратила свою людську природу і стала дикою загрозою для мешканців карпатських лісів. Його агресивний силует із виразними вовчими рисами символізує неконтрольовану силу та небезпеку. Мавка - це містичний персонаж, що поєднує чарівну зовнішність із темною суттю. Її здатність створювати ілюзії робить її небезпечним супротивником: вона заманює мандрівників у хащі, а своїм довгим волоссям затягує мандрівників на дно боліт або озер. Її дизайн базується на контрасті між привабливою красою та прихованою загрозою.

Чорт уособлює хаос, хитрість і жорстокість; він постає як харизматичний маніпулятор, що відіграє центральну роль у заплутаних сюжетних конфліктах гри. Його вигляд спирається на елементи народної демонології, адаптовані до сучасного стилю.

Композиційно всі персонажі мають унікальну стилістичну індивідуальність, водночас утворюючи разом органічно єдиний художній простір. Дизайн пристосований до вимог жанру action/beat 'em up: персонажі мають виразні силуети, які легко розпізнаються під час динамічних взаємодій. Передбачено також адаптації для анімацій бойових дій, рухів і реакцій.

З точки зору технічної реалізації персонажі створені з урахуванням сучасних стандартів оптимізації для цифрових середовищ. Образи структуровані для зручного перенесення в ігровий рушій, поділені на ключові сегменти для полегшення процесу анімації. Всі кольорові схеми розроблені так, щоб вони не перенасичували візуальне сприйняття та забезпечували гармонійне відображення.

Естетика артбуку гармонійно поєднує традиційні українські мотиви з сучасними тенденціями графічного оформлення. Кольорова палітра підкреслює атмосферу загадковості старовинного лісу та фольклорних легенд, створюючи для гравців глибоке занурення у світ гри і сприяючи емоційному взаємозв'язку з персонажами.

Для подальшого розвитку візуальної складової проєкту передбачається розширення анімаційної виразності героїв, розробка альтернативних костюмів, сезонних варіацій або ретроспективних сюжетів із минулого персонажів. Таке доповнення зробить візуальний наратив ще більш багатошаровим і захопливим.

При виданні артбуку необхідно врахувати друкарські стандарти: формат А4 з альбомною орієнтацією, використання кольорового профілю СМУК, а також дотримання полів під обріз та безпечних зон для текстових блоків. Важливо обрати матовий або текстурований папір високої щільності для оптимального представлення кольорової палітри.

ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ

1. Сучасні графічні редактори: веб-сайт. URL: <https://worldbank.org.ua/4396-top-20-grafichnikh-redaktoriv.html> (дата звернення 05.05.2025).
2. Відьмак ретроспектива : веб-сайт. URL: <https://playua.net/> (дата звернення 07.05.2025).
3. Історія артбука Nintendo Power : веб-сайт. URL: <https://nachasi.com/videogames/2022/11/16/nintendo-power-download/> (дата звернення 09.05.2025).
4. The Witcher Artbook : веб-сайт. URL: <https://archive.org/details/the-witcher-3-wild-hunt-artbook/page/11/mode/2up> (дата звернення 29.05.2025).
5. Dark Souls artbook : веб-сайт. URL: https://ia803106.us.archive.org/0/items/artbook-Dark_Souls_Design_Works/Dark_Souls_Design_Works.pdf (дата звернення 10.05.2025 р).
6. Hollow Knight artbook: веб-сайт. URL: <https://www.hollowknight.com/> (дата звернення 12.05.2025).
7. Методика розробки артбуку Ghibli : веб-сайт. URL: https://www.researchgate.net/publication/380377278_Methodology_of_artbook_development_of_a_computer_game- (дата звернення 12.05.2025).
8. Хто такий: веб-сайт. URL: <https://wulfahardus.wixsite.com/ulfhart/post/legendi-karpat-ukrayinskiy-chugayster> (дата звернення 16.05.2025).
9. Технічні вимоги до арт буку: веб-сайт. URL: <https://pro.cyfrolab.com/technical-requirements> (дата звернення 17.05.2025).
10. Чупріна Н.В., Струмінська Т.В. Сучасні технології дизайн-діяльності : навч. посіб. Київ : КНУТД, 2017. 416 с.
11. Бідун А. В. Артбук у теоретичному вимірі й у системі практик редактора. Наукові записки Інституту журналістики. Київ: КНУ ім. Т. Г. Шевченка, 2019. 79-74 с.

12. Маркус Матеу, Framed Ink: нав.посіб. США: Print2print, 2022. 20 с.
13. The Art of Cuphead: веб-сайт. URL: https://cuphead.fandom.com/wiki/The_Art_of_Cuphead (дата звернення 18.05.2025).
14. 30 фактів про анімаційний фільм “Мавка: Лісова пісня”: веб-сайт. URL: <https://buki.com.ua/blogs/30-faktiv-pro-animaciiini-film-mavka-lisova-pisnya/> (дата звернення 19.05.2025).
15. Вовкулака в українській міфології: веб-сайт. URL: <https://drukarnia.com.ua/articles/pro-vovkulak-u-slov-yanskii-mifologiyi-B08d3>(дата звернення 20.05.2025 р).
16. Мавка в українській міфології: веб-сайт. URL:<https://oringo.com.ua/charivni-istoti-ukrayinskogo-mifu-mavki> (дата звернення 21.05.2025 р)
17. Чорт в українській міфології: веб-сайт. URL: <https://mezha.net/ua/mysli/chort-vidma-ta-vovkulaka-khto-naseliaie-charivnyi-svit-ukrainskoi-mifolohii/> (дата звернення 22.05.2025 р)
18. Владислав Єрко біографія: веб-сайт. URL: <https://homeofarts.com.ua/artists/p1080/> (дата звернення 24.05.2025 р)
19. Андерсен Г.К.,іл. Єрко В.Е . Казка : “Снігова королева”. Львів, 2000. 36 с.
20. Творчітьс Іллі Кувшинова: веб-сайт. URL: <https://www.pulsar.ua/ua/tovary/artbuki/artbuk-momentary-the-art-of-ilya-kuvshinov-paperback-april-1-2017-jp-usa-import.html> (дата звернення 25.05.2025 р)
21. Офіційна сторінка арт-директора Рафаеля Лакости: веб-сайт. URL: <https://raphael-lacoste.com/projects/xDvdvR> (дата звернення 29.05.2025 р)

ДОДАТОК А

Варіанти компонування сторінок артбуку

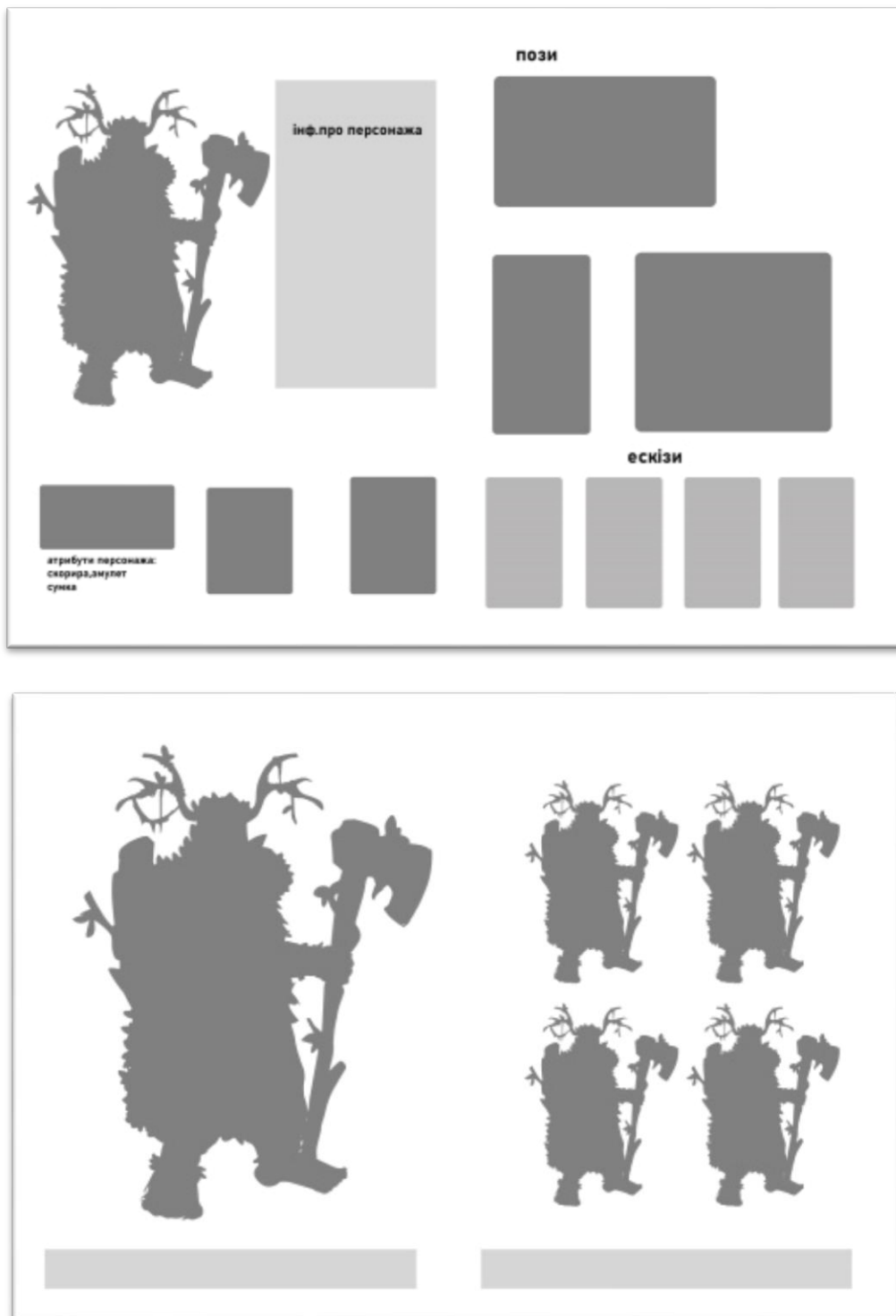


Рисунок А.1 – Варіанти розміщення зображень



Рисунок А.2 – Варіанти компоновки елементів навколо зображення



Рисунок А.3 – Варіанти модульної сітки

ДОДАТОК Б

Підбір шрифтових пар та кольорової палітри для артбуку



Рисунок Б.1.– Варіанти пар шрифтів

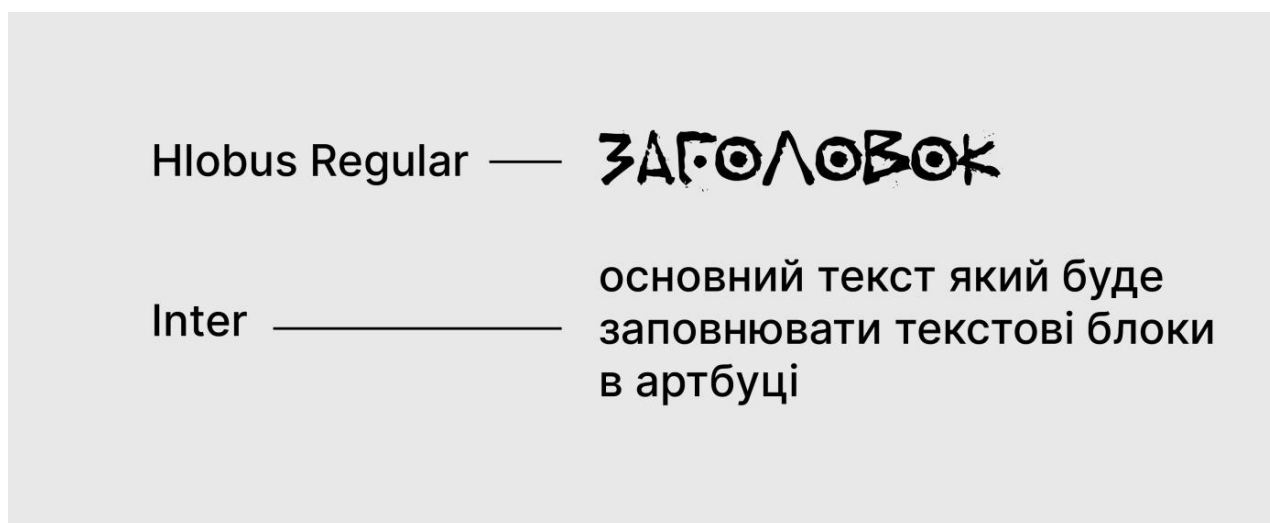


Рисунок Б.2 – Остаточна пара шрифтів

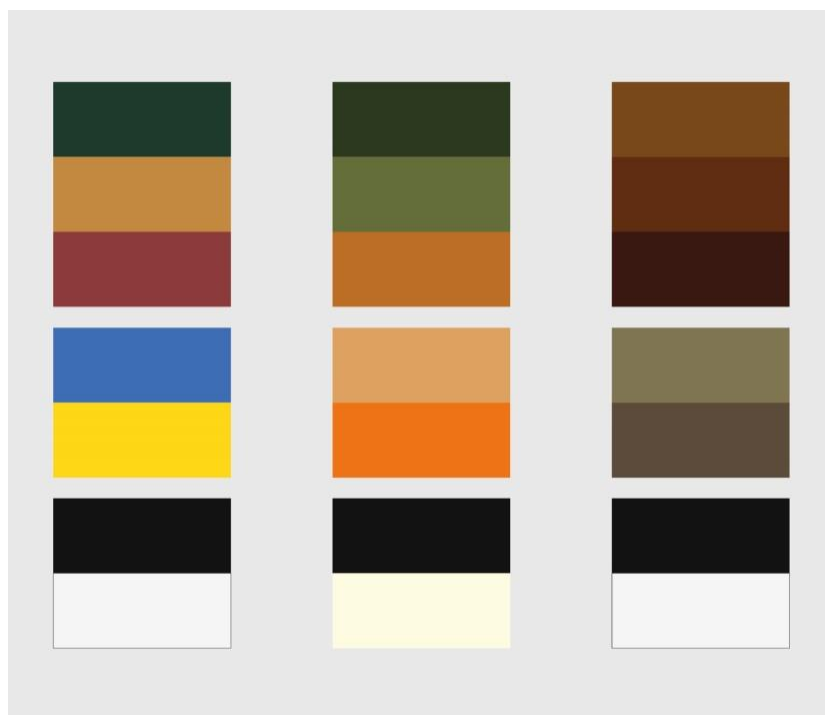


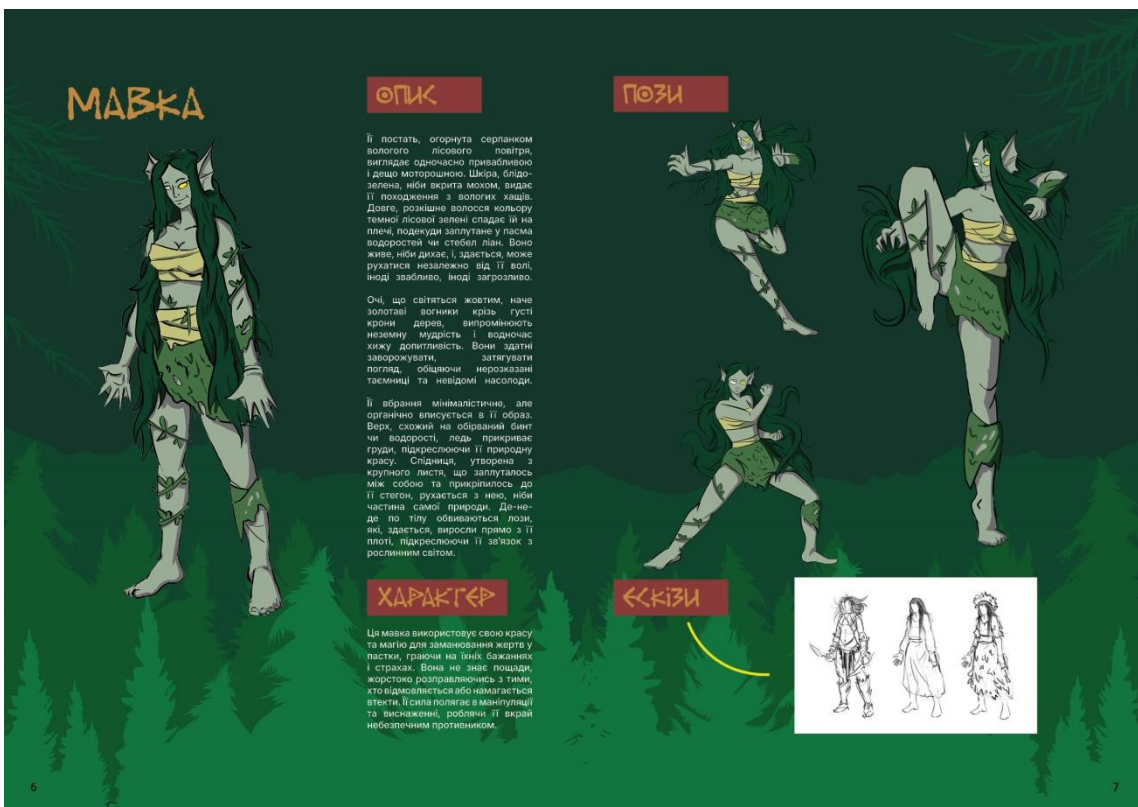
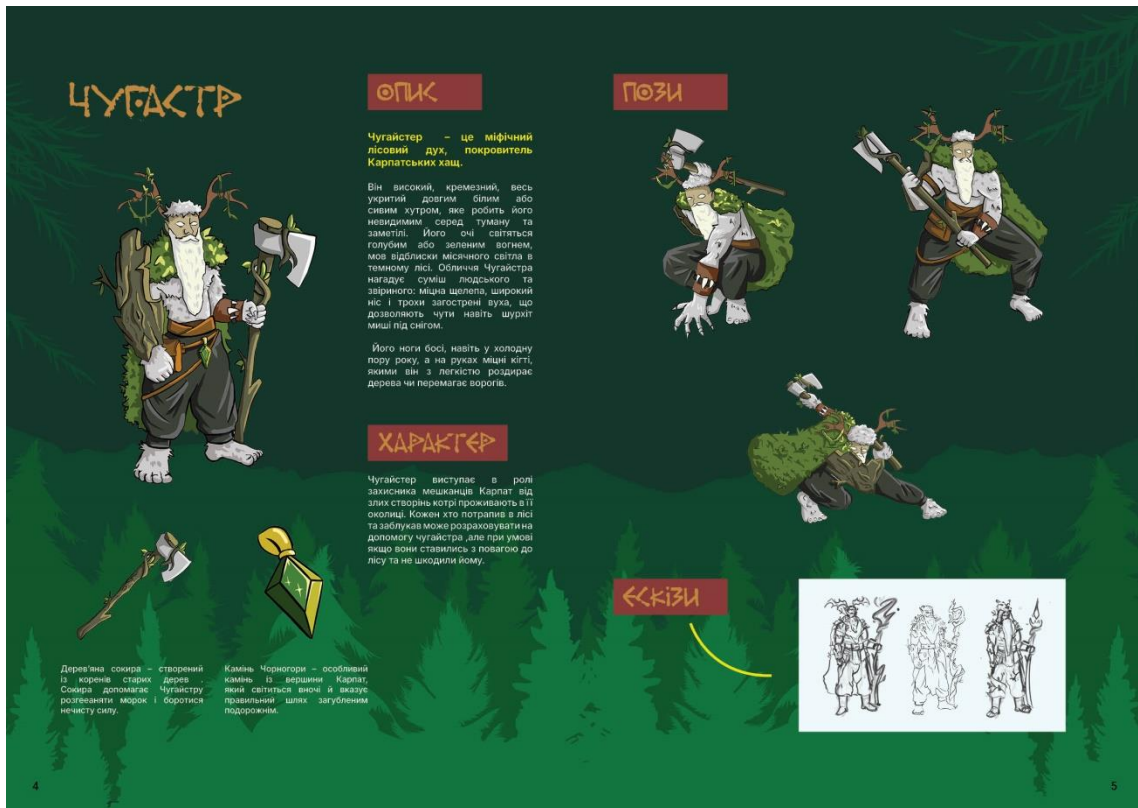
Рисунок Б.3 – Варіанти кольорової палітри для артбука



Рисунок Б.4 – Остаточна кольорова палітра

ДОДАТОК В

Остаточний варіант розворотів артбуку “Карпатський месник”



ВОВКУЛАКА

ОПИС

У темряві карпатських лісів бродить істота, яку боїться навіть найважчий мисливець. Колись людиною, але проклята стародавнім чарам, Вовкулака перетворився на хижака, що полює вночі. Його тіло вкрито густою шерстю, очі сяють жовтим полум'ям, а лапи здатні рвати навіть найміцніший панцир. Вовкулака пересувається швидко й безшумно, вмів хватитися у тіні та атакувати знеціка. В день він слабкий, але вночі — справжній жах. Чутки кажуть, що його можна здолати лише сріблом або полум'ям.

ХАРАКТЕР

Похмурий, дивий та одержимий люття. Вовкулака втратив людську сутність, але в його глибині досі жевріє тій колишньої особистості — це робить його внутрішньо роздвоєним. Його поведінка непередбачувана: в один момент він — хижак, що діє інстинктивно, в інший — мученик, роздиртий між спогадами про минуле життя і жорстокою реальністю.

Він не розмовляє, лише гарчить і вис, але в його погляді іноді можна помітити щось схоже на біль чи провину. Агресивний до всього живого, особливо до людей, бо підсвідомо звинувачує їх у своєму проклятті. Вовкулака не служить злу намісню — він радше жертва обставин, яку використовує темна сила. Попри свою зверхню сутність, він не дурний. Вовкулака повне з розрадукою, відчуває страх супротивника й використовує темряву як перевагу. Його характер — суміш лаврової люті та забутої людської трагедії.

ПОЗИ



СКИЗИ



ЧОРТ

ОПИС

Чорт — це середнього зросту, гнучка істота. Шкіра у нього темно-сіра або багряно-чорна, з блискучим, наче вкритою сажкою, поверхневим шаром. Великі лапи з довгими пальцями та гострими кігтями дозволяють йому лазити по стові і деревах з неймовірною швидкістю.

Очі яскраво-червоні або жовті, наче розпечене вугілля в печі. Вуха — видовжені, загострені, здатні вловлювати найменші звуки.

ХАРАКТЕР

Підступний, зловісний і самозакоханий. Чорт — істота, що живе лише людськими страхами, слабкостями та жадібністю. Він не діє напрома, а натомість нашіптє, манулює й сіє хаос. Любить укладати «вигідні» угоди, де завжди виграв сам, залишаючи інших у боргах або проклятті. Його головна зброя — не сила, а хитрість. Чорт отримує задоволення від знищення і морального занепаду своїх жертв. Йому подобається бачити, як люди самі занурюються в темряву. Говорить насмішливо, часто з використанням сарказму або глумливого тону. Має особливе пошту гумору — чорне, брудне й часто образливе. Він не боїться Чугайстра, але не ставить себе у відкриту конфронтацію — воліє тягнати за ниточки з тіні. І хоч здається лише дрібним павстиком, за його спиною ховається глибока зброя і бажання зруйнувати порядок.

ПОЗИ



СКИЗИ



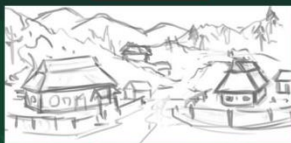
ЛОКАЦІЯ СЕЛО



ЕСКІЗИ

ОПІК

Село розташоване високо в горах, серед зелених хребтів і туманих лісів. Тут ще збереглися давні традиції: кожна хата прикрашена різьбленими символічними оберегами, на подвір'ях — дерев'яні каплички. Люди живуть скромно, але душевно: працюють на землі, моляться, співають вечорами народних пісень. Та мир їхнього життя постійно загрожений — нечисть щоразу намагається пробратись до села з лісу або з підземних печер.



12

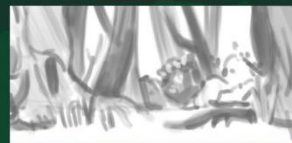
ЛОКАЦІЯ ЛІС



ЕСКІЗИ

ОПІК

Вдень ліс виглядає майже мирно — сонячне світло пробивається крізь крони старезних смерек і буків, грає на моху та камінні. Десь у глибині чути, як жує зоола, а вітер хитає папороть. На перший погляд — звичайний карпатський ліс, мов з казки. Але навіть удень тут щось не так. Тиша надто глибока. Древа, хоч і зелені, ростуть дивно щільно, створюючи вузліні проходи й природні пастки. Місцями — старі жертвові камені, залишки дерев'яних ідолів або закинуті пастки, які вже поросли мохом. Це світ, у якому нечисть ховається — не нападає відкрито, а підстерігає, тягне у гущину, заманює.



13

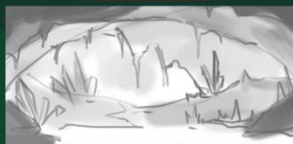
ЛОКАЦІЯ ПЕЧЕРА



ЕСКІЗИ

ОПІК

Щойно Чугайстер ступає за поріг — темрява ніби замикається за ним, ковтаючи залишки денного світла. Повітря тут холодне й вологе, з кожним вдихом легень наповнюються важким запахом сырості, зогнилої плоти та старої крові. Стеля низька, подекуди зависо, кам'яний склепіння — сталактити схожі на ікла, готові власти будь-якої миті.



14

ЛОКАЦІЯ БОЛОТО



ЕСКІЗИ

ОПІК

Це місце — наче вярвана з реальності ділянка мертвого світу. Болото лежить у низині, де сонце рідко пробивається крізь постійний туман. Древа тут криві, сузі, мовби в агонії простягають гілки до неба. Вода тиха й непрозора, злегка булькає, ковтаючи в собі щось живе... або мертво. Місце вічної вологості, гнилі й забутих душ.

Постійний туман вкриває болото до горизонту. Чути хлюпання, далекі зойки, а йноді — дитячий сміх або голося, що кличуть по імені. Це місце зачароване: воно намагається заманити мандрівника у глибину, у трясовину, з якої нема вороття.



15

АТМОСФЕРА ГРИ

Вітаємо в Карпатах. Де кожен камінь, кожне дерево і навіть вітер мають свою історію. У «Карпатському меснику» все, що тебе оточує, має значення. Це не просто декорації — це живий, дихаючий світ, де все переплітається з міфами і легендами. Головної горой, Чугайстром, — не просто азій, а дух лісу, що прокинувся, щоб відновити баланс між людьми і природою.

6.1 Глибокий сюжет: Відчуй міф на своїй шкірі! Ти не просто борешся з ворогами. Кожна битва, кожен крок у глибинах лісів Карпат відкриває нові сторінки легенд. Ти не просто подорожуєш — ти ставш частиною цих міфів. Історія Чугайстра — це не лише боротьба з темрявою, а й твоя особиста місія: повернути втрачену гармонію між світом людей і духів. І що більше ти дізнаєшся, тим більше розумієш, що твої вороги — не просто істоти з темряви, а уособлення забутого зла, яке вдавалося приховати багато століть.

6.2 Тон гри: Переживи справжню боротьбу! Тон гри змінюється, коли ти занурюєшся в світ Чугайстра. Тут тебе чекає не просто екшн — тут буде глибока емоційна боротьба. Карпати не прощають слабкості, але вони також дарують силу тим, хто готовий ризикувати. Атмосфера гри — це постійна зміна між загрозливими, тихими моментами і динамічними, напруженими боями, де кожен рух може бути вирішальним. Часом ти відчуєш, що твоя битва — це не просто битва за виживання, а боротьба за душу цієї землі.

6.3 Музика та звуки: Дозволь атмосфері захопити тебе! У грі ти не просто слухаєш музику — ти відчуваєш її. Звуки Карпат, їхній давній вітер, шелест листя, тріск старих дерев — усе це додає реалістичності. Але звуки не лише відображають природу. Музика з'єднує тебе з духами лісу, з магією місця. Кожен музичний супровід підсилює емоції, відчуття напруги чи спокою. І завжди, сама битва — це гучні удари, крики ворогів, зливи і грози, що відображають емоційний накал моментів.

6.4 Колір та світло: У кожному кадрі є історія! Перебуваючи у Карпатах, ти помітиш, як змінюється все навколо. Ліси та гори, ранок і ніч, холодні тумани і яскраві заходи сонця — колір та світло в грі допомагають зрозуміти, в який момент ти перебуваєш. Кожна локація має свої фарби, кожен етап — свій настрій. Від світлого ранку до темної ночі, від туманних лісів до чистих вершин — кожна зміна світла та кольору відображає твої внутрішні переживання та виклики, з якими ти стикаєшся.

6.5 Світ, що взаємодіє з тобою! Карпати — це не просто місце для подорожей. Це живий світ, який змінюється залежно від твоїх дій. Ліси приховують секрети, а стародавні об'єкти можуть допомогти тобі зрозуміти, що відбувається навколо. Під час гри ти побачиш руїни стародавніх капиць, містичні місця та артефакти, які відчинять двері до нових знань про цей світ. Твої вибори змінюють світ навколо тебе — кожен жест, кожне рішення може вплинути на твою історію.

Карпати чекають на тебе. Легенди оживають, і ти — частина цієї історії. Пам'ятай: твоя місія не лише перемогти ворогів. Ти повинен відновити гармонію у цьому світі, зберегти баланс між людьми та духами. Успіх твій, Чугайстре, залежить від того, чи зможеш ти зрозуміти і використувати силу, що тебе оточує.

Рисунок В.1 – Готовий дизайн для розворотів

ДОДАТОК Г

Банер

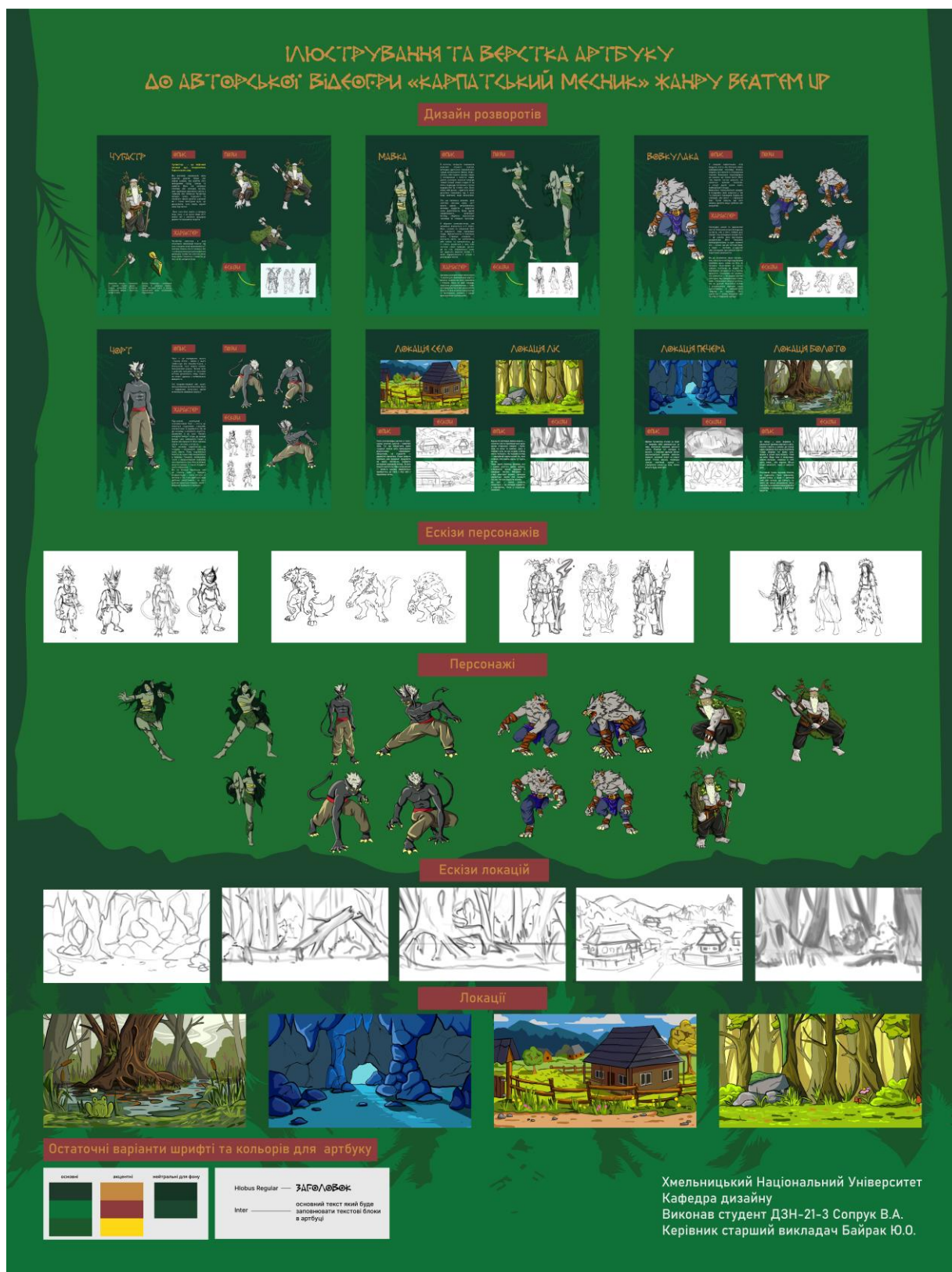


Рисунок Г.1 – Банер для арт буку “Карпатський месник”