

Хмельницький національний університет
Факультет технологій та дизайну
Кафедра дизайну

ДИПЛОМНА РОБОТА

перший (бакалаврський)

Освітній рівень

РОЗРОБЛЕННЯ АРТБУКУ АВТОРСЬКОЇ ВІДЕОГРИ «ВІЙ» – ПРИГОДНИЦЬКОГО ХОРРОРУ ЗА МОТИВАМИ УКРАЇНСЬКОГО ФОЛЬКЛОРУ

Галузь знань 02 Культура і мистецтво

Шифр і назва галузі знань

Спеціальність 022 Дизайн

Шифр і назва спеціальності

ДРДЗ. 020083.03.22.ПЗ

Виконала: студентка 4 курсу, група ГДР-20-3


Керівник: викладач

Нормоконтролер: викладач



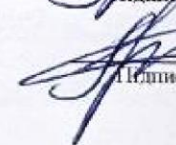
Яна САВІЦЬКА

Підпис



Павло ГОРНИЙ

Підпис

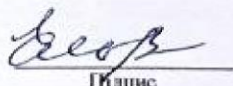


Павло ГОРНИЙ

Підпис

До захисту допускаю:

Зав. кафедри дизайну



Ельвіра БАЗИЛЮК

Підпис

18 червня 2024р.

Хмельницький, 2024

ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

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

Ельвіра Ельвіра БАЗИЛЮК
15 лютого 2024 року

ЗАВДАННЯ НА ДИПЛОМНУ РОБОТУ

Савіцька Яна Віталіївна

(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема проєкту «Розроблення артбуку авторської відеогри «Вій» – пригодницького хоррору за мотивами українського фольклору»

Керівник проєкту Горний Павло Володимирович

(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

Затверджений наказом вищого навчального закладу від «15» лютого 2024р.,
 №8

2. Строк подання студентом закінченої роботи 18 червня 2024 року

3. Вихідні дані до роботи: об'єкт проєктування – артбук, призначення – книга до авторської розробки відеогри, тематика – пригодницький хоррор за мотивами українського фольклору

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

Вступ

1 Теоретичні основи дослідження

2 Ретроспектива теми

3 Творча розробка дизайну об'єкта проєктування

Висновки

5. Перелік графічного матеріалу – банер (розмір 1500 x2000мм)

6. Консультанти розділів проекту

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

7. Дата видачі завдання 22. 01. 2024р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

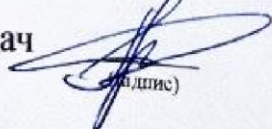
№ з/п	Назва етапів дипломного проекту	Строк виконання етапів проекту	Примітка
1	Вибір тем та формування вихідних даних	22.01-14.02	
2	Аналіз та обґрунтування вихідних даних до проектування об'єкта	15.02-29.02	
3	Збір матеріалів та дослідження ретроспектива теми	04.03-21.03	
4	Розроблення концепції та варіантів дизайну об'єкта проектування	25.03-15.04	
5	Розробка остаточного варіанту дизайну артбука. Верстка артбука	16.04-06.05	
6	Оформлення пояснювальної записки та друк каталогу	07.05-10.06	
7	Оформлення презентації результатів проектування, підготовка доповіді	11.06-17.06	
8	Захист кваліфікаційної роботи	18.06	

Студент


(підпис)

Яна САВИЦЬКА

Керівник: викладач


(підпис)

Павло ГОРНИЙ

АНОТАЦІЯ

до дипломної роботи першого бакалаврського освітнього рівня
на тему: «Розроблення артбуку авторської відеогри «Вій» – пригодницького
хоррору за мотивами українського фольклору».

студентки групи ГДР-20-3 Савіцької Я.В.,
керівник викладач Горний П.В.

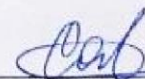
Обсяг пояснювальної записки – 57 с., 22 рис., 5 додатків, 26 джерел.

УКРАЇНСЬКИЙ ФОЛЬКЛОР, ХОРРОР, МІСТИЧНІ ІСТОТИ, ПРИГОДИ,
АВТОРСЬКА РОЗРОБКА ВІДЕОГРИ, АРТБУК, СТИЛІЗАЦІЯ, КОНЦЕПТ АРТ

Метою даної дипломної роботи є розробка та реалізація артбуку авторської відеогри «Вій» – пригодницького хоррору за мотивами українського фольклору. 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 «Вій».

05.06 2024

(дата)



(підпис)

ЗМІСТ

Вступ	5
1 Теоретичні основи дослідження	7
1.1 Характеристика артбуку як вид друкованої літератури	7
1.2 Види артбуків та їх ознаки	15
2 Ретроспектива теми	24
2.1 Історія виникнення поняття артбук	24
2.2 Аналіз аналогів артбуків, які існують на ринку	27
3 Творча розробка дизайну об'єкта проєктування	35
3.1 Вибір та обґрунтування концепції дизайну об'єкта проєктування	35
3.2 Розробка варіантів творчих ідей артбука	38
3.3 Обґрунтування розробки основної ідеї дизайну об'єкту проєктування	45
Висновки	48
Перелік джерел посилання	50
Додаток А Ескізи до артбуку «Вій»	53
Додаток Б Зображення другорядних персонажів та пошукових предметів.....	54
Додаток В Зображення локацій гри	55
Додаток Г Зображення артбуку на мокапі	56
Додаток Д Банер з етапами виконання кваліфікаційної роботи.....	57

ВСТУП

Актуальною за останні роки стала така продукція як артбук, зокрема артбук до відеоігор. Популярність зростає через те, що відеоігри також набирають популярності і з простої забави перетворюються в окремий вид мистецтва.

Артбук – це зазвичай друкована продукція, що поєднує в собі текст та візуальні елементи, такі як ілюстрації, комікси, фото та інші графічні об'єкти. Він

служить інструментом для авторів візуально виразити свої ідеї, показати свої роботи щоб зблизити читачів зі світом твору.

Стосовно відеоігор, особливу цінність представляє те, що за допомогою ілюстрацій в артбуці можна додати той контент, на реалізацію якого не вистачило ресурсів у грі і чия цінність для цілісності глобального сюжету була нижче ніж цінність того контенту який було реалізовано, але його донесення до публіки додатково розширить загальну картину світу, що буде сприяти швидшому зануренню користувача у світ ігри і позитивно сприятиме враженням отриманим від витвору мистецтва.

Одною дуже важливою якістю артбуку є заохочення користувача дослідити світ у подіях якого користувач або приймає участь або спостерігає за ними. Дуже часто в іграх деякі питання залишають без відповіді або надають декілька натяків на різні варіанти відповідей, що стимулює процеси мислення як креативного так і логічного. За допомогою артбуку можна підсилити такий ефект, створити таємницю, розгадати яку мусить вже не персонаж а сам користувач.

Метою даного дипломної роботи є розроблення артбуку авторської відеогри «Вій» – пригодницького хоррору за мотивами українського фольклору.

Об'єкт – артбук, як різновид друкованої продукції відеоігрової індустрії.

Предмет – макет артбуку відеогри.

Завдання дослідження:

1. Проаналізувати характеристику артбуків як вид літератури, їх різновид та специфіку.
2. Зробити 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 артбуку відеогри.

Методи дослідження: Методи дослідження включають в себе теоретичну частину, у якому аналізують літературу для визначення понять артбуку, 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 артбуку відеогри.

1 ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ

1.1 Характеристика артбуку як вид друкованої літератури

Поступово покрокова масова візуалізація щоденного життя людства ХХ та початку ХХІ століття відображається в мистецькій сфері, зокрема в літературному мистецтві. Вербальний текст дуже часто наповнюється візуальними предметами, що взаємодіють, змінюють та часто навіть замінюють його, створюючи візуальний графічний наратив. Інтермедіальність, як мистецький синтез в літературі, набуває своєрідних, гібридних форм, що потрапляють до поля наукових зацікавлень літературознавців. Якщо раніше говорили про передачу вербальними засобами певних нестандартних рис інших видів мистецтв, то зараз більше йдеться про взаємне доповнення. Так, І. Раєвський серед інтермедіальних зв'язків вирізняє медіа комбінації, які передбачають рівноправну взаємодію тексту та графіки, тексту та музики в одному творі щоб створити смислову єдності. З такої точки зору, медіа комбінаціями є комікс, графічний роман й такий жанр, як артбук, котрий формується на межі «образотворчого мистецтва та літератури» [7].

Артбук – багатозначний термін:

- 1) новий вид книжкових видань, що об'єднує авангардні підходи автора і видавця щодо створення й організування контенту;
- 2) одиничний або малотиражний книжковий продукт, ключові ознаки якого – унікальність, часто – незвична технологічність матеріальної конструкції, в котрій органічно втілюється нетрадиційний контент.

У науковому дискурсі співіснують велика кількість понять, якими позначають видання з якісним поліграфічним втіленням, нестандартними візуальними й просторовими рішеннями: «арткнига», «книга художника», «авторська книга»,

«мистецька книга», «візуальна книга», що їм відповідають іншомовні «art book», «artist's book» «livre d'artiste», «livre de peintre» [3].

Артбук являється літературно-художнім виданням, що зберігає форму традиційної книги або ж незначно видозмінює її конструкцію; представляє синкретичний жанр експериментальної прози, у якому є актуальним інтермедіальний зв'язок між вербальними та візуальними компонентами у формі медіакомбінацій, а мультимодальність стає ключовою ознакою, що дозволяє поєднувати певну специфіку книги для читання та «книги для очей». Якщо текст, у звичному розумінні, може мати безлічі різних форматів без зміни основного значення, то в артбуці все відіграє важливу роль: шрифт, інтервал, розмір, якість паперу і підміна чи вилучення одного елемента що трансформує або руйнує всю концепцію книги. В артбуці можуть використовуватися додаткові конструктивні елементи, більшість із яких типові для книжок-іграшок: футляри, закладки, наклейки, вставки, витинанки, рухомі деталі тощо. Артбук дуже часто створюється групою авторів або ж є результатом співпраці письменника та художника, також може бути написаний та оформлений однією людиною, яка сполучає в собі хист майстра слова та живописця, дизайнера, редактора [16].

Артбук – поліграфічне видання, дизайн якого немає обмежень у видавничих стандартах, тому є креативним простором для можливостей та викликів, виявляє рівень професіоналізму автора або групи авторів.

Автор може використовувати форму традиційного кодексу, а може й експериментувати – обирати різні формати, комплектацію аркушів тощо. При цьому застосовувати різні натуральні або штучні матеріали, які будуть чудово розкривати та виражати ідею: картон, дерево, тканини, хутро, пластик, тощо.

Вміст артбука повністю підпорядковується авторським задумам та дуже часто відсутністю комерційних амбіцій. Це мистецький індивідуальний жест, спосіб

вираження власної думки або позиції автора щодо соціальних, культурних, політичних та інших проблем.

Оскільки поняття «артбук» стало широко використовуватись то це призвело до того, що ними стали вважати мистецькі видання, які мають відображення дійсності у художніх образах та стосуються деяких явищ, об'єктів, образів і персоналій; майстерно виконані твори, що є цінними об'єктами мистецтва. Однак артбук – не книга, зміст якої відображає витвір мистецтва, а книга – мистецький витвір незвичного подання форми.

Крім того, існує дискусія про те, чи варто вважати артбуками самовидавничі книги, що обов'язково передбачають індивідуальну роботу, вибір нетрадиційних матеріалів та способів укладання книжкових елементів. Однак М. Скиба звертає увагу на важливі відмінності їхньої соціально-історичної природи: «Самвидав – політично і соціально ангажоване явище, авторська книжка – це синонім творчої свободи, емансипації індивідуальності і самодостатності митця [18].

Концептуально до артбуків тяжіють такі дитячі видання, як книжка-іграшка, книжка-конструктор, книжка-трансформер та інші. Ознаки артбуків трапляються в традиційних масових виданнях, де використовуються незвичні дизайнерські елементи, вклейки, вкладиші, які можна розгортати та відривати, а також сприймати та інтерпретувати окремо від основного тексту книги.

Артбук – це набір графіки, які поєднані загальною тематикою та скомпоновані у вигляді альбому. Це може мати два варіанти для використання.

По-перше, артбук може бути самостійним виданням, який містить унікальну графічну та, іноді, текстову інформацію. В цьому випадку він представляє собою окремий твір мистецтва, де митець збирає свій продукт за певною темою або без неї. Такий артбук може включати як готові об'єкти, так і начерки, невдалих картин або етапи творення процесів, що демонструють творчий шлях і формування особистого стилю автора.

По-друге, артбук також може бути на пряму пов'язаним з певним твором мистецтва, таким як фільм або відеогра. Тут уже артбук виступає як засіб інформування знань читача про певну тематику. Він може служити своєрідною короткою енциклопедією світу, створеною автором, але не повністю розкритою в основному творі [8].

Артбук доповнює текстовий контент візуальними графічними елементами, що дозволяє краще розуміти світ, персонажів та атмосферу.

Щодо класифікації, артбук не є періодикою книжкового типу, яка може бути подана у друкованому або електронному форматі з різними розмірами, об'ємами та оформленням. Він може мати жорстку або м'яку обкладинку, різного розміру з різноманітними матеріалами, включаючи якісний друкарський папір, вкладки, навіть фольгування та різні елементи декорування, що роблять його привабливим для читача та візуально запам'ятовуються.

Артбуки мають велику популярність серед піціновувачів мистецтва, колекціонерів та фанатів конкретних творів. Вони дозволяють насолодитися високоякісною графікою, експериментувати з дизайном та відкривати нові бачення віртуального світу та творчого процесу митця.

Артбук виконує ряд певних ролей, які є важливими та значущими в контексті мистецтва та культури. До основних ролей артбуку входять:

- показ творчого процесу;
- розширення світу твору;
- запровадження до контексту;
- промоція та реклама;
- колекціонерський предмет.

Артбук надає можливість розкрити власне творчий процес автора демонструючи етапи розвитку та становлення творів мистецтва. Також він може

містити велику кількість ескізів, проміжних версій та коментарів художника, що допомагає читачеві краще розуміти та оцінювати мистецтво [2].

Артбук часто пропонує додаткові деталі про персонажів, інформацію та історію про видуманий світ, який створений у творі. Він може розкрити деталі персонажів, місць, подій та внутрішніх світів, що дозволяє читачеві глибше зануритися в творчу світову концепцію.

Артбук допомагає розмістити твір в більш широкому контексті історії, мистецтва або культури. Він може містити статті, коментарі або навіть інтерв'ю, що пояснюють творчий задум, стиль, техніку або суспільний контекст.

Дуже часто артбук створюється для задоволення фанатів, тому що артбук є об'єктом бажання для прихильників твору мистецтва. Він надає можливість більш глибше досліджувати улюблений всесвіт, візуально отримувати насолоду художніми роботами та отримувати задоволення від збірки творчості.

Артбук ще може бути використаний як засіб просування та реклами. Він привертає увагу до себе, приваблюючи своєю якістю та створює інтерес серед читачів або покупців.

Артбуки, а особливо обмежені видання чи спеціальні версії, можуть набувати значення як предмет для колекціонерів. Вони стають цінними для шанувальників мистецтва, фанів та любителів рідкісних арт продуктів.

Артбук може складатися з різних складових, які змінюються в залежності від його концепцій та цілей. До основних складових артбуку включають:

- графічні матеріали;
- тексти;
- пояснення;
- контекст;
- наратив;
- аналіз та коментарі;

- інструкції та додаткова інформація;
- дизайн та компоновання; - додаткові матеріали.

Графічний матеріал в артбуках відіграє важливу роль у передачі інформації та створенні вражаючого візуальної атмосфери. Вони є ключовими елементами, що допомагають зрозуміти та сприйняти витвір мистецтва [1].

По-перше, зображення в артбуку мають за мету привертати увагу та зацікавлення глядача. Дуже часто вони вражають своєю естетикою, красою та виразністю, спонукаючи до глибшого сприйняття твору. Візуальне задоволення, яке надають зображення, створює позитивне враження та збуджує емоції у читача.

По-друге, зображення в артбуках допомагають розкрити та деталізувати створений світ або концепцію. Вони втілюють ідеї, образи, персонажів та події, які автор намагається передати. Зображення можуть викликати різні асоціації, символіку та метафори, які розширюють розуміння самого твору та додають йому глибини.

По-третє, зображення в артбуках можуть слугувати візуальним доповненням до текстових матеріалів. Вони ілюструють описані сцени, персонажів або концепції, надаючи конкретні візуальні посилання та допомагаючи краще зрозуміти зміст тексту.

Нарешті, зображення в артбуках втілює художній стиль художника. Вони відображають унікальну композицію, колірну гаму, техніку роботи та манери, які характеризують творчість автора. Це дозволяє глядачам пізнавати та оцінювати стиль художника та його особливості.

Усі ці аспекти роблять зображення в артбуках незамінною складовою, яка доповнює та збагачує витвір мистецтва, передаючи ідею, настрій та емоції від автора до глядача (див. рисунок 1.1).



Рисунок 1.1 – Зображення, яке створене ексклюзивно для артбуку

Текстові матеріали в артбуках виконують декілька важливих ролей і доповнюють графіку, надаючи додаткову інформацію та контекст твору.

Текстові пояснення, підписи, анотації та описи до зображень у артбуках надають деталізацію та пояснення щодо тематики, персонажів та сюжетів або інших аспектів твору. Вони розширюють розуміння зображень та допомагають глядачеві отримати детальний опис образу.

Текстові матеріали можуть надавати контекстну інформацію про твір, його створення, фонові події або історію. Вони розповідають про творчий процес автора, концепцію, його натхнення, що дозволить читачам глибше вникнути у мистецтво та зрозуміти його контекст.

Текстові матеріали можуть розповідати історію та наводити відомості про персонажів, розвиток сюжету та різних подій. Вони створюють навколишній світ твору, розкривають його глибинну суть та дозволяють глядачам більш повно відчувати усі емоції, пов'язані з твором.

В артбуках можуть міститися аналітичні матеріали, критичні огляди, коментарі та інтерв'ю з авторами або іншими експертами. Вони допомагають глядачам зрозуміти мистецький контекст, техніку, стиль та інші аспекти твору.

У деяких випадках, артбуки можуть містити інструкції, поради, технічні деталі або додаткову інформацію, пов'язану з використанням або створенням твору. Це особливо стосується артбуків, які супроводжують відеоігри або фільми, де такі матеріали можуть надавати детальніші вказівки щодо геймплею, кадрового складу або ефектів [9].

Текстові матеріали в артбуках взаємодіють із графічними зображеннями, створюючи в повній мірі комплексний образ твору мистецтва, який допомагає глядачам краще зрозуміти, оцінити та насолодитися його естетикою та значенням.

Дизайн та компонування в артбуках відіграють ключову роль у створенні його візуального враження та естетики. Вони відповідають за стильне та привабливе представлення зображень та текстових матеріалів на сторінках артбуків.

Дизайн та компонування елементів встановлюють загальний вигляд артбуку, використовуючи різноманітні елементи, такі як кольорова палітра, шрифти, композиційні прийоми та візуальні ефекти. Вони створюють гармонійний баланс структури сторінок, розміщуючи зображення та текст відповідно до задумки автора.

Дизайн та компонування часто допомагають організувати інформацію в артбуках. Вони встановлюють послідовність сторінок та розподіляють зображення та текст таким чином, щоб читачеві було зручно переглядати та сприймати контент. Вони також можуть використовувати навігаційні елементи, що будуть допомагати орієнтуватися в артбукі та швидко знаходити потрібну інформацію.

Одна з важливих ролей дизайну та компонування полягає в створенні певної атмосфери твору та настрою. Для цього використовують кольори, різні текстури та форми або інші візуальні елементи, щоб передати тематику та емоційний відтінок артбука. Тому, вони сприяють зануренню читача в створений віртуальний світ та поглиблюють враження від перегляду або використання артбука [9].

Загалом, дизайн та компоновання є вкрай важливими складовими артбука, що сприяють для створення привабливого, зручного та естетичного вигляду. Вони доповнюють зображення та текстові матеріали, надаючи їм візуальну привабливість та структурованість, та впливають на загальне враження від артбуку.

Додаткові матеріали в артбуку виконують різноманітні ролі, які сприяють збагаченню та розширенню змісту. Основна функція додаткових матеріалів полягає в тому, щоб надати додаткову інформацію, контекст або глибші деталі, які поглиблюють розуміння та враження від артбуку.

Одним із додаткових матеріалів дуже часто є інтерв'ю з автором або художником, де вони розповідають про свою творчість, ідеї, методи та описують процес створення. Це надає читачам унікальну можливість погляду на творчу особистість, дозволяє зрозуміти мотивацію а також натхнення до роботи [11].

Іншими додатковими матеріалами можуть бути концептуальні малюнки, схеми або нотатки, які відображають етапи розвитку твору або процес його створення. Ці матеріали допомагають побачити народження ідей, розкривати творчий процес та деталізацію, які можуть бути непомітними на фінальних зображеннях.

Довідкові матеріали також можуть включати концептуальний або альтернативний дизайн різних персонажів, сцен або об'єктів. Це дозволяє читачеві розглянути альтернативні варіанти, які б могли бути реалізовані або розглядалися під час творчого процесу. Вони певною мірою розширюють уявлення про світ артбуку та показують можливості, які були розглянуті, але не використані в кінцевому варіанті.

1.2 Види артбуків та їх ознаки

Різні артбуки мають різні свої особливості та можуть бути спрямовані на різну аудиторію. При виборі типу артбука завжди враховується мета та цільова аудиторія. Існує декілька різних видів артбуків, які можуть відрізнятися за форматом, змістом та цільовою аудиторією. За класифікацією артбуки поділяють на:

- концепт-артбук;
- артбук за мотивами фільмів або ігор;
- артбук з анімаційних фільмів;
- художній артбук;
- колекційний артбук.

Концепт-артбук є видом видавничого продукту, який представляє колекцію концептуальних малюнків, ілюстрацій та дизайнів, що використовуються у процесі розробки фільмів, відеоігор, анімаційних фільмів, коміксів та інших креативних проєктів. Це важливий засіб комунікації між художниками, дизайнерами, режисерами, продюсерами та іншими учасниками творчого процесу[2].

Основною метою концепт-артбука є показ ідеї, концепції та візуального рішення, які лежать в основі створення візуального світу. Він дозволяє зрозуміти, які мають бути персонажі, об'єкти, локації, архітектура, технології та різні елементи видання.

У концепт-артбуках зазвичай представлені роботи художників, які працюють над концепцією і дизайном. Кожен елемент в концепт-артбуку допомагає передати ідеї та настрої проєкту, а також дозволяє команді розробників мати чітке уявлення про те, як виглядатимуть різні аспекти кінцевого продукту.

Концепт-артбуки можуть мати різну форму і формат, від друкованих до цифрових видань або навіть веб-сайтів. Вони можуть бути видані до релізу проєкту, як частина маркетингової стратегії, або після його виходу для підтримки та задоволення фанатів. Такі артбуки часто супроводжуються коментарями,

поясненнями та описами процесу розробки, що додає додаткову цінність та контекст до представлених малюнків.

Концепт-артбук часто включає початкові ескізи та ідеї, які художники створюють на початкових етапах розробки проекту. Ці ескізи можуть бути швидкими малюнками або навіть схематичними скетчами.

Концепт-артбук також містить ілюстрації, що демонструють більш деталізовані концепції дизайну персонажів, обстановки, технологій, тварин або інших елементів. Ці ілюстрації можуть бути кольоровими або чорно-білими, залежно від задуму та стилю проекту. Вони допомагають візуалізувати ідеї та встановлювати візуальні параметри для подальшого розвитку (див. рисунок 1.2).



Рисунок 1.2 – Приклад розвороту з концепт-артбука «The Art of Star Wars: The Mandalorian»

Концепт-артбуки є незамінним джерелом натхнення для художників, дизайнерів, розробників і фанатів проекту. Вони відображають процес створення візуального світу і дозволяють зануритися в творчий процес, розкриваючи задуми, техніки та етапи роботи над проектом.

Тип артбуку за мотивами фільмів або ігор збирає художні роботи, пов'язані з певним фільмом або відеоігрою. Вони можуть містити концепт-арт, ілюстрації

персонажів, локацій, атмосферних зображень та інших візуальних елементів, що створюють настрій і передають естетику конкретного проекту.

Артбуки за мотивами фільмів або ігор є дуже популярними серед шанувальників та колекціонерів. Вони представляють собою збірку художніх робіт, що пов'язані за тематикою з певним фільмом або відеогрою, та дозволяють зануритися у візуальний світ цих видань [2].

Такі артбуки зазвичай включають концепт-арт, що відображає процес розробки персонажів, об'єктів, локацій та інших візуальних елементів. Ці роботи зазвичай можуть бути початковими ескізами, малюнками або детальними ілюстраціями та навіть 3D-моделями. Крім того, в артбуках часто представляють атмосферні зображення, які допомагають передати настрій та естетику проекту (див. рисунок 1.3).



Рисунок 1.3 – Приклад розвороту артбуку до відеогри «Відьмак»

Артбуки за мотивами фільмів або ігор часто випускаються разом з релізом проекту або в подальшому як додатковий матеріал. Вони дозволяють фанатам глибше погрузитися в світ фільму або гри, розкривають деталі створення візуального стилю та допомагають зрозуміти творчий процес. Крім того, ці артбуки

можуть бути цінними колекційними предметами для шанувальників, оскільки вони містять ексклюзивні та обмежені релізи художніх робіт.

Розглядаючи в цілому, артбуки за мотивами фільмів або ігор є чудовим способом вивчення та насолоди візуальним світом улюбленого жанру, а також цінним додатком до колекцій шанувальників.

Тип артбуку з анімаційних фільмів, фокусується і містить ілюстрації, концепт-арт та інші візуальні матеріали, пов'язані з процесом створення анімації. Вони можуть показувати роботу над персонажами, анімаційними послідовностями, дизайном світу та іншими елементами, що входять в процес анімації.

Артбуки з анімаційних фільмів є чудовими джерелами візуальних матеріалів, які демонструють процес створення анімації. Цей тип артбука збирає ілюстрації, концепт-арт та інші візуальні елементи, пов'язані з анімаційним фільмом, і дозволяє отримати унікальний вигляд за кулісами цього процесу.

У артбуках з анімаційних фільмів зазвичай представлені різноманітні матеріали, які відображають роботу над персонажами, анімаційними послідовностями та дизайном віртуального світу. Зазвичай вони можуть містити концепт-арт, який демонструє етапи розробки персонажів, їх вигляд, поставу та навіть вирази обличчя.

До того ж артбуки можуть включати ілюстрації, які демонструють послідовність рухів та емоцій персонажів, їх взаємодію та розмовні діалоги.

Крім того, в артбуках до анімаційних фільмів можуть бути представлені матеріали, що стосуються дизайну віртуального світу. Це можуть бути концепт-арти локацій, архітектури, природи або фантастичні об'єкти, що входять у склад анімаційного віртуального світу. Вони допомагають передати атмосферу і стиль фільму, а також деталізувати та уточнювати візуальні аспекти.

Для художників та студентів анімаційних шкіл артбуки з анімаційних фільмів можуть бути важливим джерелом для навчання та натхнення. Вони можуть

аналізувати роботу над персонажами, дизайном світу, анімаційними послідовностями та іншими елементами, що входять у процес створення анімації, і застосовувати ці знання у своїх власних творчих проектах.

Тип художнього артбуку збирає роботи відомих художників. Вони можуть містити різноманітні жанри, стилі і техніки, включаючи малюнки, живопис, графіку, цифрове мистецтво та інше. Такі артбуки часто випускаються з метою представлення творчого портфоліо художника або просто для насолоди любителів мистецтва [1].

Художні артбуки є чудовими збірниками робіт відомих художників, які відображають їхнє творче портфоліо. Ці артбуки можуть містити широкий спектр жанрів, стилів і технік мистецтва, включаючи малюнки, живопис, графіку, цифрове мистецтво та багато іншого.

У художніх артбуках можна знайти різноманітні теми і образи, від реалістичних пейзажів та портретів до абстрактних композицій і фантастичних світів. Вони представляють творчість художника, його унікальний стиль та бачення мистецтва (див. рисунок 1.4).



Рисунок 1.4 – Приклад художнього артбуку «New World – Swan Pavilion»

Ці артбуки можуть бути цінним джерелом натхнення для інших митців, студентів мистецтва та всіх, хто цікавиться мистецтвом. Вони демонструють різноманітність та талант художника, його вміння працювати з різними матеріалами та техніками. Художні артбуки також можуть бути звичайною насолодою для любителів мистецтва, які бажають помилуватися красою та творчістю відомих художників.

Художні артбуки часто випускаються з метою представлення творчого портфоліо відомих художників. Вони дозволяють побачити широкий спектр їхніх робіт і ознайомитися з різноманітністю жанрів, стилів і технік мистецтва, якими вони володіють. Це може бути особливо корисно для художників, які шукають натхнення і хочуть вивчати різні підходи до мистецтва.

Тип колекційного артбуку може включати різноманітні матеріали, які демонструють еволюцію певного продукту або бренду (див. рисунок 1.5).

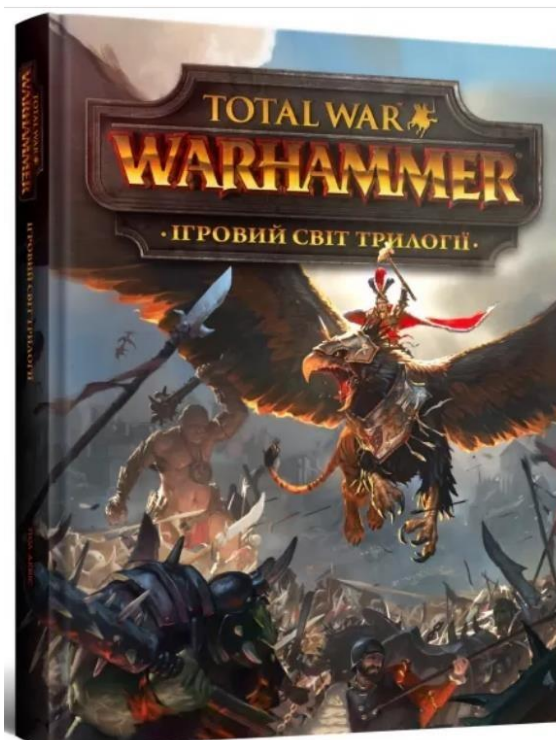


Рисунок 1.5 – Колекційний артбук «Ігровий світ трилогії Total War: Warhammer»
Колекційний артбук – це спеціальний тип артбука, який випускається з метою представлення еволюції певного продукту, бренду або проекту. Вони мають на меті задокументувати історію та розвиток цього об'єкта, надаючи шанувальникам можливість отримати глибоке занурення в його творчий процес та творення.

Колекційні артбуки часто містять раніше не опубліковані матеріали, які демонструють етапи створення продукту або бренду. Ці матеріали надають унікальну інсайтову інформацію про процес творчості та дозволяють побачити, як змінилася концепція та як вона розвивалася протягом часу.

Колекційні артбуки зазвичай виглядають як розкішні видання з високоякісним дизайном і оформленням. Вони можуть містити велику кількість сторінок, колекційних карток, постерів або інших додаткових матеріалів, які розширюють враження від дослідження продукту або бренду.

Через специфіку артбуку у даному жанрі немає чіткого стандарту при поділу видання на розділи, але є декілька варіантів формування структури артбука, вибір яких залежить від ідеї видання, тематики та інформації яку він несе.

Перший варіант структури артбука представляє собою по розділову модель де кожен розділ відповідає певній тематиці та містить відповідну інформацію, наприклад коли один розділ присвячений персонажам а другий локаціям з гри. Такий варіант підходить якщо основною метою артбука є розкрити додаткову інформацію про певні об'єкти з гри та підходить як для артбука, що складається як виключно з ілюстрацій та і з ілюстрацій у комбінації з текстом.

Другий варіант структури артбука також містить розділи але кожен із них відповідає певній стадії розробки гри та містить відповідний матеріал, наприклад, якщо перший розділ присвячений процесу формування задумки гри, а другий присвячений процесу малювання концепт артів для гри. Така структура підходить

якщо основна роль видання це розповідь про процес створення гри, такий варіант доцільно використовувати, якщо обсяги текстової та ілюстративної інформації рівні [2].

Третій варіант структури артбуку застосовується дуже рідко і полягає у тому, що сам артбук або частково або повністю стилізується під певне видання, що існує у внутрішньо ігровому світі, або у світі фільму. Структура артбуку в такому випадку відповідає частково чи повністю структурі наслідуваного видання, але доповнюється додатковою текстовою та ілюстративною інформацією.

Такий варіант структури артбуку підходить, якщо основна мета артбуку це допомога читачу поринути у атмосферу вигаданого світу.

Четвертий варіант структури артбуку найпопулярніший, то, що це свого роду варіант гібрид всіх попередніх. Його популярність зумовлена тим, що такий варіант вносить різноманітність у видання і при його створенні не потрібно заганяти себе у якість чіткі рамки одного з попередніх варіантів структур артбуку. Для даного варіанту неважливе співвідношення обсягів текстової та ілюстративної інформації, також він гарно підходить до будь якої мети артбуку.

Стилістичний зв'язок продуктів необхідний для того щоб створити міцний зв'язок між артбуком та основним продуктом на базі кого він був створений. При правильному оформленні під час ознайомленні з артбуком у користувача виникає враження того що це не окремий об'єкт а продовження улюбленої гри чи фільму, що сподобався. До стилістичного зв'язку відносять декілька аспектів [11].

Елементи стилю. Стиль складається з багатьох елементів оформлення і якщо повторити або зробити схожі елементи то можна досягти стилістичної єдності. Елементи стилю за допомогою яких можна досягти стилістичного зв'язку:

Кольорова палітра. Палітра кольорів що гармонують між собою і часто зустрічаються у грі фільмі, або іншому продукті на базі якого створено артбук, при їх застосуванні користувач при читанні буде відчувати візуальну схожість на

основний продукт, також за допомогою правильних кольорів можна підсилити схожість атмосфери.

Шрифти. За допомогою застосування гарнітури яка створена спеціально для гри або фільму можна зблизити артбук і основний продукт, хоч тексту у артбуках зазвичай небагато, але він повинен відповідати загальному стилю через те, що навіть якщо усі інші елементи відповідають стилю, то один недолік у вигляді тексту з некоректною гарнітурою може зіпсувати загальне враження.

Стиль повісткування. Стиль повісткування це спосіб донесення інформації у текстовому виді чи за допомогою послідовності ілюстрацій з використанням характерних мовних зворотів, використанням специфічних термінів, і особливих прийомів повісткування. Якщо використовувати такий же стиль як у основному продукті або схожий на нього, то можна досягти враження наче у артбуці не розповідається окрема історія, а продовжується історія гри або фільму.

Загальний настрій. Загальний настрій або атмосфера, це почуття та враження які видання викликає при його, читанні. Зберегти загальний настрій артбуку схожим на загальний настрій проекту на основі якого його створено необхідно для збереження стилістичної зв'язку та отримання цільного єдиного сетингу.

Елементи оздоблення сторінок. Елементи оформлення сторінок, це допоміжні графічні елемент, що слугують для підтримання стилю артбука. До них відносяться обрамлення сторінок або обрамлення окремих текстових блоків, також до них можна віднести візерунки які інколи розміщують між абзацами тим самим розділяючи їх. Зображення, що надруковані на сторінці і слугують фоном для основних елементів наповнення також вважаються елементами оздоблення. Такі елементи можна стилізувати під елементи оформлення меню у іграх або стилізувати під HUD або heads-up display, що являє собою елементи графічного інтерфейсу користувача, що повідомляє гравцю різноманітні дані про геймплей [8].

Логотип. Це символ виконаний у формі графічного зображенні, що представляє компанію або фірму. Також логотип можна назвати обличчям бренду, тому, що зазвичай це перше, що бачить клієнт при взаємодії з компанією, або шукаючи інформацію про фірму.

2 РЕТРОСПЕКТИВА ТЕМИ

2.1 Історія виникнення поняття артбук

Сучасне середовище характеризується все більшою візуалізацією, що знаходить відображення в усіх аспектах нашого життя, і, очевидно, найбільш дотичні до цього сфери мистецтва та дизайну. Мистецький синтез стає дедалі популярнішим і необхіднішим, вербальний текст все частіше доповнюється візуальними образами, що покращують саме сприйняття тексту, та, нерідко, переростають в окремі самостійні одиниці, поступово витісняючи, а іноді навіть повністю замінюючи текст. Саме «на межі образотворчого мистецтва, дизайну та літератури» постає такий жанр як артбук (або ж «книга художника»). Книгу такого типу «видозмінює саме художник, а не письменник, створюючи продукт сучасного візуального мистецтва». В артбуках нерідко переосмислюється поняття тексту як носія інформації, замість цього, він постає графічним символом, необхідним для підтримки композиційних рішень на сторінках. Кожен об'єкт стає допоміжним інструментом художника у спробі донести певне естетичне повідомлення. Книги художників можуть бути створені для того, щоб зробити мистецтво доступним людям поза формальними контекстами галерей чи музеїв. Артбуки сформувалась як окремий жанр, з своєю власною історією, яка тільки частково пов'язана з

історією популярного мистецтва. У той же час, жанр артбуків все ще залишається малодослідженим та часто недооціненим вітчизняними мистецтвознавцями [16].

Художники впродовж століть активно займаються друком та книговиробництвом, але немає сумнівів, що артбук – це стиль, що виник і стрімко розвинувся саме у ХХ столітті. Фактично, можна стверджувати, що книга художника є найважливішою і головною формою мистецтва минулого століття [10]. Артбуки були присутні у кожному великому мистецькому жанрі: чи то літературному, чи художницькому, і поставали унікальним засобом для реалізації творів всієї безлічі авангардних, експериментальних та незалежних мистецьких колективів, внесок яких визначив форму художньої діяльності ХХ століття. У той же час книга художника сформувалась як окремий жанр, з своєю власною історією, яка тільки частково пов'язана з історією популярного мистецтва. Однією з унікальних особливостей жанру артбуків є те, що вони, з одним загальноприйнятим мистецтвознавцями винятком (збірка «Пісні невинності» Вільяма Блейка 1757/1827), насправді не існували у їх нинішньому вигляді до ХХ століття. Визначення терміну «артбук» залишаються невиразними, незважаючи на його популярність і серед творців, і серед споживачів. Доволі просто стверджувати, що артбук – це книга, створена як оригінальний витвір мистецтва, а не відтворення уже існуючого твору. А також, що це книга, яка поєднує формальні засоби її реалізації та виробництва зі своїми тематичними чи естетичними питаннями [10].

Суперечки навколо визначення терміну «артбук» у колах закордонних та навіть вітчизняних науковців точаться десятиліттями через цю багатогранність та постійну змінність артбука як явища, та, справді, всі сходяться на тому, що цей термін важко чітко окреслити. Згідно визначення в статті авторства Бідун А.В., артбук – «це багатозначний термін», і він стосується як «інноваційних книжкових видань зі спільним авторством художника і видавця», так і «одиничних немасових

продуктів, ключова ознака яких – унікальність» [2]. Тобто, узагальнено, термін охоплює: видані спільними зусиллями редактора й художника – тобто видання, узгоджені видавництвом і видані певним тиражем; а також унікальні видання, з малою кількістю копій, а також допускається видання примірників, де кожен різниться одне від одного через ручне виготовлення та неможливість створити два однакові продукти. Згідно визначення англійського історика мистецтва Стефана Бері, артбук – «це книги або подібні до книг предмети, остаточний вигляд яких визначила праця саме художника (не редактора)» [14], термін стосується феномену, коли книга виступає твором мистецтва сама по собі. Це останнє визначення претендує на найбільш вдале для опису цілого жанру через його загальність, у порівнянні з іншими. У науковому контексті виділяють також інші терміни, пов'язані смисловим зв'язком із визначенням «артбук». Серед цих слів: книга художника (artist's book), книга-об'єкт (англомовне book objects), мистецька книга (book art), та інші, які не мають українських відповідників та існують виключно в іншомовному середовищі – «livre d'artiste», «livre de peintre» [3].

Згодом, ході історії, під впливом авангардних течій ХХ століття, книги художників приймали будь-яку можливу форму, розмір та зміст, були у кожному популярному мистецькому жанрі ХХ століття, але не дублювали жоден із цих жанрів, а формували власні стильові особливості. Отже, на основі вищесказаного, можна стверджувати, що артбук як жанр охоплює книги, виконані або задумані художником або ж групою художників, іноді разом з видавцем; з наявністю зображень, ілюстрацій або графічних елементів, пов'язаних однією темою під однією обкладинкою, видані великим тиражем або ж невеликим накладом; допускається унікальність книг та випуск їх лише в одному екземплярі та ототожнення з витвором сучасного мистецтва через неможливість зробити копії з причини використання рідкісних технік та матеріалів. Артбуки зараз – це частина творчої індустрії, вони користуються попитом, служать чудовим дизайнерським та

мистецьким витвором, виступають чудовим навчальним матеріалом для людей, які прагнуть знайти працевлаштування в індустрії і просто дозволяють поглянути за лаштунки цікавим. Ігри і фільми з великою аудиторією шанувальників давно зрозуміли, що випуск артбуків – це чудовий бізнес, а для незалежних інді-ігор артбуки служать прекрасною рекламою. Такі артбуки, об'єднані темою розважальної індустрії ігор та кіно, а також випущені великими тиражами для отримання прибутку, промоції певного продукту або окремого художника можна узагальнено назвати комерційними артбуками.

Згадуючи ранню історію комерційних артбуків, бачимо, що спершу вони стосувались лише фільмів, адже ігрова індустрія лише перебувала на етапі становлення. Усі технічні візуальні інновації запроваджувались спершу в кіно – де була можливість це зробити, а ігри того часу ще були занадто примітивними у порівнянні. Тепер за допомогою комп'ютерних технологій на екрані показують все, що завгодно – видумані світи, страшні катастрофи і космічні подорожі. Проте, комп'ютерна графіка не завжди виходить вдало, а часто заважає сприйняттю фільму, тому багато режисерів стараються застосовувати її мінімально.

В 2000-х роках були популярні артбуки типу «як розробники створили гру». Це були масивні книги, майже на 80% заповнені текстом, які давали покрокові інструкції щодо різних аспектів створення проекту [21]. Зараз же настав час, коли навчальна інформація є у вільному доступі в мережі Інтернет, книги-інструкції втратили свою популярність. В наш час в ігрових артбуках переважає графічний контент, різноманітні історії розробників, розповіді про те, що надихнуло на створення гри, більш детальна інформація про персонажів та їх мотивацію, розповіді для кращого розуміння ігрового всесвіту. Важливим є естетичний вигляд артбуку та оформлення його сторінок: книга такого типу є в певному роді колекційним виданням, отже, повинна виглядати відповідно. Щодо стилістичних

особливостей, то, проаналізувавши одні з найбільш популярних комерційних артбуків ігрових студій сьогодення, а саме: «The art of God of War», «The art of The Last of Us», «The art of Fallout 4» «The art of Uncharted 4» можна зробити наступні висновки. Зазвичай, це книги на сотню або більше сторінок з зазвичай з твердою обкладинкою, збірники концептуальних рішень у формі цифрових зарисовок або креслень від руки, відсканованих і розміщених у книзі. в артбуках стараються показати ексклюзивні концепт-арти, що були частиною процесу розробки, і які не бачив ніхто, крім самої команди; часто до концептуальних зарисовок додаються коментарі художників про створення цих графічних образів. В артбуках описаний шлях ігрової студії або команди, яка створювала фільм, з багатьма не сказаними раніше історіями та порадами для людей, які теж працюють в цій галузі [21].

2.2 Аналіз аналогів артбуків, які існують на ринку

Перед створенням артбуку доцільно провести дослідження вже існуючих примірників схожої тематики для виявлення основних позитивних та негативних моментів і як наслідок виділити необхідні елементи і оминати непотрібні частини що можуть відволікти читача від основної ідеї.

Аналіз аналогів артбуків проводиться з метою отримання кращого розуміння сучасного ринку артбуків і визначення їх основних особливостей.

Такий аналіз допомагає зрозуміти основні характеристики артбуків які вже присутні на ринку та врахувати їх. Це дасть змогу відрізнитися від інших і розробити унікальний продукт, який буде відповідати потребам цільової аудиторії. Аналізуючи аналоги, можна одразу виявити популярні тенденції в артбуках, такі як використання інтерактивних елементів, новітні графічні техніки або спеціальні функції. Це дає можливість бути в тренді і надати своєму проєкту конкурентноспроможний вигляд.

Шляхом аналізу аналогів також можна виявити позитивні сторони кращих артбуків та використовувати їх як натхнення для кращого результату для свого проєкту. Також це дає можливість вивчити їхні підходи до вмісту, особливостей оформлення, взаємодії зі споживачами та інших аспектів, щоб створювати більш вдалий та зацікавлений для читачів артбук.

Також, аналізуючи аналоги популярних артбуків, є можливість зрозуміти, яка аудиторія потрібна для зацікавлена в артбуках, які потреби та вподобання. Це дає широкі можливості створювати артбуки, які відповідають потребам аудиторії на яку він розрахований і має більший шанс на успіх на світовому ринку.

Аналізуючи аналоги артбуків, можна зробити обґрунтовані висновки щодо дизайну, вмісту та певних маркетингових стратегій проєкту. Це сприятиме створенню унікального артбука, який запам'ятається широкому колу споживачів, приверне увагу і задовольнить потреби фанатів цього продукту.

Першим у списку дослідження є артбук компанії «Arkane studio» до відеогри «Pray», який виконано у книжковій орієнтації розміром А4 у твердій обкладинці. В основному артбук розроблений у строгих кольорах таких як чорний, білий, відтінки сірого та пастельні спокійні кольори. Такі кольори добре тримають гармонію з загальною стилістикою гри. Для деяких акцентів на сторінках артбуку поміж спокійних кольорів часто можна побачити предмети в яскравих кольорах, такі як наприклад форма головного героя в червоному кольорі [20]. В артбуці по відеогрі «Pray» використовується мінімальна кількість текстової інформації тому, що головною метою цього артбука є показ локацій та техніки, а також елементів інтер'єру, тому що гра має досить стрімку динаміку, і є ризик того, що більшість досить опрацьованих деталей для гравця залишаться непомітними, також можна детально роздивитися персонажів ворогів та модель головного персонажа, обкладинка показана на рисунку 2.1.

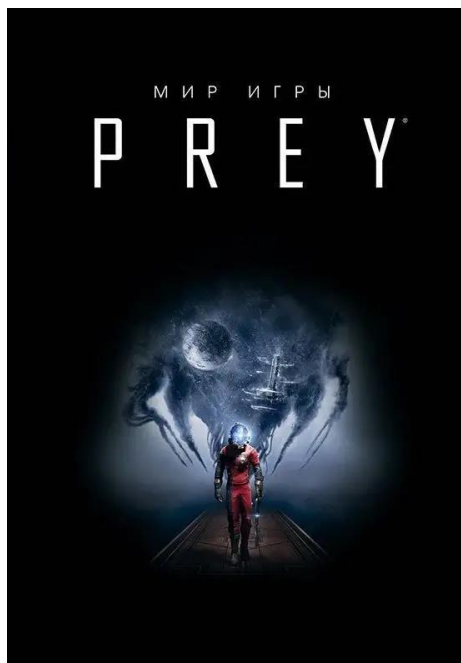


Рисунок 2.1 – Обкладинка артбуку відеогри «Prey»

Артбук надзвичайно добре передає атмосферу містичності гри та почуття прихованої небезпеки, це досягається завдяки тому, що більшість інтер'єрів має спокійні і теплі кольори, але стилістика і загальна тематика дає читачу зрозуміти, що незважаючи на спокійну атмосферу поруч може бути небезпека.

На сторінках артбуку також присутні і холодні композиції, які вже явно передають небезпеку та підступ антагоністів, завдяки чергуванню теплих та холодних композицій артбук втрачає свою одноманітність і постійно змінює атмосферу.

Також у артбуці представлено багато креслень футуристичних приладів, це створено для детального пояснення читачу принципу роботи та призначення деяких незвичних предметів з гри, тим самим це дозволяє розуміти світ гри і це допомагає дуже швидко зорієнтуватись під час проходження відеогри, сторінки артбука з ілюстраціями показані на рисунку 2.2.

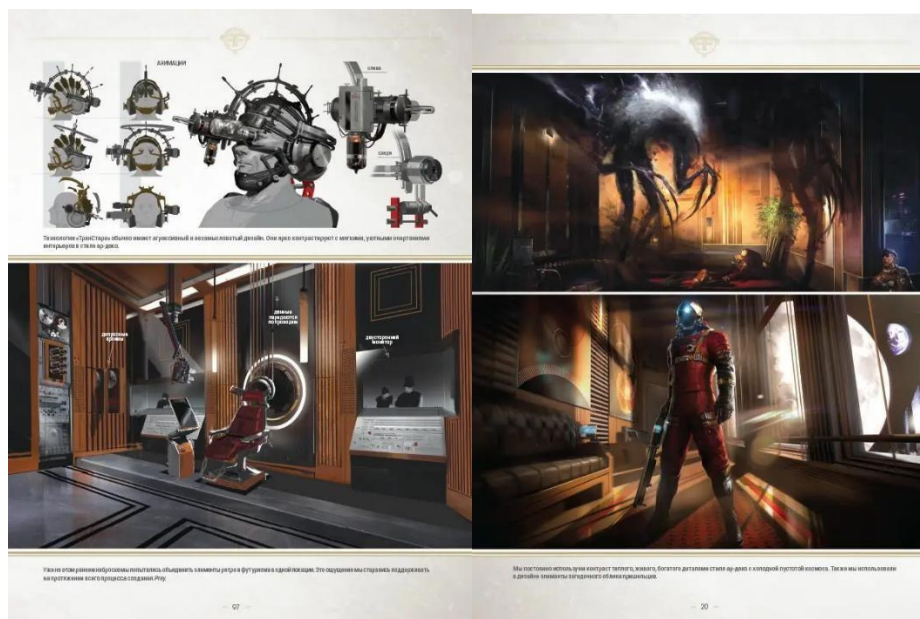


Рисунок 2.2 – Приклади графіки артбуку до гри «Pray»

Наступним для дослідження було розглянуто артбук компанії «CD project red» для відеогри «Cyberpunk 2077», адже цей артбук є повною протилежністю до попереднього прикладу. Основним його завданням є ознайомити читачів зі світом гри та його багатогранністю. Це видання має велику кількість тексту тому, що комп'ютерна гра створена на основі настільної гри і має величезну історію та багато нюансів внутрішнього ігрового світу, та багато характеристик сетингу гри [11].

Стосовно використання кольорів артбуку, то тут здебільшого переважають яскраві, насичені контрастні кольори, в основному з яких є жовтий з доповненням синьо-фіолетовими неоновими відтінками. Ці кольори були обрані для того щоб артбук був візуально схожий на стиль гри, невід'ємною частиною якої є яскраві неонові вивіски вулиць, що присутні протягом майже всієї гри. Сам артбук

зроблений у вигляді стандартної книги у твердій обкладинці, та з глянцевим папером сторінок, титульну сторінку цього артбуку показана на рисунку 2.3.



Рисунок 2.3 – Титульна сторінка артбуку до відеогри «Cyberpunk 2077»

Цей артбук – велика збірка знань про всесвіт відеогри Cyberpunk 2077, в якому є все, що потрібно знати про історію, персонажів та віртуальний світ. Сторінки артбуку стилізовані під вигляд газети, тому що світ відеогри виконаний у ретро-манері, де у 2077 році газети досі є одним з основних засобів масової інформації, хоч вони вже і розсилаються у цифровому форматі. Артбук досить різноплановий, що відображає різноманітність гри, на рисунку 2.4 показано розворот з артбуку.



Рисунок 2.4 – Розворот артбуку відеогри «Cyberpunk 2077»

Ще один проект, який має не аби яку популярність серед поціновувачів відеоігор це артбук до відеогри «Світ гри Assassin's Creed Valhalla».

Навряд чи хоч один 2D художник, розробник ігор, шанувальник серії Assassin's creed або фанат вікінгів зможе пройти мимо артбуку «Світ гри Assassin's creed Valhalla». Адже це приголомшливе 192-сторінкове видання в оксамитовій на дотик твердій обкладинці з перших сторінок обрушує на користувачів усю візуальну розкіш комп'ютерної гри Assassin's Creed Valhalla. Титульна сторінка та ілюстрації показано на рисунку 2.5.



Рисунок 2.5 – Обкладинка та ілюстрації артбуку Assassin's Creed Valhalla

Неперевершені ілюстрації численних локацій, сцен баталій і персонажів відеоігри від різних художників, опис процесу розробки та цікаві пояснення, а також чернетки, які так і не були втілені – все це вражає своєю якістю виконання й атмосферністю. Кожен читач порине разом з артбуком Світ гри Assassin's creed Valhalla на мальовничі землі Англії 9 століття та захопливі подорожі, які зігриває гаряча кров норвезьких вікінгів.

Ще один проєкт, який має не аби яку популярність це артбук «Світ Відьмака» Він є додатковим матеріалом до серії фентезі-романів «Відьмак» польського автора Анджея Сапковського, а також до відеоігри «Відьмак: Дике полювання», яку створила компанія CD Projekt Red. Артбук містить безліччю ілюстрацій, концептартів та різних візуальних матеріалів, що пов'язані з цим дивовижним світом фентезі(див. рисунок 2.6).



Рисунок 2.6 – Розворот артбука «Світ Відьмака»

Переглядаючи «Світі Відьмака» можна насолоджуватись великою кількістю малюнків персонажів, локацій, монстрів, пейзажів і атмосферних сцен, що дозволяють поринути у світ фентезі. Ілюстрації виконані в різних техніках та стилях, що дозволяє показати різноманітні художні таланти розробників, що брали участь у створенні цього світу.

Артбук також має багато коментарів та пояснень від художників, дизайнерів та авторів, що розкривають деякі деталі творчого процесу створення, інсайти щодо концепцій та технічних аспектів створення особливого світу «Відьмака». Це дозволяє фанатам отримувати більше глибокого розуміння того, як створювалися персонажі, деталі монстрів, атмосфери локацій та й загальну візуальну індивідуальність світу.

Артбук «Світ Відьмака» є не тільки візуальною насолодою для фанатів роману чи відеогри, але й цінним джерелом інформації для тих, хто цікавиться процесом розробки і створення фантастичного світу. Він допомагає глибше пізнавати персонажів, різних монстрів та цікавих локацій. Книга також дозволяє зрозуміти творчість та його технічні аспекти, що слугували створенню цього захоплюючого фентезі-універсуму.

Крім того, артбук містить інтерв'ю з розробниками гри, дизайнерами, художниками та іншими креативними людьми, які працювали над «Світом Відьмака». Ці інтерв'ю містять деталі про інспірацію, творчий процес, виклики та досягнення, пов'язані зі створенням цього захоплюючого світу.

Артбук також може стати чудовим збірником для колекціонерів та шанувальників серії «Відьмак». Він дозволяє фанатам глибше зануритися в улюблену історію, насолодитися красою ілюстрацій та насититися візуальною атмосферою цього унікального світу.

Було досліджено артбуки відомих компаній світу та виділено їх позитивні сторони, з метою використання даної інформації під час створення власного продукту.

Під час дослідження аналогічної продукції було визначено як вибір кольорової палітри видання, загального візуального стилю видання і стилю подачі інформації впливає на сприйняття матеріалу користувачем.

3 ТВОРЧА РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ ОБ'ЄКТА ПРОЄКТУВАННЯ

3.1 Вибір та обґрунтування концепції дизайну об'єкта проєктування

При створенні змістовного, та естетично привабливого артбуку необхідно проаналізувати ринок на предмет схожих продуктів та дослідити їх. Також необхідно обрати майбутні технічні характеристики продукту такі, як формат, матеріали з яких він буде створений, тип брошурування а також обрати на якому устаткуванні буде виконуватися робота.

Під час створення артбуку необхідно ретельно проаналізувати смаки аудиторії та популярних трендів для вибору стилістики та методу подачі матеріалу.

В першу чергу при розробці проєкту необхідно продумати зовнішнє оформлення видання. Під час розробки проєкту дуже важливо розуміти загальну концепцію видання і уявляти бажаний фінальний результат, а також правильно обрати загальний стиль проєкту. Проаналізувавши всі факти, що наведені вище, можна стверджувати, що додрукарська підготовка виконує роль підготовки бази, на основі якої будуть проводитися майбутні операції.

Зовнішній вигляд товару дуже важливий, бо саме цей фактор зацікавляє велику кількість користувачів, і як наслідок товар набирає популярність та приносить прибуток.

Створення дизайну проекту це процес, що вимагає певного часу. Ця стадія впливає на всі подальші операції та залежить від багатьох факторів а також вимагає уваги, сконцентрованості на проекті та терплячості. Причиною цього є те, що гарний дизайн пришвидшує прибуток від продукту та прискорює окупність витрат. Результат цієї стадії слугує для залучення уваги та приваблення аудиторії, він повинен бути оригінальним і не перевантаженим непотрібними елементами.

Проаналізувавши жанри відеоігор, було обрано 2D анімаційний жанр хоррор, який є популярним не лише в молодого покоління. Хоррор-ігри (від англійського horror – «страх, жах») – жанр відеоігор, для яких характерне нагнітання атмосфери тривоги і страху. Вони пропонують геймеру подорож крізь страшаючі локації з постійною присутністю жахливих ворогів. Для створення власної гри за приклад взято гру «The Coma: Recut» від компанії Devespresso Games, фрагменти якої показано на рисунку 3.1.

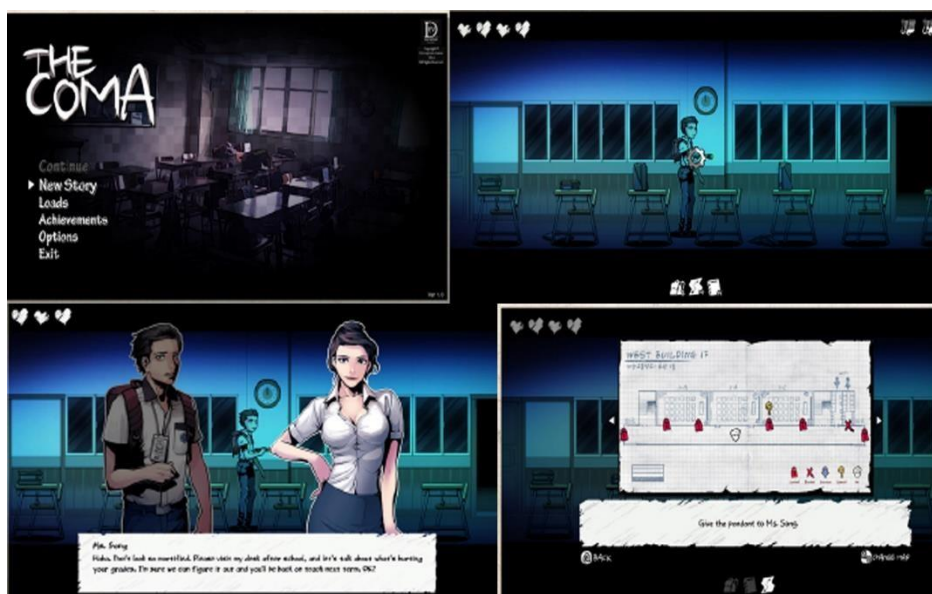


Рисунок 3.1 – Фрагменти гри «The Coma: Recut»

Однією з унікальних рис жанру є те, що він більшою мірою визначається загальною атмосферою гри, ніж ігровою механікою. Основною рисою 2D анімаційного хоррору є те, що гравець озброєний досить скромно, а також має досить обмежені фізичні можливості – як правило, персонаж може тільки ходити, іноді бігти або підніматись на невеликі підвищення

Оскільки хоррор-гра – це гра на виживання, було вирішено що для розробки відеогри та створення до неї артбука найкраще по жанру в українському фольклорі підходить повість «Вій» письменника Миколи Васильовича Гоголя. Назва «Вій» – ім'я слов'янської демонічної істоти, з яким пов'язаний сюжет [5]. За основу, для створення образів гри, взято фільм «Вій» 1967 року випуску, режисера Костянтина Єршова .

Дизайн це формування концепції, вибір кольорової палітри, шрифтового рішення, підбір ілюстрацій та загального візуального стилю. Можна сказати, що це загальна картина видання.

Розробка дизайну це одна з найголовніших задач при створенні поліграфічної продукції. Від якості дизайну продукції залежить його популярність, репутація компанії та враження користувачів і, як наслідок, прибуток який вона принесе.

Для артбуку було обрано нестандартну форму – 300x300 мм та м'яку обкладинку, оскільки артбук за обсягом буде не великий. Незвичний розмір зазвичай привертає увагу більшості людей, також більші розміри дозволять детально роздивитися всі ілюстрації.

Повість «Вій» – містична історія про нечисту силу, що увійшла до золотого фонду світової літератури. Хома Брут, учень київської бурси, вирушає на канікули разом зі своїми друзями Халявою та Тиберієм Горобцем. Але зустріч із відьмою перетворює відпочинок на боротьбу за власні життя і душу. Дивом перемігши нечисту силу, Хома повертається до Києва, і одразу дізнається, що померла молода панночка (відьма), яка заповідала, щоб саме Хома відспівував її. Отож у відеогрі

«Вій» гравцям доведеться перевірити чи зможуть вони своїм героєм Хомою остаточно перемогти нечисту силу чи ж темрява отримає перемогу.

Для підсилення зв'язку між артбуком та продуктом на базі якого він створений, краще стилізувати весь артбук під якийсь об'єкт, який наявний у світі гри чи фільму, наприклад якщо у грі є якась книга, яка є важливою для сюжету, то артбук доцільно стилізувати під цю книгу.

Завдяки такому рішенню можна підсилити ефект занурення користувача у атмосферу артбука і основного продукту і як наслідок, користувач отримає краще враження після використання цієї продукції.

Саме тому, враховуючи історичний період та події, артбук буде доцільно стилізувати під старослов'янський стиль, оскільки саме в ті часи найбільше вірили у потойбічні сили і атмосфера книги максимально наближує до подій в грі, це зроблено для того, щоб читач мав прямий асоціативний зв'язок видання з грою.

Колористика теж має велике значення для дизайну. Кольори теж здатні викликати та впливати на емоції. Оскільки містика здебільшого асоціюється з темрявою, то кольорова палітра для артбука була обрано у більш темних та приглушених кольорах, тому що по сюжету трапляються не найяскравіші події, і потрібно приймати досить складний моральний вибір. Через це було вирішено максимально оминати яскраві та насичені кольори.

Також важливе значення має розташування композиційних елементів, адже візуально все повинно гармоніювати і привертати увагу. Перенасичення зображеннями і текстом будуть швидко втомлювати читача і тим самим залишать негативні емоції від продукції.

Також важливим є підбір шрифту, який відповідатиме стилю артбука. Вигляд тексту повинен відповідати атмосфері та тематиці продукту, що дозволить візуально поринути у віртуальний світ гри.

Оскільки вся підготовка для створення артбуку починається з малювання ескізів, то потрібне обладнання яке якісно оцифрує всі напрацювання. Для отримання якісних зображень під час сканування потрібно виставити значення 300 dpi (пікселів на дюйм) або вище. Щодо програмного забезпечення для роботи із зображеннями то найкраще підійде програма Adobe Photoshop, а для підготовки макету на друк підійде Adobe InDesign. Для коректного відображення кольорів під час друку в типографії, всі зображення мають бути збережені в колірній схемі CMYK.

3.2 Розробка варіантів творчих ідей артбука

Визначившись з усіма параметрами стилю та дизайну було розпочато роботу над розробкою варіантів творчих ідей артбука. Для даного проекту було обрано спрощений стиль. Спрощений стиль було обрано спеціально для формування контрасту між напруженою історією де є складні моральні вибори та заплутана історія і простою дещо дитячою картинкою.

Початковим етапом створення артбуку є малювання ескізів персонажів та ігрових елементів (Додаток А).

Щоб артбук привертав до себе увагу важливим є оформлення титульної сторінки артбука, яка є важливою частиною видання, оскільки вона створює найперше враження яке залишається у пам'яті читача. Вона повинна бути інформативною та цікавою, відображаючи тематику та суть артбука.

Вибір візуального стилю видання як і його дотримання дуже важливий момент, тому що при некоректно обраному візуальному стилю, навіть якщо задумка проекту та ідея геніальні, враження користувача може бути сформовано неправильно або користувач взагалі не захоче використовувати певний продукт тому, що в більшості випадків книгу оцінюють по обкладинці.

Щоб зрозуміти як саме має виглядати титульна сторінка, було створено початковий зразок титульної сторінки, стилізованої під обкладинку старовинної книги (див. рисунок 3.2).



Рисунок 3.2 – Початковий зразок титульної сторінки

Титульна сторінка артбука має бути створена з урахуванням деталей, які будуть відображати унікальність та художню цінність вмісту, а також привертати увагу потенційних читачів та фанатів.

Змінюючи елементи та кольори було обрано остаточний варіант для передньої обкладинки (див. рисунок 3.3).



Рисунок 3.3 – Остаточний варіант титульної сторінки

Стосовно шрифтового оформлення, то для початку було обрано декілька гарнітур у старослов'янському стилі. Порівнявши написи, для артбуку було обрано шрифт Vityaz (див. рисунок 3.4).



Рисунок 3.4 – Варіанти шрифтів для оформлення артбука

Одним із головних персонажів є Панночка, арт для якої було створено першим. Цей персонаж має три образи: молода Панночка та її хоррор-образ та відьма.

Для роботи над оцифрованим матеріалом було обрано програму Adobe Photoshop. В основному для роботи з персонажами використовувались інструменти кисть і гумка, а для створення тіней – лассо (див. рисунок 3.5).



Рисунок 3.5 – Робота над образами в програмі Adobe Photoshop

Образ Панночки змінюється в грі відповідно до подій (див. рисунок 3.5).



Рисунок 3.6 – Образи Панночки

Образ головного персонажу Хоми, який протягом гри виконує різні дії, від яких залежить хід гри, розроблявся аналогічно образу Панночки, за винятком, що концепт-арт був більший (див. рисунок 3.7).



Рисунок 3.7 – Концепт-арт персонажу Хоми

Найважче було з персонажем, який є містичною істотою українського фольклору. Образ Вія перероблявся декілька разів, поки було обрано остаточний варіант (див. рисунок 3.8).

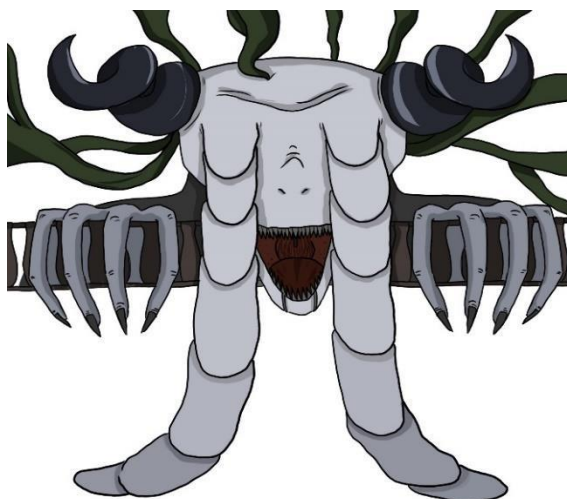


Рисунок 3.8 – Остаточний варіант образу Вія

Аналогічно було створено решту другорядних образів та пошукових предметів до відеогри (Додаток Б).

Наступним етапом роботи було створення сцен де відбуваються події. Оскільки події в грі відбуваються лише в двох локаціях але в різну пору доби, то на зображеннях сцен лише змінювалось освітлення. Було створено локацію села та локацію церкви де персонажі обмінювались інформацією або виконували пошук предметів, необхідних для проходження певних етапів (Додаток В).

Оскільки для розробки обрано спрощений стиль то інтерфейс самої гри має мінімалістичні об'єкти, які будуть зрозумілими для гравців різних вікових категорій. Колір відіграє велику роль в хоррорі, оскільки його призначення підтримувати атмосферу нагнітання страху. Гравці можуть скористатись функціями меню в різних локаціях, тому колір функціоналу меню змінюється відповідно кольору сцени (див. рисунок 3.9).



Рисунок 3.9 – Зміна кольору меню відповідно кольору локації

При складанні макету артбука зворотня сторона титулки залишилась білою. Для підсилення візуального ефекту містики створено зображення з основними

ігровими елементами, а для фону використано світлий градієнт старого пергаменту, який показаний на рисунку 3.10.

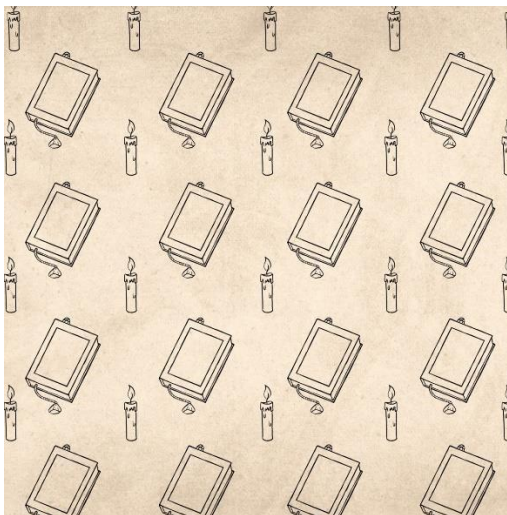


Рисунок 3.10 – Фон зворотньої сторони титулки

Підготувавши всі елементи, які обрано для розміщення в артбуці, у програмі Adobe InDesign створено макет майбутнього проєкту. Розміщення графічної частини артбуку дозволить визначити наскільки об'ємним має бути текстова частина. Оскільки для сторінки було обрано колір старого пергаменту, то розташування зображень та тексту дозволить зорієнтуватись на скільки фон сторінок артбука можна зробити темніший або світліший (див. рисунок 3.11).

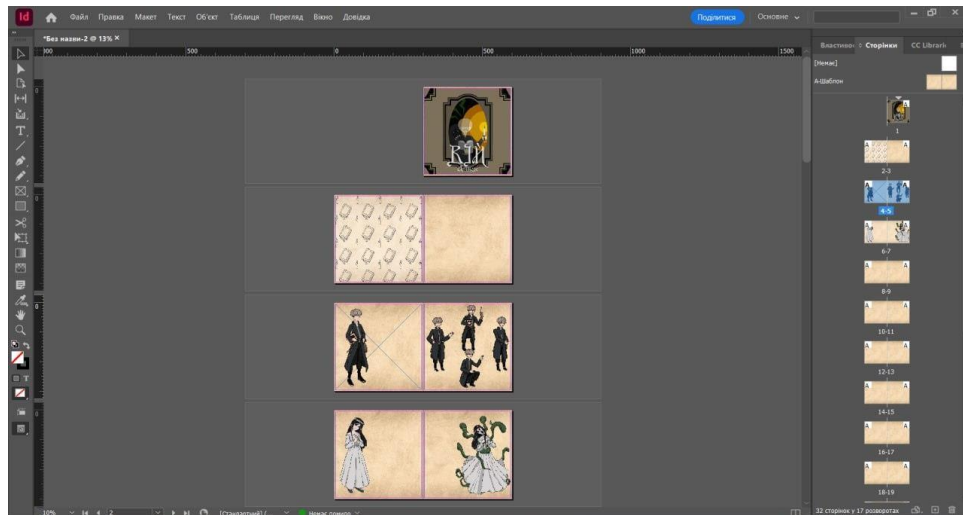


Рисунок 3.11 – Розміщення образів артбуку в Adobe InDesign

3.3 Обґрунтування розробки основної ідеї дизайну об'єкту проектування

Створення артбука для хоррор-гри – це процес, який вимагає уваги до деталей, стилю і атмосфери. Важливо, щоб артбук не лише розширював розуміння внутрішнього ігрового світу, але й сам по собі був витвором мистецтва, що занурює читача у світ страху та напруги, створений розробниками гри.

Артбук для хоррор-гри має бути настільки ж захоплюючим і моторошним, як і сама гра. Основна мета артбука – поглибити розуміння гравців про віртуальний світ, персонажів, локації та сюжет, а також показати творчий процес створення гри.

Жанр хоррор в ігровій індустрії має свої унікальні риси та характеристики, які відрізняють його від інших жанрів і роблять його привабливим для певної аудиторії. До основних характеристик жанру хоррор відносять:

- Атмосфера страху і напруги: занедбані будинки, лікарні, лісові масиви, підземелля, космічні станції та інші місця, де легко викликати відчуття ізоляваності та небезпеки.

– Освітлення: приглушене освітлення, різкі тіні, ефекти світла і темряви, які створюють напругу.

Зараз жанр horror продовжує свій розвиток і відстежити це можна по процвітаючим досі франшизам на кшталт Resident Evil і Silent Hill, які активно змінюються, шукають нові механіки і прийоми, звертають увагу на раніше пропущені можливості. За минулі десятиліття хоррори змінилися до невпізнання, жанр став набагато більш численним, і хоча знайти дійсно якісний продукт в загальній масі стало складніше, різноманітність і нові можливості не можуть не радувати.

В українському фольклорі повість Вій є найкращим прикладом хорроржанру. Під час читання твору або перегляду фільму читач та глядач перебувають у постійній напрузі від сюжету. І як би лячно не було, всі чекають на закінчення, ніхто не покидає гру в середині сюжету. Фанати хоррорів отримують величезне задоволення від такої гри, чим більше нагнітання страху, тим краще.

Оскільки 90% інформації людина сприймає за допомогою зору то саме використання відповідних кольорів має важливе значення. Психологічний вплив кольору відповідає за настрій та поведінку, впливає на емоційний стан. Кожен із нас чогось боїться. Страх це почуття, яке притаманне кожному. І щоб з ним боротися, потрібно мати величезну відвагу. Найкращий спосіб позбутися фобій - це зазирнути своєму страху не просто в обличчя, а в самі очі.

Артбук до відеогри «Вій» розроблявся так, щоб читачеві хотілось поринути в світ містики, та спробувати персонажем Хомою перемогти містичну істоту, яку всі так бояться.

Артбук стилізовано під старослов'янський стиль, що створює особливу атмосферу і відтворює характер цього твору. Основний пошук натхнення проводився шляхом перегляду фільмів Вій різних режисерів, які відображали міфологічних істот та інші містичні події. Було досліджено зображення образу Вія

різними художниками, звертаючи увагу на їх стиль, деталі та розміщення елементів (див. рисунок 3.11).



Рисунок 3.10 – Зображення Вія різними художниками

Це допомогло зрозуміти, як відтворити вигляд міфічних створінь в моєму артбуку.

Артбук створено у стилі мінімалізму, щоб не видавати всі події гри читачеві одразу. Читач, який захоче полоскотати свої нерви і зіткнутися з найстрашнішим монстром, обов'язково порине у світ гри, подорожуючи найнебезпечнішими куточками віртуального світу. Звучить хоч і страшно, але дуже заманливо.

Для артбука обрано квадратну форму 300*300 мм, що дає змогу розмістити об'єкти так, щоб мати можливість детально роздивитися всі ілюстрації, адже ілюстрації привертають найбільшу увагу та викликають різні емоції.

Пошук шрифту для артбуку був не простим. Оскільки потрібно було знайти шрифт, який би відображав естетику та настрій та гармонію а також доповнював візуальний стиль зображень. Крім естетичних аспектів, також було враховано читабельність та зручність використання шрифту, оскільки він мав бути

використаний для оформлення текстової частини артбуку. Так як обраний шрифт є не зовсім притаманний нашому часу, було враховано розмір, пропорції літер та роздільну здатність шрифту, щоб впевнитись, що він буде зрозумілим для читання.

У результаті пошуків був обраний шрифт, який вдалося поєднати з естетикою української міфології та створити гармонійне поєднання з ілюстраціями. Цей шрифт став невід'ємним елементом візуального сприйняття артбуку і допоміг підкреслити його тематику та атмосферу віртуального світу.

Тепер, знайшовши відповідний шрифт, було продовжено роботу над артбуком, використовуючи його для текстових елементів, заголовків та написів. Правильно підібраний шрифт додасть цінну візуальну якість та доповнить загальний вигляд артбуку.

Щоб візуально побачити як виглядатиме артбук, макет було нанесено на мокап (Додаток Г).

ВИСНОВКИ

Артбук – це видання, основною метою якого є доповнення інформації про внутрішньо ігровий всесвіт або всесвіт конкретного фільму або книги та розкриває суть. Все залежить від того для якого виду мистецтва його створюють. Також у артбуках часто можуть бути розкриті деякі деталі оригінальності персонажа.

Перед початком роботи над цим проєктом було сформовано завдання та мету які необхідно було досягти в ході виконання. У даному дипломному проєкті мету можна сформулювати як розроблення артбуку авторської відеогри та його технічне виготовлення.

Було досліджено і розглянуто головні терміни і значення, що були використані у дипломному проєкті. Було сформовано мету використання артбуку і те яку роль він відіграє. Розібрано, що собою являє артбук та як його можна класифікувати – це

друковане видання книжкового типу з текстовою та ілюстраційною інформацією, що взята з певного продукту на якому оснований сам артбук.

Було знайдено та досліджено аналогічну продукцію інших компаній, які займають провідні місця на сьогоднішньому ринку. Під час цього дослідження було проаналізовано структуру, стиль подачі інформації, підбір кольорів та загальний візуальний стиль інших артбуків, виділено позитивні риси аналогічної продукції з метою застосувати цю інформацію при створенні власного проєкту. Після цього було сформовано ідеї для вдосконалення та створення власного артбуку шляхом застосування нестандартних елементів оформлення.

Завдяки дослідженню стало зрозумілим, що під час створення артбуку необхідно ретельно проаналізувати смаки аудиторії та популярних трендів для вибору стилістики та методу подачі матеріалу.

Перш ніж приступити до створення артбуку, було розроблено концепцію артбуку відеогри. Стилiстична єдність простежується між артбуком та грою, на основі якої він створений, єдність досягається завдяки кольоровій палітрі, шрифтам, стилю повісткування, загальному настрою та елементам оздоблення сторінок.

Стадії розробки макету включають у себе всі етапи від розробки макету до подачі видання у друк.

Ескізи для артбуку були опрацьовані в редакторі растрової графіки Adobe Photoshop. У програмі Adobe Inesigne було зверстано макет артбуку. Ці програми це продукт одного виробника, імпорт та експорт матеріалу виконується дуже добре. У цих програмах добре налаштована функція автозбереження, завдяки чому всі результати роботи у безпеці навіть якщо процес роботи програми було завершено некоректно.

Темні та холодні кольори, які були використані у створенні персонажів, задають психологічний настрій і дозволяють підтримувати стиль хоррору.

Оскільки сам артбук не великий за об'ємом, лише 28 сторінок, то використовувати тверду палітурку не дуже доцільно. Макет артбуку розміром 300*300 мм передано на друк в типографію. Для обкладинки замовлено ламінацію.

Вважаю, що в даній роботі всі завдання виконані в повній мірі та отримано бажаний результат.

ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ

1. Бідун А. В. Артбук у теоретичному вимірі й у системі практик редактора. Наукові записки Інституту журналістики. Київ : КНУ ім. Т. Г.Шевченка, 2019. Т. 1. С. 79-94.
2. Бідун А.В. Типологічна специфіка артбуку як особливого виду книжкового контенту. *Science and Educationa New Dimension. Humanities and Social Sciences*. 2019. Вип. №32. С. 58-63.
3. Велика українська енциклопедія. Артбук. URL: <https://vue.gov.ua/Артбук> (дата звернення: 27.02.2024)
4. Вікіпедія – вільна енциклопедія. Артбук. URL: <http://surl.li/ufkdj> (дата звернення: 27.02.2024)
5. Вікіпедія – вільна енциклопедія. Вій. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D1%96%D0%B9> (дата звернення: 27.02.2024)
6. Головні герої повісті Гоголя «Вій» – характеристика і образи. URL: <https://moyaosvita.com.ua/literatura/golovni-gero%D1%97-povisti-gogolya-vijxarakteristika-i-obrazi/> (дата звернення: 27.02.2024)
7. Злобіна Т. У кожному році по артбуку. *ЛітАкцент: світ сучасної літератури* URL: <http://litakcent.com/2010/05/14/ukozhnu-ruku-po-artbuku/> (дата звернення: 27.02.2024)
8. Кавун, А. І., Іванченко О. В. «Артбук як оригінальний вид проектування та виготовлення книжкової продукції.» Актуальні проблеми природничих і гуманітарних наук у дослідженнях молодих учених «Родзинка2021»: XXIII Всеукраїнська наукова конференція молодих учених/редкол. : О.В. Черевко (голова)[та ін.] 2021. С. 676-677.

9. Копецька, О. Ю. «Артбук як різновид нішевих видань». *Наукові записки Інституту журналістики*. 2014. №55. С. 66-69.
10. Листвак Г. Б. Риси «книги художника» в сучасних українських виданнях. *Поліграфія і видавнича справа*. 2011. № 4. С. 39-44.
11. Матухно Є.В., Назаревич, В. Артбук як спосіб досягнення цілісності методами творчого самовираження. Простір арттерапії: місце особистості в часи суспільних трансформацій. *Мистецтвознавство*. 2022. № 19. С. 164-167.
12. Максименко О. Книга вільної поведінки – Український тиждень. URL: <https://tyzhden.ua/knyha-vilnoi-povedinky/> (дата звернення: 05.03.2024)
13. Мельничина Ю. Артбуки та з чим їх можна сплутати. SKVOT / СКВОТ – онлайн-курси про рекламу, кіно та мистецтво. URL: https://skvot.io/uk/blog/artbooks-and-how-to-recognizethem?utm_term=& (дата звернення: 06.03.2024).
14. Мільчевич С.І., Жук Н.Б. Комерційний артбук: виокремлення терміну та стилістичні особливості продукту. *«Молодий вчений»*. 2020. № 4 (80). С. 533537.
15. Онлайн друкарня Pokley.ka. Як підготувати макет. URL: <https://pokleyka.com/pidhotovka-maketiv/> (дата звернення: 21.03.2024).
16. Підпригора С. Артбук у просторі літератури: художні особливості. *Науковий часопис НПУ ім. Драгоманова*. 2018. Вип. №10. С. 44-46.
17. Стилзація у композиції. URL: <http://surl.li/ufjly> (дата звернення: 15.03.2024).
18. Український журнал. Авторська книга: Між протестом та інфантильністю URL: <https://ukrzurnal.eu/ukr.archive.html/374/> (дата звернення: 15.03.2024).
19. Художні практики на початку XXI століття: новації, тенденції, перспективи. URL: <http://surl.li/ufkdu> (дата звернення: 10.03.2024).

20. Art_of Prey. URL: https://prey.fandom.com/wiki/The_Art_of_Prey (дата звернення: 12.03.2024).
21. Concept art empire. 20 Best Video Game Art Books for Aspiring Concept Artists. URL: <https://conceptartempire.com/20-best-video-game-artbooks/> (дата звернення: 12.03.2024).
22. Ua Geek. Світ Відьмака. URL: <https://uageek.space/svitvidmaka/#gs.abpkhm> (дата звернення: 12.03.2024).
23. Playua. Артбук Світ гри Cyberpunk-2077. URL: <https://playua.net/onovleno-vseukrayinska-prezentatsiya-artbuku-svit-gry-cyberpunk2077-dyvitsya-online-pryamo-zaraz/> (дата звернення: 12.03.2024).
24. Playua. Огляд артбука «Assassin's Creed Valhalla». URL: <https://playua.net/tayemnytsi-pivnichnyh-zagarbnykiv-oglyad-artbuka-assassin-s-creedvalhalla/> (дата звернення: 12.03.2024).
25. Playua. Огляд артбука «Світ гри Ghost of Tsushima URL: <https://playua.net/vrazhennya-vid-artbuku-svit-gry-ghost-of-tsushima/> (дата звернення: 12.03.2024).
26. Playua. Огляд артбука «Світ гри The Last of Us». URL: <https://playua.net/vrazhennya-vid-artbuku-svit-gry-the-last-of-us/> (дата звернення: 12.03.2024).