

Міністерство освіти і науки України
Харківський національний університет радіоелектроніки

Факультет _____ Комп'ютерних наук _____
(повна назва)

Кафедра _____ Медіасистем та технологій _____
(повна назва)

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА
Пояснювальна записка

рівень вищої освіти _____ перший (бакалаврський) _____
Проектування оригінал-макету арт-буку «Світ крізь заплющені очі» _____
(тема)

Виконав:

здобувач 4 року навчання,

групи _____ ВПВПС-21-4 _____



Софія СЕДИХ

(власне ім'я, прізвище)

Спеціальність _____ 186 Видавництво та поліграфія _____
(код і повна назва спеціальності)

Тип програми _____ освітньо-професійна _____

Освітня програма

Видавничо-поліграфічна справа

(повна назва освітньої програми)

Керівник _____  ст. викл. Лариса ЯЦЕНКО _____
(посада, власне ім'я, прізвище)

Допускається до захисту
Завідувач кафедри МСТ

(підпис)

Жанна ДЕЙНЕКО

(власне ім'я, прізвище)

2025 р.

Харківський національний університет радіоелектроніки

Факультет _____ Комп'ютерних наук _____
Кафедра _____ Медіасистем та технологій _____
Рівень вищої освіти _____ перший (бакалаврський) _____
Спеціальність _____ 186 Видавництво та поліграфія _____
Тип програми _____ Освітньо-професійна _____
Освітня програма _____ Видавничо-поліграфічна справа _____
(шифр і назва)

ЗАТВЕРДЖУЮ:
Зав. кафедри МСТ _____
(підпис)
« 19 » травня 2025 р.

**ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ**

здобувачеві _____ *Сєдих Софії Дмитрівні* _____
(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи _____ *Проектування оригінал-макету арт-буку «Світ крізь заплющені очі»* _____

Затверджена наказом по університету від _____ 19 травня 2025 р. № 385 Ст _____

2. Термін подання здобувачем роботи до екзаменаційної комісії _____ 19 червня 2025 р. _____

3. Вихідні дані до роботи

*Тип видання: книжкове; Призначення видання: культурно-мистецьке та презентаційне;
Формат і частка аркуша: 60×90/8; Обсяг видання: 32 сторінки; Тираж: 100 примірників;
Кольоровість видання: блоку 4+4, обкладинки 4+0, форзацу 4+0;* _____

4. Перелік питань, що потрібно опрацювати в роботі

Розробка технічної характеристики видання; Розробка схеми технологічного процесу виготовлення видання; Вибір та обґрунтування способу друку і друкарського обладнання; Вибір та обґрунтування програмного забезпечення; Створення оригінал-макету видання; Розрахунки обсягів видання; Вибір і розрахунки кількості основних матеріалів; Маршрутно-технологічна карта виготовлення; Економічна частина; Висновки. _____

5. Перелік графічного матеріалу із зазначенням креслеників, схем, плакатів, комп'ютерних ілюстрацій (п. 5 включається до завдання за рішенням випускової кафедри)

Розробка технічної характеристики видання; Розробка схеми технологічного процесу виготовлення видання; Вибір та обґрунтування способу друку і друкарського обладнання; Вибір та обґрунтування програмного забезпечення; Створення оригінал-макету видання; Розрахунки обсягів видання; Вибір і розрахунки кількості основних матеріалів; Маршрутно-технологічна карта виготовлення; Економічна частина; Висновки _____

6. Консультанти розділів роботи (п. 6 включається до завдання за наявності консультантів згідно з наказом, зазначеним у п. 1)

Найменування розділу	Консультант (посада, прізвище, ім'я, по батькові)	Позначка консультанта про виконання розділу	
		підпис	дата
Основна частина	ст. викл. Яценко Л.О.		17.06.2025
Економічна частина	ас. Легеза О.М.		16.06.2025

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів роботи	Термін виконання етапів роботи	Примітка
1	Аналіз завдання на кваліфікаційну роботу	20.05	
2	Аналітичний огляд літератури за темою роботи	20.05	
3	Розробка технічної характеристики видання	26.05	
4	Розробка схеми технологічного процесу виготовлення видання	27.05	
5	Вибір та обґрунтування способу друку і друкарського обладнання	29.05	
6	Вибір та обґрунтування програмного забезпечення	02.06	
7	Створення оригінал-макету видання	03.06	
8	Розрахунки обсягів видання	05.06	
9	Вибір і розрахунки кількості основних матеріалів	05.06	
10	Маршрутно-технологічна карта виготовлення	07.06	
11	Економічна частина	10.06	
12	Оформлення пояснювальної записки	12.06	
13	Оформлення графічної частини	12.06	

Дата видачі завдання 19 травня 2025 р.

Здобувач


(підпис)

Керівник роботи


(підпис)

ст. викл. Лариса ЯЦЕНКО
(посада, власне ім'я, прізвище)

РЕФЕРАТ

Пояснювальна записка кваліфікаційної роботи містить: 85 с., 13 табл., 27 рис., 2 дод., 31 джерел.

АРТБУК, ОРИГІНАЛ-МАКЕТ, ІЛЮСТРАЦІЯ, ДИЗАЙН, ВЕРСТКА, ТВЕРДА ПАЛІТУРКА, АРКУШ, ФОРЗАЦ, ТИСНЕННЯ, ФАЛЬЦЮВАННЯ.

Метою кваліфікаційної роботи є створення оригінал-макету артбука «Світ крізь заплющені очі», що поєднує авторський текст, ілюстрації та концептуальне оформлення для передачі індивідуального творчого бачення.

Актуальність проєкту полягає у зростанні зацікавленості до артбуків як форми візуального мистецтва, яка надає широкі можливості для самовираження та комунікації з глядачем. В умовах посилення уваги до незалежного мистецтва та авторських проєктів артбук виступає унікальним носієм ідеї, що поєднує як естетичну, так і культурну цінність. Крім того, український ринок потребує більшої кількості якісної, локалізованої продукції, що представляє авторський контент.

У межах роботи розроблено повноцінну візуально-графічну концепцію, створено оригінальні ілюстрації, продумано композиційне розміщення елементів на шпальтах та загальну стилістику видання. Особливу увагу приділено вибору матеріалів, технологій друку та оздоблення, зокрема твердій палітурці, тисненню фольгою та нитковому зшиву.

У роботі також проведено аналітичний огляд сучасного ринку артбуків, розглянуто варіанти верстки, програмного забезпечення, матеріалів і поліграфічного обладнання, необхідного для реалізації подібного проєкту у малому тиражі.

ABSTRACT

Explanatory note of the qualifying work to take place: 85 p., 13 tabl., 27 pic., 2 app., 31 sources.

ARTBOOK, ORIGINAL-LAYOUT, ILLUSTRATION, DESIGN, PAGE LAYOUT, HARDCOVER, SHEET, ENDPAPER, FOIL STAMPING, FOLDING.

The purpose of this qualification paper is to develop an original design project of an artbook entitled “Worlds Through Closed Eyes.”

The relevance of the work lies in the creation of authorial illustrative content inspired by dreams and imaginative visions. In modern conditions of visual culture development, there is an increasing interest in unique, artist-driven publications that combine high artistic quality with modern design and production technologies.

The work presents an analytical review of similar art publications, explores current trends in the artbook industry, examines printing methods, software solutions, and technological features necessary for the production of a modern illustrated artbook.

A key part of the project involved the development of original illustrations, page layout design, and the preparation of materials for printing. Special attention was paid to achieving high visual and print quality that meets both aesthetic and production requirements.

ЗМІСТ

	С.
ВСТУП	8
1 АНАЛІЗ ЗАВДАННЯ НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ	10
2 АНАЛІТИЧНИЙ ОГЛЯД ЛІТЕРАТУРИ ЗА ТЕМОЮ	12
2.1 Поняття та види артбуків	12
2.1.1 Кінематографічні артбуки	14
2.1.2 Артбуки відеоігор	17
2.1.3 Анімаційні артбуки	19
2.1.4 Артбуки художників	22
2.2 Аналіз аналогів	24
2.2.1 Артбук «Robots and Other Drawings – Artbook 01»	25
2.2.2 Артбук «The Art of Tales of Arise»	27
2.2.3 Артбук «The Art of Fox’s Odyssey»	29
2.3 Сучасні тенденції артбуків	30
3 РОЗРОБКА ТЕХНІЧНОЇ ХАРАКТЕРИСТИКИ ВИДАННЯ	33
4 РОЗРОБКА СХЕМИ ТЕХНОЛОГІЧНОГО ПРОЦЕСУ ВИГОТОВЛЕННЯ ВИДАННЯ	35
4.1 Додрукарська підготовка	35
4.2 Друк видання	36
4.3 Післядрукарська обробка	37
4.4 Схема технологічного процесу	38
5 ВИБІР ТА ОБҐРУНТУВАННЯ СПОСОБУ ДРУКУ І ДРУКАРСЬКОГО ОБЛАДНАННЯ	40
5.1 Вибір способу друку	40
5.2 Вибір друкарського обладнання	41
6 ВИБІР ТА ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ	45
6.1 Програмне забезпечення для створення ілюстрацій	45
6.2 Програмне забезпечення для підготовки текстової інформації	47

6.3 Програмне забезпечення для верстки видання	48
7 СТВОРЕННЯ ОРИГІНАЛ-МАКЕТУ ВИДАННЯ	50
7.1 Розробка дизайну та вибір кольорового рішення	50
7.2 Розробка структури (модульної сітки) сторінки	55
7.3 Підготовка текстової інформації	57
7.4 Розробка зображень	58
7.5 Верстання сторінок видання	59
7.6 Розробка спуску шпальт	60
8 РОЗРАХУНКИ ОБСЯГІВ ВИДАННЯ	62
8.1 Паперовий аркуш	62
8.2 Друкований аркуш	63
8.3 Умовний друкарський аркуш	63
9 ВИБІР І РОЗРАХУНКИ КІЛЬКОСТІ ОСНОВНИХ МАТЕРІАЛІВ	65
10 МАРШРУТНО-ТЕХНОЛОГІЧНА КАРТА ВИГОТОВЛЕННЯ ВИДАННЯ	68
11 ЕКОНОМІЧНА ЧАСТИНА	69
11.1 Характеристика продукції	69
11.2 Оцінка ринків збуту	70
11.3 Конкуренція	72
11.4 Стратегія маркетингу	73
11.5 Виробничий план	75
11.6 Організаційний план	79
11.7 Фінансовий план	80
ВИСНОВКИ	83
ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ	84
ДОДАТОК А Обкладинка видання	86
ДОДАТОК Б Сторінки внутрішнього блоку	88

ВСТУП

У сучасному візуальному мистецтві артбуки займають важливе місце як форма авторського висловлювання, поєднуючи ілюстрацію, графічний дизайн, концептуальну подачу та індивідуальний наратив. Артбук є не лише носієм зображень, а й засобом створення емоційного простору, що дозволяє глядачеві зануритися у внутрішній світ автора. Цей формат активно використовується в індустріях ілюстрації, анімації, відеоігор, а також у художніх та незалежних видавничих проєктах.

Артбук – це своєрідний щоденник у зображеннях, у якому на першому плані стоїть не сюжет чи текст, а візуальна мова й авторський стиль. Вони можуть виконувати як естетичну функцію, так і слугувати інструментом професійної презентації для ілюстраторів, дизайнерів, аніматорів і митців загалом. Така багатогранність робить артбук унікальним медіа, яке поєднує особисту експресію та графічну майстерність.

Частіше за все артбуки дозволяють краще відчувати задумку майстра, якого висвітлюють.

Зараз артбуки, можна побачити як додаткове видання, що продається разом із основним, рідше – як частину оповідання, зазвичай в кінці книги, або окремі екземпляри присвячені одній темі чи роботам одного автора.

Актуальність теми полягає у зростаючій популярності артбуків як способу персональної та професійної презентації творчості. У часи цифрових медіа та швидкого візуального споживання з'являється особливий інтерес до об'єктів, що несуть в собі щось унікальне, особисте й матеріальне. Артбук як авторський продукт сприяє розвитку художнього мислення, візуальної культури та індивідуальної мови в дизайні.

Метою даної роботи є створення оригінал-макету артбука «Світ крізь заплющені очі», який репрезентує особистий візуальний досвід автора, сформований через сни, фантазії та внутрішні образи. Проєкт спрямований

на втілення концепції «внутрішніх світів» у вигляді друкованого артоб'єкта з чіткою структурою, атмосферою подачею та продуманим дизайном. Для досягнення цієї мети були виконані наступні задачі:

- проаналізувати історію та роль артбуків у сучасній візуальній культурі;
- дослідити типологію артбуків, їх жанрові особливості та функції;
- розробити концепцію майбутнього видання на основі власного творчого матеріалу;
- створити візуальний стиль, що відповідатиме обраній тематиці «внутрішніх світів»;
- виконати верстку оригінал-макету з урахуванням вимог до друкованого продукту.

1 АНАЛІЗ ЗАВДАННЯ НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ

Кваліфікаційна робота присвячена проєктуванню оригінал-макету артбука «Світ крізь заплющені очі». Основна ідея видання полягає у візуальному дослідженні внутрішнього світу художника через ілюстрації, що передають образи фантазій, снів та особистих захоплень. Артбук розглядається не лише як збірка малюнків, а як цілісний і завершений дизайн-продукт, демонструючи авторське бачення.

У рамках роботи планується створити концепцію майбутнього видання, розробити його композиційну структуру, оформлення розворотів, визначити візуальний стиль і ритм подачі зображень. Ілюстрації в артбуці мають бути об'єднані емоційною логікою, послідовністю образів і кольоровою гармонією, а також доповнені графічними елементами та шрифтами, які підкреслюють загальний настрій. При цьому необхідно враховувати технічні параметри, зокрема формат сторінки, кольорову модель, роздільну здатність, припуски та зони безпечного друку.

Артбуки, як особливий вид книжкової продукції, не мають суворо регламентованих стандартів, що надає авторам значну свободу у виборі формату, матеріалів та стилістики. Проте, при створенні артбуків, особливо тих, що призначені для широкого розповсюдження, доцільно враховувати загальні вимоги до книжкових видань. Зокрема, ДСТУ 4489:2005 Видання книжкові та журнальні. Вимоги до форматів встановлює вимоги до форматів книжкових та журнальних видань, що може бути корисним при визначенні розмірів та оформлення артбука .

Крім того, при розробці артбука важливо дотримуватися принципів ергономіки та зручності для читача: оптимальний розмір шрифту, достатній міжрядковий інтервал, контрастність тексту та фону. Також слід враховувати якість друку та вибір паперу, оскільки вони впливають на передачу кольорів та загальне сприйняття ілюстрацій.

Артбуки у сучасному мистецькому та видавничому середовищі служать засобом самовираження для художників, дозволяючи презентувати свої роботи у структурованому та естетично оформленому вигляді.

Зазичай такі видання набувають поширення у спеціалізованих книжкових магазинах та на онлайн – платформах, де їх можуть знайти люди, що цікавляться темою.

Цільову аудиторію артбука "Світ крізь заплющені очі" можна розділити на дві категорії:

поціновувачі сучасного мистецтва, зокрема ілюстрації та графічного дизайну, які можуть шукати натхнення у артбуках інших художників;

осіб, зацікавлених у візуальному дослідженні внутрішнього світу людей та безпосередньо психо-емоційних проявів у мистецтві.

Виходячи з цього, представниками цільової аудиторії являються люди, що безпосередньо мають зв'язок з мистецтвом: студенти та викладачі мистецьких закладів, професійні художники, дизайнери, ілюстратори, а також – широка аудиторія, зосереджена на естетиці та відповідній концептуальності видання.

Проект передбачає аналітичну, креативну та технічну роботу над артбуком як дизайнерським продуктом. У ході виконання необхідно не лише втілити візуальну ідею, але й адаптувати її до поліграфічних вимог. Результатом стане готовий оригінал макет видання. Даний проєкт поєднує творчість з практикою професійного дизайну, а його виконання підтверджує фаховий рівень автора у галузі графічного оформлення друкованих видань.

2 АНАЛІТИЧНИЙ ОГЛЯД ЛІТЕРАТУРИ ЗА ТЕМОЮ

2.1 Поняття та види артбуків

Артбук – це особливий вид візуального видання, основною функцією якого є презентація творчості художника або групи авторів через зображення, ілюстрації, ескізи, концепт-арти, іноді в супроводі коротких коментарів, авторських нотаток або фрагментів тексту. Артбук є об'єктом, що поєднує естетику друку з індивідуальним художнім баченням, а також має певну автономну художню цінність.

У сучасному візуальному середовищі артбук виконує не лише естетичну, але й комунікаційну функцію. Його поява та популярність пов'язані з потребою художників ділитися своїм візуальним досвідом у більш особистісному та доступному форматі, ніж традиційна галерейна експозиція. Артбук дозволяє створити інтимний простір взаємодії з глядачем, де перегортання сторінок є подібним до занурення у внутрішній світ митця.

Першочергово артбуки виникали як внутрішній інструмент візуалізації проєктів у таких сферах як кіно, анімація, геймдизайн або промисловий дизайн. Такі видання слугували для демонстрації стилістичних та композиційних рішень, розвитку персонажів або світів, які надалі втілювалися у кінцевому продукті. Проте з часом артбук вийшов за межі прикладного інструмента і став самостійним жанром візуального мистецтва.

Сучасний артбук часто розглядається як спосіб самовираження митця або як засіб архівації та презентації візуального пошуку. У ньому можуть бути зібрані роботи, створені як у цифровому форматі, так і традиційними засобами – графіка, живопис, змішані техніки. У такому контексті артбук виступає не тільки як засіб фіксації творчого процесу, але й як завершений художній твір, концептуально оформлений у вигляді книги.

Наповнення артбука залежить від його мети, жанру та індивідуального підходу автора, однак у більшості випадків воно є ретельно структурованим поєднанням візуального контенту та, за потреби, текстового супроводу. Кожен елемент виконує естетичну або концептуальну функцію, формуючи єдиний наратив чи емоційний досвід. У центрі артбука завжди знаходиться зображення – це можуть бути як повноцінні ілюстрації, так і чернеткові ескізи, які демонструють шлях художника від ідеї до фінального результату. Зображення в артбуці можуть бути виконані у різних техніках: від традиційних – таких як графіт, акварель чи туш – до цифрових засобів.

Ілюстрації зазвичай є основною візуальною частиною книги, і вони можуть показувати як фантазійні світи, так і особисті відчуття автора. Окрім завершених робіт, автор може включити чернетки, сторінки зі скетчбуків, експерименти з кольором і формою, або зображення, що не були завершені, але несуть емоційне чи концептуальне навантаження. Часто така послідовність зображень створює безсловесну оповідь – подорож у внутрішній світ художника, де важливо не стільки сюжетне завершення, скільки настрої і атмосфера роботи.

Суттєву роль у подібних виданнях несе і текстова частина – це можуть бути авторські коментарі, які пояснюють контекст або розповідають про створення зображення, а також особисті думки, фрагменти спогадів чи навіть уривки з художніх творів. Такий текст доповнює графічний зміст, але ніколи не перевантажує сторінку – навпаки, він має допомагати сприйняттю, бути частиною композиції.

Важливою особливістю є структура артбука. Вона може бути побудована за хронологічним принципом, коли читач стежить за розвитком техніки чи настроїв автора у часі. Можливе й тематичне групування – наприклад, розділення на частини за образами, кольорами або концептуальними серіями. У деяких випадках автор свідомо організовує сторінки за контрастом або ритмом, чергуючи насичені композиції зі

спокійними інтерлюдіями. Це дозволяє підтримати інтерес та створити цілісне враження від перегляду.

До додаткових елементів артбуків можуть належати фотографії робочого простору, особисті нотатки, фрагменти щоденників або скани блокнотів. Такі матеріали додають відчуття ширості й присутності, дозволяючи читачеві ніби зазирнути за лаштунки творчості. У деяких артбуках зустрічаються відбитки текстур, випадкові плями, шматочки паперу або колажі – усе це створює індивідуальний, «живий» характер видання.

2.1.1 Кінематографічні артбуки

Кінематографічні артбуки є важливою складовою сучасної візуальної культури, адже вони документують творчий процес створення фільмів, розкриваючи глядачам закулісні етапи кіновиробництва. Ці видання містять розкадровки, концепт-арти, ескізи персонажів і декорацій, фотографії знімального процесу, а також коментарі режисерів, художників-постановників, костюмерів та інших членів творчої команди. Головною метою кінематографічних артбуків є не лише збереження візуальної спадщини фільму, але й створення окремого об'єкта мистецтва, що дозволяє поглибити емоційний зв'язок глядача з кінострічкою.

У більшості випадків такі артбуки створюються паралельно з виробництвом фільму й публікуються після його виходу у прокат. Вони виконують як художню, так і комерційну функцію: з одного боку, демонструють глибину і складність візуального стилю фільму, з іншого – є елементом мерчандайзингу та засобом залучення аудиторії. Кінематографічні артбуки часто стають об'єктами колекціонування серед шанувальників кіно, особливо якщо йдеться про масштабні блокбастери, анімаційні фільми або стрічки зі складною візуальною мовою.

Один із яскравих прикладів кінематографічного артбуку – «The Art and Soul of Blade Runner 2049» (рис. 2.1), присвячений фільму «Той, що біжить

по лезу 2049» 2017 року, режисера Дені Вільньова. Цей артбук є не просто збіркою кадрів чи ескізів, а глибоким візуально-документальним зануренням у створення складного і похмурого майбутнього, що є продовженням легендарного фільму Рідлі Скотта 1982 року.



Рисунок 2.1 – Розворот артбуку «The Art and Soul of Blade Runner 2049»

Книга охоплює усі стадії створення візуального світу стрічки – від ранніх концепт-артів до фінальних сцен. Вона знайомить читача з процесом розробки дизайну міст, транспортних засобів, інтер'єрів, костюмів, а також кольорових рішень, які формували унікальну атмосферу фільму. Важливу роль в артбуці відіграють коментарі художників, дизайнерів та самого режисера, що дозволяють побачити логіку їхніх виборів – наприклад, як вони поєднували аналогову естетику оригіналу.

Крім візуального матеріалу, видання містить розділи, присвячені світлотіньовим рішенням, побудові кадру та специфічній «відстороненій» архітектурі міста майбутнього. Це дозволяє не лише оцінити масштаб роботи художників-постановників, а й краще зрозуміти вплив візуального стилю на атмосферу фільму та його емоційне сприйняття.

Подібно, «The Art of Avatar: James Cameron's Epic Adventure» (рис. 2.2) демонструє процес створення складного візуального світу Пандори, що став основою для культового фільму. У цьому виданні особливу увагу приділено палітрі кольорів, світлотіні, деталям дизайну рас, пейзажів, техніки й архітектури, що в підсумку формують унікальну естетику стрічки.



Рисунок 2.2 – Розворот артбуку
«The Art of Avatar: James Cameron's Epic Adventure»

Кінематографічні артбуки мають навчальну цінність для студентів творчих спеціальностей, зокрема майбутніх дизайнерів, ілюстраторів, сценаристів і режисерів. Вони дають змогу дослідити послідовність розробки візуальної концепції фільму, а також методи роботи команди над складними та об'ємними проєктами.

2.1.2 Артбуки відеоігор

Артбуки відеоігор – це спеціалізовані видання, що документують і презентують візуальну складову процесу створення гри. Вони стали важливою частиною геймерської культури та індустрії цифрового мистецтва, оскільки дозволяють зазирнути за лаштунки візуального виробництва гри, демонструючи не лише фінальні зображення, а й етапи розробки – від перших начерків до повноцінних концептів.

У таких артбуках зазвичай представлені дизайнерські нароби персонажів, інтер'єрів, архітектури ігрового світу, зброї, транспорту, істот, а також – альтернативні варіанти оформлення, які не були використані у фінальній версії гри. Вони можуть містити коментарі художників, арт-директорів та розробників. Завдяки цьому читач дізнається про стильові джерела натхнення, особливості художнього напрямку гри, а також цінні технічні нюанси створення цифрового світу.

Артбуки відеоігор виконують кілька важливих функцій.

По-перше, це спосіб збереження художнього доробку, який у самій грі може бути не повністю помічений через динаміку геймплею.

По-друге, це джерело натхнення для інших митців, а також елемент маркетингу та підвищення цінності бренду.

Врешті-решт, це форма культурного архіву цифрового мистецтва, що фіксує візуальні етапи становлення гри як відповідного комплексного мультимедійного твору.

Особливо популярними є артбуки від студій з яскраво вираженою візуальною стилістикою. Наприклад, «The World of Cyberpunk 2077» (рис. 2.3) та «The Art of The Last of Us» (рис. 2.4) стали не лише колекційними виданнями, але й об'єктом дослідження для художників, геймерів і критиків. Ці артбуки демонструють, наскільки велика команда фахівців працює над створенням гри, та як комплексно розробляється естетичний простір, у якому потім взаємодіє гравець.



Рисунок 2.3 – Розворот артбуку «The World of Cyberpunk 2077»



Рисунок 2.4 – Розворот артбуку «The Art of The Last of Us»

2.1.3 Анімаційні артбуки

Анімаційні артбуки – це видання, присвячені процесу створення анімаційних фільмів або серіалів, що мають на меті не лише зберегти художній спадок конкретного проєкту, але й розкрити глядачеві творчий процес, який стоїть за кожним кадром. На відміну від звичайних ілюстративних альбомів, анімаційні артбуки слугують як документальне джерело, де зібрані концепт-арти, дизайн персонажів, фони, розкадровки, палітри кольорів, експресивні таблиці, стилістичні референси та ескізи, що ілюструють, як із ідеї виникає цілісний анімований світ.

Ці книги зазвичай створюються у співпраці з художниками, режисерами, дизайнерами персонажів та арт-директорами, що забезпечує глибокий і достовірний погляд на внутрішню «кухню» студії. У вступних до таких артбуків часто можна знайти пояснення щодо візуальної стилістики, символізму, історичного або культурного контексту, на які спиралася команда. Багато артбуків містять розгорнуті інтерв'ю з ключовими учасниками проєкту.

Особливе місце на ринку анімаційних артбуків займають видання студій Ghibli. Наприклад, *The Art of Spirited Away* (рис. 2.5) вражає не лише кількістю ілюстрацій, а й зануренням у поетичну атмосферу фільму. Це видання містить численні ескізи, фрейми з фільму, концепт-арти персонажів і локацій, а також коментарі самого Міядзакі та членів його команди. Особливу увагу приділено атмосфері, кольоровим рішенням, а також інтерпретації міфологічних і побутових мотивів, що зробили фільм унікальним. Цей артбук став повноцінною частиною художньої спадщини студії Ghibli на ряду з геніальними фільмами Хаяо Міядзакі.

Артбук «*Arcane: League of Legends – The Art of the Series*» є офіційним візуальним супроводом до анімаційного серіалу «*Arcane*» від Riot Games та студії Fortiche Production (рис. 2.6).

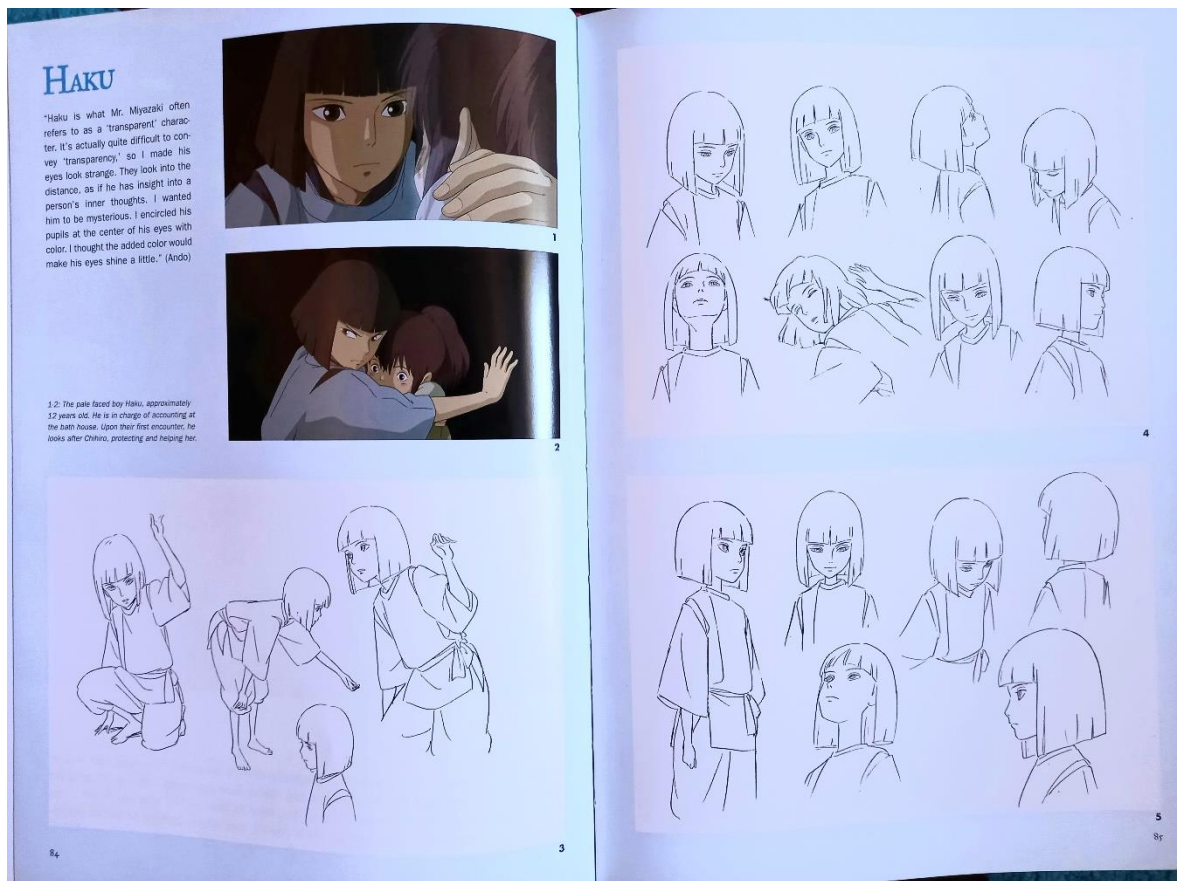


Рисунок 2.5 – Розворот артбуку «The Art of Spirited Away»



Рисунок 2.6 – Розворот артбуку

«Arcane: League of Legends – The Art of the Series»

Це розкішне видання демонструє багатий художній світ серіалу, занурюючи читача в процес розробки дизайну персонажів, середовищ, технологій і атмосфери міста Пілтовер та Зауну.

Артбук містить концепт-арти, розкадровки, кольорові дослідження та фонові малюнки, що розкривають, як саме візуальний стиль серіалу набував своєї унікальної естетики. Окрему увагу приділено ключовим персонажам, зокрема Джинкс, Вай, Джейсу й Віктору – у ньому показано, як змінювався їхній вигляд та емоційний стан упродовж виробництва. Видання також включає коментарі художників і творців серіалу, які діляться натхненням, труднощами та прийнятими рішеннями.

Книга чудово ілюструє, як тісна співпраця між аніматорами, дизайнерами та сценаристами формує візуальну мову, що є водночас кінематографічною, експресивною та глибоко емоційною. Цей артбук вважається цінним ресурсом як для шанувальників серіалу, так і для художників, що цікавляться концепт-артом та анімацією.

Анімаційні артбуки також мають не лише мистецьку, але й освітню цінність – вони слугують довідником для студентів, ілюстраторів, режисерів, аніматорів та дизайнерів, які вивчають структуру побудови кадру, мову форми та світлотіні, взаємодію персонажів і фону. Крім того, такі видання мають колекційну цінність і високий попит серед фанатів, адже дозволяють заново пережити естетичний досвід фільму або серіалу.

У світі, де візуальний наратив стає дедалі важливішим, анімаційні артбуки виконують функцію збереження та аналізу творчих рішень, які формують сучасну культуру. Вони дозволяють глибше зануритись у побудови світів і роблять мистецтво доступним не лише у споживанні, але й допомагають у його розумінні.

2.1.4 Артбуки художників

Артбуки художників мають давню історію – ще з часів Ренесансу митці створювали альбоми, де зберігали ескізи, навчальні нотатки та малюнки з натури. У сучасному ж форматі артбуки стали важливою частиною візуальної культури: вони не лише демонструють завершені роботи, а й відкривають глядачу творчий процес художника – його пошуки, етапи формування стилю, емоційний настрій і візуальне мислення.

Класичним прикладом такого артбуку є The Sketchbooks of Leonardo da Vinci (рис 2.7), що зібрали найвідоміші зошити великого італійського художника, інженера та мислителя. Ці книги стали не просто збіркою ескізів, а документальним підтвердженням багатогранності його творчості. У них Леонардо досліджував не лише пропорції людського тіла, а й архітектуру, анатомію, рух води, польоти птахів та механіку. Його артбуки містять численні записи, креслення, інженерні схеми та малюнки – ілюстрації внутрішнього бачення світу людини епохи Відродження. Їх цінність полягає у здатності відтворити мислення митця через зоровий щоденник, де кожен розворот – нове відкриття.

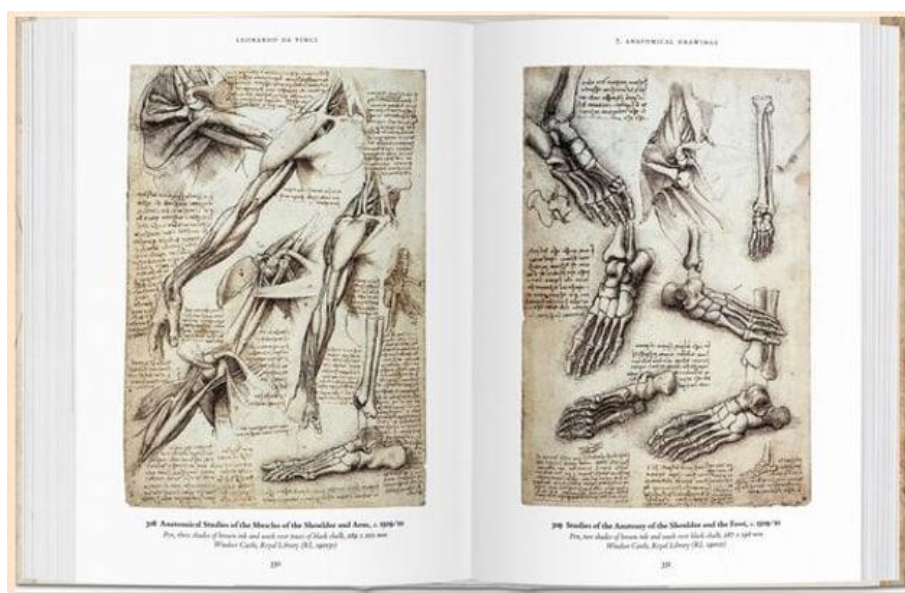


Рисунок 2.7 – Розворот артбуку The Sketchbooks of Leonardo da Vinci

Один із помітних прикладів артбуку сучасного діджитал-художника, присвяченого персонажам, – це «Loish: The Art of Loish» від ілюстраторки Лоис ван Барле (рис. 2.8), відомої під ніком Loish.



Рисунок 2.8 – Розворот артбуку Loish: The Art of Loish

Артбук «Loish: The Art of Loish» є відображенням творчості однієї з найвідоміших сучасних цифрових ілюстраторок. Він містить понад 200 сторінок її робіт, фокусуючись переважно на зображенні персонажів – головному напрямі її художньої практики. В артбукі зібрані як ранні ескізи, так і зрілі, стилістично довершені ілюстрації. Особливу увагу приділено процесу створення персонажів – від початкових пошуків у формі ескізів до фінального діджитал-рендерингу. Loish також коментує свої роботи,

пояснюючи, як формується характер персонажа через позу, вираз обличчя, вибір кольорової гами та навіть фон.

Цей артбук вирізняється тим, що в ньому художниця не лише демонструє свої роботи, а й ділиться особистими думками щодо стилістичних вподобань, розвитку власного візуального голосу та боротьби з синдромом самозванця – тем, які знайомі багатьом молодим художникам. Вона також відкрито говорить про труднощі у творчому шляху, тим самим надаючи артбуку автобіографічного звучання.

Важливо зазначити, що The Art of Loish було профінансовано через Kickstarter – тобто підтримано безпосередньо її спільнотою. Це ще раз свідчить про популярність артбуків серед цифрових художників і їхніх фанатів як форми не лише демонстрації мистецтва, а й налагодження комунікації з аудиторією. Крім того, видання охоплює різні техніки та стилі: від коміксових ліній до м'якого живописного підходу в Procreate або Photoshop, що робить його цінним ресурсом для початківців і професіоналів.

2.2 Аналіз аналогів

Артбук «Світ крізь заплющені очі» являється представником артбуку художників, що поєднує візуальний наратив із особистісним підходом автора. Основою для створення такого артбуку стали приклади сучасних артбуків, виконаних цифровими художниками.

Вони демонструють різноманітність форматів, обсягів, тем і технік, що використовуються у сфері авторських або комерційних артбуків.

У цьому підрозділі буде розглянуто декілька подібних видань – як малих, так і більш розгорнутих – для виявлення актуальних підходів до структури, дизайну, змісту та оформлення авторського артбуку.

2.2.1 Артбук «Robots and Other Drawings – Artbook 01»

Одним із яскравих прикладів якісно виконаного сучасного артбуку є «Robots and Other Drawings – Artbook 01» індійського цифрового художника Sketchedup20 (Рахул Патіл). Видання демонструє індивідуальний стиль автора та поєднує в собі естетику індустриального майбутнього з традиційною технікою скетчування.

Артбук видано у м'якій палітурці з матовим ламінуванням (рис. 2.9), що додає естетичної вишуканості та захищає обкладинку від механічних пошкоджень. За заявою автора, кожен друкований примірник особисто підписаний, що підвищує його колекційну цінність.

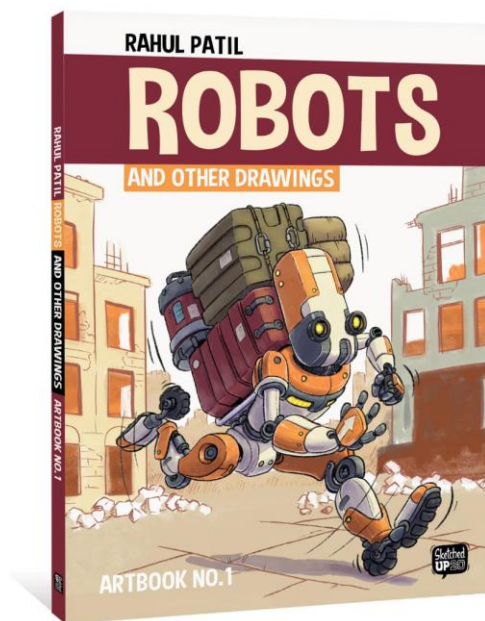


Рисунок 2.9 – Обкладинка артбука «Robots and Other Drawings»

Ілюстрації (рис. 2.10) виконано цифровим способом, проте з явним акцентом на ручне скетчування: у роботах збережено фактурність лінії, відчуття матеріалу й середовища. Основу книжки складають концепт-арти.

Видання надруковано на високоякісному офсетному папері, який забезпечує глибину кольору й чіткість зображень.

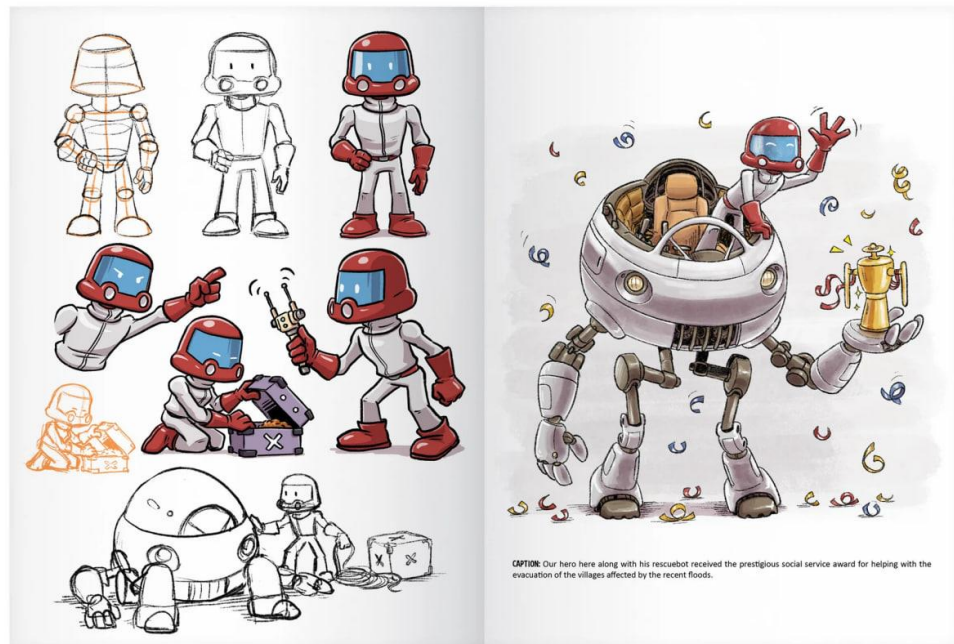


Рисунок 2.10 – Обкладинка артбука «Robots and Other Drawings»

У цього артбука також є цифрова версія, що представлена у форматі PDF з високою роздільною здатністю, що дозволяє переглядати зображення у деталях. Для запобігання піратству файл містить водяні знаки.

Артбук був виданий незалежно, без участі великого видавництва, і реалізується через особистий сайт автора та платформу Gumroad, що є поширеним рішенням серед діджитал-художників.

Такий приклад демонструє сучасний підхід до створення артбуків як до форми персонального візуального архіву, який водночас є повноцінним мистецьким продуктом. Артбук демонструє, що навіть ескізи та особисті замальовки власних персонажів можуть стати основою повноцінного друкованого видання. Простота наповнення не зменшує цінність артбука – навпаки, надає йому щирості та індивідуальності. Завдяки свободі композиції та невимушеності стилю, видання не втрачає художньої привабливості. Це хороший приклад того, як артбук може стати платформою для демонстрації авторського бачення без обов'язкової прив'язки до великого комерційного проєкту чи бренду.

2.2.2 Артбук «The Art of Tales of Arise»

«The Art of Tales of Arise» – це авторське видання сучасного художника Міноро Івамото, що спеціалізується на візуальному сторітелінгу та концепт-арті у фентезійній естетиці. Видання представляє добірку ключових ілюстрацій та розробок одного масштабного проєкту, створеного митцем упродовж кількох років. Артбук є зразком якісно виконаного артбуку середнього обсягу, що поєднує елементи наративного дизайну, концепту персонажів, середовища та візуальної драматургії.

Видання має тверду палітурку з механічним способом скріплення блоку – клейове безшвейне скріплення, з матовим ламінуванням і лакованими елементами (рис. 2.11). Обкладинка виконана стримано, у темно-сірих і мідяних тонах із лаконічною назвою, розміщеною по центру.

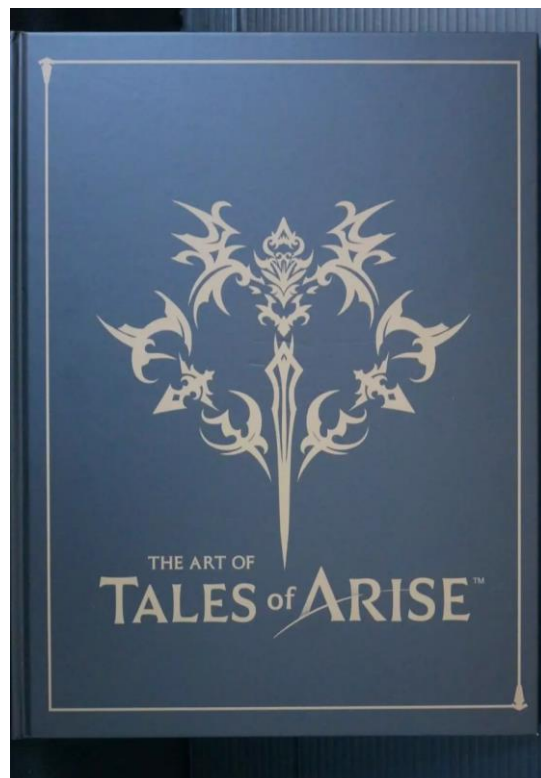


Рисунок 2.11 – Обкладинка артбука «The Art of Tales of Arise»

Артбук має 64 сторінки формату А4 (210×297 мм). надрукований повноколірним офсетним друком на глянцевому крейдованому папері

високої щільності, приблизно 150–170 г/м², що дозволяє передати максимальну насиченість кольорів, необхідну для демонстрації цифрових ілюстрацій. Повноколірний друк забезпечує високу точність передачі відтінків, що особливо важливо у візуально багатих артбуках, створених на основі JRPG-естетики. Сторінки оформлені з виваженим візуальним балансом: ілюстрації займають більшу частину площини, доповнюючись короткими коментарями художника (рис 2.12).



Рисунок 2.12 – Розворот артбуку «The Art of Tales of Arise»

Артбук «The Art of Tales of Arise» вирізняється винятково якісним поліграфічним оформленням. Особливої уваги заслуговує дизайн обкладинки – вона приваблює завдяки глибокій кольоровій гамі, ілюстративному насиченню та глянцевам елементам. Використання твердої папітурки додає виданню вагомості, довговічності та презентаційного вигляду. Такий підхід свідчить про цінність артбука не лише як збірки ілюстрацій, а й як колекційного предмета.

2.2.3 Артбук «The Art of Fox's Odyssey»

Артбук «The Art of Fox's Odyssey» (рис. 2.13) є авторським цифровим виданням художниці Artsenya, створеним у рамках роботи над візуальним супроводом до науково-фантастичного твору Антона Кареліна «Одіссея Лиса». Це видання є прикладом малотиражного артбуку, який демонструє послідовну візуальну розробку персонажів для художнього проєкту. Його обсяг становить 28 сторінок у форматі 148×210 мм.



Рисунок 2.13 – Артбук «The Art of Fox's Odyssey»

Структурно артбук побудований довкола 11 оригінальних персонажів, кожен із яких представлений у вигляді декількох варіантів зовнішнього вигляду, кольорових скетчів та фінальних ілюстрацій. До кожного образу додаються короткі анотації та коментарі від авторки, які розкривають як художні рішення, так і сюжетні ролі героїв. Таке подання надає артбукові не лише візуальної, а й концептуальної цінності: читач має змогу простежити логіку дизайну, дізнатися, яким чином візуальні елементи доповнюють характер персонажів і відображають загальну естетику вигаданого світу.

Художниця використовувала цифрові інструменти для створення всіх ілюстрацій у таких програмах як Adobe Photoshop або Clip Studio Paint. Основу зображень становлять лінійні малюнки з подальшим кольоровим опрацюванням, що включає м'які заливки, прозорі тіні та текстуровані пензлі, які імітують традиційні художні матеріали. У ряді розворотів використано тоновані фони з декоративними елементами, що зберігають баланс між деталізацією та цілісністю подачі.

Попри обмежений обсяг, *The Art of Fox's Odyssey* справляє цілісне враження завершеного концепт-проєкту. Видання поєднує в собі як художню цінність, так і функціональність з точки зору презентування творчого процесу. Цей артбук демонструє, що навіть короткі видання можуть бути ефективним форматом для розкриття творчих задумів, особливо в умовах індивідуальної або конкурсної роботи, що не передбачає великих друкованих накладів. Такий формат зручний для молодих авторів і студентських проєктів, адже дозволяє втілити повноцінну концепцію в межах обмежених ресурсів, при цьому зберігаючи художню цілісність і оригінальність.

2.3 Сучасні тенденції артбуків

У наш час артбуки відіграють значну роль у візуальній культурі, ставши повноцінним мистецьким продуктом, а не лише супровідною продукцією до фільмів, ігор чи художніх проєктів. Вони дедалі більше зміщуються у бік естетично довершених об'єктів колекціонування, які не тільки демонструють закулісні матеріали, а й виступають самостійним витвором мистецтва.

Однією з головних сучасних тенденцій є фокус на матеріальність і оформлення. Видавці все частіше експериментують з обкладинками (тиснення, прозорі обгортки, шовкове покриття), нестандартними форматами, розворотами з додатковими елементами: клапанами, вкладками,

3D-ефектами. Все для того щоб виділити своє видання серед інших та зробити його цікавішим.

На відміну від традиційних книжкових видань, де домінує текстова складова, артбуки є перш за все візуальними об'єктами. Їхня верстка виконує не лише інформативну, а й емоційно-художню функцію: вона формує загальне враження від видання, занурює читача в атмосферу зображеного світу, допомагає краще сприймати творчий задум автора або колективу митців. Це робить верстку артбуків унікальним дизайнерським процесом, який потребує глибокого розуміння композиції, типографіки та психології візуального сприйняття.

Однією з характерних рис сучасної верстки артбуків є мінімалізм у текстовій частині. Автори прагнуть надати перевагу зображенню, що дозволяє передати настрій, атмосферу та художню ідею без зайвого опису. Тексти займають мінімум простору і зазвичай представлені у вигляді коротких описів, підписів або фрагментів особистих коментарів. Таким чином, читач отримує змогу зосередитися на зображенні як на центральному елементі сторінки, сприймаючи книжку радше як візуальний досвід, а не традиційне літературне оповідання.

Верстка сучасного артбука ґрунтується на динамічній композиції. Часто відмовляючись від суворої сітки, дизайнери працюють із нестандартним розміщенням елементів: асиметрією, зміною масштабу, накладанням зображень одне на одне, використанням повноформатних ілюстрацій на весь розворот. Усе це створює відчуття візуального ритму, що дозволяє підтримувати інтерес читача та зробити кожну сторінку унікальною. Поряд із цим велике значення має так званий «повітряний простір» навколо зображень або тексту. Він дозволяє підкреслити головні елементи композиції, забезпечуючи баланс і візуальний комфорт.

Особливу увагу в артбуках приділяють типографіці. Шрифт тут відіграє роль не лише інструменту читання, а й декоративного елементу. У деяких випадках текст цілеспрямовано стилізується під естетику того світу,

який представляє артбук: футуристичні шрифти, каліграфія, імітація рукописного тексту тощо. Типографіка може бути інтегрована в зображення, ставати частиною ілюстрації або навіть втрачати стандартну структуру, підпорядковуючись ритму композиції.

Ще однією відмінністю є принцип організації сторінок. Артбук рідко розглядається як лінійна розповідь – кожен розворот часто сприймається як самостійний художній блок. Це дозволяє авторам працювати з візуальною драматургією: змінювати кольорову палітру, композицію, інтенсивність і стилістику зображень від сторінки до сторінки, викликаючи в читача ті чи інші емоції. Такий підхід особливо актуальний для артбуків, присвячених художнім проєктам, фільмам, іграм або персональним візуальним історіям.

Сучасна верстка також нерідко включає «відкриті» елементи – скетчі, сторіборди, варіанти дизайну персонажів, коментарі митців, все це дозволяє читачу зазирнути за куліси творчого процесу.

Також зростає популярність моновидань, присвячених окремому персонажу, світу або темі. Наприклад, артбук може бути повністю присвячений візуальному дослідженню архітектури вигаданого міста, або деталям створення одного персонажа з різними стилістичними підходами.

Окрема тенденція – інтерактивність у цифрових артбуках. Завдяки діджитал-форматам (особливо PDF, інтерактивні ePub, AR-книги) з'являється можливість додавати анімовані елементи, аудіо та навіть відеоінтерв'ю з художниками, що дозволяє занурити читача глибше у процес створення проєкту. Такі видання особливо поширені в незалежних студіях та серед діджитал-художників.

3 РОЗРОБКА ТЕХНІЧНОЇ ХАРАКТЕРИСТИКИ ВИДАННЯ

У цьому розділі розглядаються ключові аспекти формування технічної характеристики видання. Цей етап є важливим для забезпечення відповідності готового продукту стандартам якості та очікуванням цільової аудиторії. Визначення технічних параметрів має вирішальне значення для досягнення належного рівня друкарської та візуальної якості, що безпосередньо впливає на сприйняття та успішність видання. До процесу розробки технічної характеристики входять такі складові, як формат і розмір видання, тип використовуваного паперу, кольорова гама, спосіб друку, особливості виконання тощо. Урахування цих факторів дозволяє створити продукт, який поєднує естетичну привабливість, функціональність, а також відповідає виробничим і економічним умовам реалізації.

У таблиці 3.1 наведені технічні характеристики для видання

Таблиця 3.1 – Технічні характеристики видання

Параметр	Значення
Вид видання і призначення	
За цільовим призначенням	Художнє видання
За матеріальною конструкцією	Книга
Знакова природа інформації	Текстово-ілюстраційна
За періодичністю	Неперіодичне
Формат видання	
Формат і частка паперового аркуша, см	60×90/8
Розмір необрізаного блоку, мм.	225х300
Формат обрізаного блоку, мм.	220х290
Обсяг видання	
Фізичні друкарські аркуші	4
Умовні друкарські аркуші	4
Паперові аркуші	2
Сторінки	32
Зошити	8
Тираж видання	100

Продовження таблиці 3.1

Поліграфічне оформлення	
Кольоровість видання та його елементів	Видання й обкладинка 4+4
Площа аркуша, зайнята ілюстраціями, %	75%
Характер ілюстрацій	Векторні, растрові
Варіант оформлення шпальт	
Гарнітура, кегель і накреслення шрифтів	Основний текст – Century Gothic Заголовки – Segoe Script
Спосіб друку сторінок та обкладинки	Цифровий друк
Конструкція видання	
Додаткові елементи	Накидний форзац
Кількість зошитів	8
Кількість сторінок в одному зошиті	4
Спосіб скріплення блоку	Шиття ниткою впрострочку
Тип, конструкція палітурної кришки	Тип 6, палітурна кришка з однієї деталі
Папір для друкування основного блоку та інших елементів видання	Некрейдований папір 150 г/м ² Дизайнерський картон 300 г/м ²
Інші матеріали для поліграфічного оформлення видання	Фольга

4 РОЗРОБКА СХЕМИ ТЕХНОЛОГІЧНОГО ПРОЦЕСУ ВИГОТОВЛЕННЯ ВИДАННЯ

Технологічний процес виготовлення артбуку є послідовністю взаємопов'язаних операцій, що перетворюють початкову ідею та сирі матеріали у готовий продукт. Для артбуку «Світ крізь заплющені очі» цей процес можна умовно поділити на кілька основних етапів: додрукарська підготовка, друк та післядрукарська обробка.

4.1 Додрукарська підготовка

Робота над створенням артбуку проходить кілька ключових етапів. Початково формується ідея та виконуються ескізи: розробляється концепція видання, визначаються його тема, стиль, цільова аудиторія та загальний вигляд. Цей етап включає в себе створення візуальної концепції, чорнових ескізів ілюстрацій і планування структури майбутнього артбуку. Далі відбувається створення фінальних ілюстрацій, підготовка текстового матеріалу та розробка модульної сітки.

Ілюстрації виконуються з урахуванням технічних вимог друку, зокрема роздільної здатності та кольорової моделі СМΥК. Текстовий супровід (передмова, підписи до зображень, пояснення тощо) проходить етапи написання, редагування та коректури.

Модульна сітка визначає розміщення всіх елементів на сторінці – тексту, зображень, полів, нумерації – й забезпечує візуальну гармонію всього макету [4]. Наступним кроком є верстання – компоновання всіх елементів згідно з модульною сіткою у спеціалізованих графічних програмах. На цьому етапі формується остаточний вигляд кожної сторінки, що надалі слугуватиме основою для друку [5].

Після цього виконується ретельна перевірка макету: контролюється відповідність верстки сітці, правильність розміщення елементів, відсутність орфографічних та технічних помилок, а також відповідність до вимог друку – наявність вильотів, обрізних міток, належна якість зображень. Далі здійснюється електронний монтаж, тобто створення спуску шпальт – розміщення сторінок на аркуші з урахуванням подальшого фальцювання, шиття та обрізки [6].

На завершення підготовлені файли, зазвичай у форматі PDF/X, передаються на цифрову друкарську машину, з усіма необхідними параметрами – кольоровою інформацією, розмірами й структурою аркушів.

4.2 Друк видання

Друкування є одним із ключових етапів поліграфічного виробництва, адже саме під час нього відбувається перенесення підготовленого макету на папір. У цьому проєкті використовувався цифровий друк, що є сучасним і зручним рішенням для малих і середніх тиражів, а також дає змогу швидко вносити зміни та досягати високої якості без потреби у виготовленні друкарських форм.

Процес друкування розпочинається із завантаження паперу, під час якого аркуші обраного матеріалу фізично розміщуються в цифрову друкарську машину. Папір добирається згідно з технічними характеристиками видання – його форматом, щільністю, товщиною та фактурою, адже саме ці параметри впливають як на поведінку паперу під час друку, так і на якість відтворення зображення. Після цього відбувається налаштування обладнання: друкарську машину калібрують під конкретний тип паперу, встановлюють параметри передачі кольору, контрастності, температури фіксації тонера, щільності нанесення фарби, а також точність розміщення зображень на аркуші. Такі дії гарантують стабільну якість відбитків протягом усього тиражу.

Основний процес друкування передбачає пряме перенесення зображення з електронного файлу на папір без застосування друкарських форм. У більшості цифрових машин використовується електрофотографічна технологія (тонерний друк) або струменевий метод. У результаті кожен аркуш проходить через етап нанесення зображення, термічної фіксації та подається у вигляді готового відбитка, що не потребує додаткової сушки.

Протягом усього друкарського процесу здійснюється постійний контроль якості: перевіряється насиченість кольору, чіткість зображень та точність суміщення. У разі виявлення дефектів – зміщення, плям або нерівномірного нанесення тонера – налаштування машини можуть оперативно коригуватись без зупинки всього виробничого процесу.

Палітурка виготовляється окремо від основного блоку видання. Для артбуку було обрано 7 тип палітурки – тверду палітурку з окремо виготовленими обкладинками, які потім з'єднуються з блоком. Такий тип забезпечує високу міцність, довговічність та презентабельний вигляд видання, що є важливим для візуальних і авторських книг.

Обкладинка виконується вручну з використанням матового крейдованого паперу, який наклеюється на палітурний картон. Це дозволяє зберегти якість зображення, уникнути відблисків та підкреслити стильове рішення артбуку. Друк лайнера здійснюється окремо на цифровій машині, після чого проводиться процес ламінування, приклеювання до палітурного картону та формування корінця.

4.3 Післядрукарська обробка

Після завершення друку надруковані аркуші проходять процес фальцювання, тобто згинання для формування зошитів.

У випадку артбуку використовуються аркуші формату 25×30/2, які фальцюються двічі, утворюючи 4-сторінкові зошити.

Далі відбувається шиття впрострочку – процес скріплення зошитів у книжковий блок за допомогою прошивання нитками по згину.

Такий спосіб з'єднання забезпечує надійність, довговічність і гарне розкривання видання, що особливо важливо для художніх артбуків [7].

Після шиття розпочинається етап виготовлення палітурок, під час якого здійснюється розкрій палітурного картону необхідної товщини (приблизно 1 мм) та обклеювання його друкованим лайнером – оформленим зображенням обкладинки.

Залежно від типу палітурки (у цьому випадку – тверда, сьомого типу), технологія виготовлення має свої особливості [8].

На наступному етапі відбувається комплектування вкладанням, тобто послідовне збирання всіх зошитів, вкладених один в один, у єдиний книжковий блок.

Після цього проводиться оздоблення палітурок, що включає різноманітні декоративні та захисні операції: матове або глянцеве ламінування, УФ-лакування, тиснення фольгою або конгревне тиснення – залежно від дизайнерського задуму та потреб артбуку.

Фінальним етапом є обрізка з трьох боків, коли книжковий блок обрізається з головки, хвоста і переднього краю до остаточного формату.

Ця операція надає виданню завершеного, професійного вигляду та гарантує зручність у користуванні.

4.4 Схема технологічного процесу

Схема технологічного процесу виготовлення артбука на рис. 4.1.

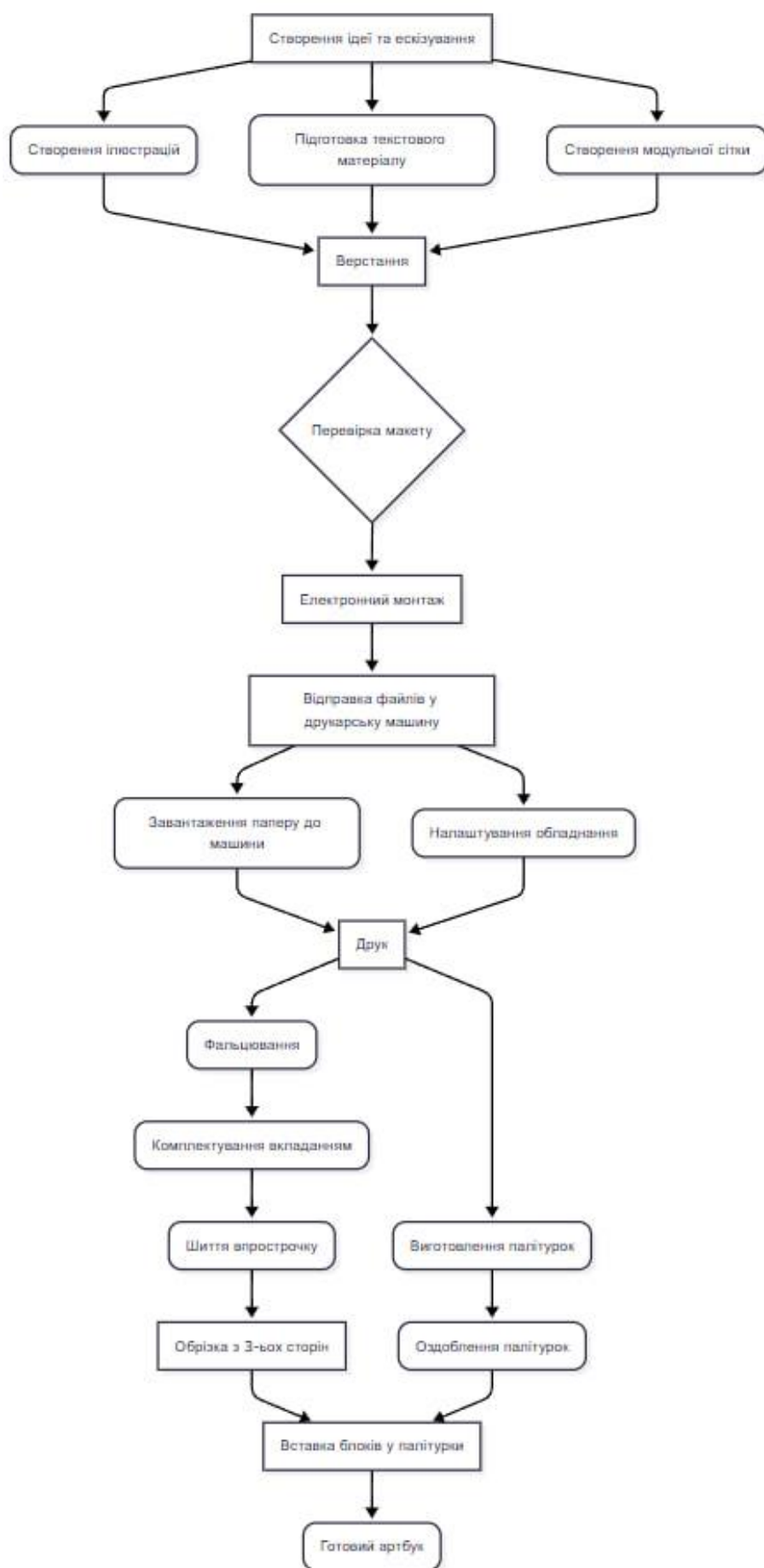


Рисунок 4.1 – схема технологічного процесу виготовлення артбука

5 ВИБІР ТА ОБҐРУНТУВАННЯ СПОСОБУ ДРУКУ І ДРУКАРСЬКОГО ОБЛАДНАННЯ

Вибір способу друку та друкарського обладнання є критично важливим етапом у процесі створення будь-якого видання. Від цього рішення безпосередньо залежать не лише якість відтворення малюнків, кольоропередача, фінальний вигляд артбуку, але й собівартість та час виготовлення. Неправильний вибір може призвести до спотворених кольорів, низької деталізації зображень, невідповідності тактильних відчуттів від паперу, або ж до необґрунтованих фінансових витрат.

Кожен спосіб друку має свої переваги та недоліки, які слід враховувати, виходячи з тиражу, формату, особливостей паперу та бюджету проєкту. Аналогічно, вибір конкретної моделі друкарської машини визначає технічні можливості друкарні, її здатність працювати з обраним типом паперу та забезпечувати необхідну якість друку. Тому, ретельний аналіз цих факторів на етапі планування є запорукою успішного втілення авторського задуму та отримання високоякісного кінцевого продукту.

5.1 Вибір способу друку

Для виготовлення артбуку тиражем 100 примірників цифровий друк є оптимальним вибором, пропонуючи низку значних переваг у порівнянні з традиційними способами, такими як офсетний друк. Цей метод дозволяє ефективно вирішити завдання, пов'язані як з економічними, так і з якісними аспектами виробництва.

Однією з ключових переваг цифрового друку є його рентабельність для малих і середніх тиражів. На відміну від офсетного друку, цифровий не потребує дороговартісної та трудомісткої підготовки друкарських форм. Кожен відбиток формується безпосередньо з цифрового файлу, що значно

скорочує початкові витрати та час на приладку обладнання. Це робить цифровий друк економічно вигідним рішенням саме для тиражу в 100 екземплярів, де витрати на підготовку офсетних форм були б розподілені на малу кількість примірників, роблячи вартість одиниці значно вищою [9].

Крім того, цифровий друк забезпечує високу швидкість виконання замовлення. Відсутність необхідності у виготовленні форм та швидка зміна макетів дозволяють оперативно запустити процес друку та отримати готову продукцію у коротші терміни. Це є важливою перевагою в умовах сучасних дедлайнів, особливо для дипломних робіт або проєктів, що вимагають швидкого втілення. Якість цифрового друку на сучасному обладнанні досягла рівня, що дозволяє отримувати чіткі та деталізовані зображення з насиченою кольоропередачею, що є вкрай важливим для артбуку, де візуальна складова домінує. Цифрові машини здатні точно відтворювати широкий спектр кольорів, забезпечуючи високу відповідність оригінальним малюнкам. Також, вони дають можливість друкувати на різноманітних типах паперу без значної втрати якості [10].

Нарешті, цифровий друк пропонує гнучкість та можливість персоналізації. Завдяки прямому друку з файлу, існує можливість вносити зміни до макету навіть під час друку тиражу або, за потреби, персоналізувати окремі примірники без значних додаткових витрат [11].

Таким чином, комбінація економічної ефективності для малих тиражів, швидкості, високої якості відтворення та гнучкості робить цифровий друк ідеальним вибором для артбуку в 100 примірників, забезпечуючи оптимальне співвідношення ціни та якості.

5.2 Вибір друкарського обладнання

Для виготовлення артбуку буде задіяно кілька ключових машин, кожна з яких відіграє свою незамінну роль у перетворенні цифрових файлів на готове видання.

Центральне місце у процесі займає цифрова друкарська машина Konica Minolta AccurioPress C6085. Її головна роль – це якісний повнокольоровий друк усіх сторінок артбуку та елементів обкладинки. Ця машина використовує технологію електрофотографії, де зображення формується за допомогою тонера, забезпечуючи високу роздільну здатність та точну передачу кольорів. Для тиражу в 100 примірників Konica Minolta AccurioPress C6085 є ідеальною, оскільки вона не потребує попереднього виготовлення друкарських форм, що значно прискорює процес і знижує витрати на приладку. Вона дозволяє друкувати на різноманітних паперах, включаючи Munket Pure, зберігаючи високу деталізацію та насиченість ілюстрацій, що є критично важливим для художнього видання [12].

Після виконання друкарських операцій, виготовлення артбуку переходить до етапів післядрукарської обробки, які забезпечують формування остаточного вигляду видання. У процесі виробництва використовуються спеціалізовані поліграфічні машини, що забезпечують точність, якість та високу естетичність готового продукту.

Наступним після друку етапом є фальцювання надрукованих аркушів. Цей процес здійснюється на фальцювальній машині Multipli 35 F. На цьому етапі друкарські аркуші розміром 225×300 мм послідовно складаються у зошити, що утворюють блок книги. Машина Multipli 35 F дозволяє виконувати різні схеми фальцювання з високою точністю завдяки налаштуванням параметрів складання, рівномірному притиску та контролю ліній згинів. Завдяки стабільній роботі даної моделі забезпечується правильне формування зошитів без перекосів, що є критично важливим для подальших операцій шиття та обрізання блока.

Після фальцювання сформовані зошити комплектуються у книжковий блок та передаються на операцію шиття нитками, що застосовується для формування міцного внутрішнього блоку артбуку. Перед шиттям оператор вручну виконує вкладку — послідовно вкладає зошити один в один у правильному порядку, формуючи повний книжковий блок.

Далі готовий блок подається на ниткошвейну машину SMYTH FX30, яка здійснює процес шиття впрострочку. Під час роботи машина прошиває блок наскрізь міцною ниткою по всій товщині блока, створюючи стійке з'єднання аркушів. Такий метод забезпечує високу міцність, гнучкість і довговічність книжкового блока — сторінки надійно закріплені, не випадають навіть при активному використанні артбука. Завдяки високій точності роботи машини SMYTH FX30, шов формується рівно, нитка натягується оптимально, а блок зберігає правильну геометрію

Далі блок надходить до операції обрізання, яка виконується на одноножовій паперорізальній машині Polar 78 XT. Шитий блок обрізується по трьох сторонах (крім корінця), щоб надати йому точного формату та рівних країв. Завдяки високоточній гідравлічній системі притиску паперу та програмованому управлінню позиціонуванням ножа, Polar 78 XT забезпечує чисту та рівну обрізку, що є важливою умовою для якісного формування готової книги.

Далі книжковий блок переходить до етапу складання палітурки та вставки блока в обкладинку.

Першим кроком є підготовка твердої палітурки типу 7, яка буде створюватись вручну. Для цього заздалегідь вирізають палітурний картон товщиною приблизно 1 мм, який служить основою твердої обкладинки. На цьому ж етапі виконується тиснення фольгою для декоративного оформлення обкладинки. Тиснення дозволяє додати виданню преміальний вигляд, що особливо актуально для артбуків, які часто мають колекційний характер.

Після виготовлення твердої палітурки здійснюється вставка блока в палітурку. Цей процес виконується на машині LY-380SKJ. Машина автоматично подає книжковий блок, рівномірно наносить клей на форзаци та точно вставляє блок у вже підготовлену палітурку. Особливістю цього етапу є точне позиціонування, щоб забезпечити правильне розташування блоку відносно палітурки, запобігти перекосам та утворенню дефектів. Завдяки цьому забезпечується висока якість скріплення та естетичний зовнішній вигляд книги.

І, нарешті, для захисту та естетичного покращення обкладинки застосовується ламінатор Komfi Amiga 52. Ця машина наносить на поверхню обкладинки тонку прозору плівку (матову, глянцевою або софт-тач). Роль ламінатора не тільки в покращенні тактильних відчуттів та візуального вигляду, а й у захисті від механічних пошкоджень, вологи та вигорання кольорів, що значно подовжує термін служби артбуку та зберігає його первісний вигляд [13].

Кожна з цих машин, від високотехнологічної друкарської до точних післядрукарських агрегатів, є незамінною ланкою у створенні високоякісного артбуку, забезпечуючи перетворення творчого задуму у досконалий продукт.

6 ВИБІР ТА ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ

У процесі створення артбука важливу роль відіграє не лише художнє бачення автора, але й правильний підбір програмного забезпечення, що забезпечує ефективне виконання кожного етапу роботи – від ескізування до підготовки до друку.

6.1 Програмне забезпечення для створення ілюстрацій

У процесі створення ілюстрацій для артбука надзвичайно важливо підібрати програму, яка буде не лише функціональною, але й зручною в повсякденній роботі. Програмне забезпечення повинно відповідати специфіці художнього стилю автора, підтримувати роботу з великими файлами, давати змогу точно контролювати кольори, шари, текстури та пензлі.

Особливо при роботі з растровими зображеннями необхідно обрати інструмент, який забезпечує максимальну гнучкість у малюванні, швидкий доступ до ключових функцій та стабільну роботу з високою роздільною здатністю. Вибір незручного програмного забезпечення може значно уповільнити роботу, погіршити якість ілюстрацій або навіть вплинути на бажання продовжувати проєкт.

У межах цієї роботи була використана Krita – безкоштовна та відкрита програма, створена спеціально для цифрового живопису та ілюстрацій. Вона має інтуїтивно зрозумілий інтерфейс: всі основні інструменти, такі як пензлі, палітра кольорів, маски та шари розміщені логічно та доступно, що дозволяє не витрачати час на довгий пошук функцій. Krita підтримує налаштування інтерфейсу під себе – кожен блок можна пересунути, сховати або винести на окремий екран, що є дуже привабливою функцією для художників.

Саме програма Krita може забезпечити найбільший досвід роботи через свою доступність та зручність, для багатьох вона стає першою програмою

для малювання. Це дозволяє ефективно реалізовувати ідеї без потреби додаткового навчання, зосереджуючись на художній частині проєкту, а не на технічних труднощах. Роздивимося її переваги у табл. 6.1.

Таблиця 6.1 – Порівняльна характеристика програм для растрової графіки

Критерій	Krita	Adobe Photoshop	Paint Tool SAI	GIMP
Ціна	Безкоштовна, з відкритим кодом	Платна (підписка: від \$20/міс.)	Платна (одноразова ліцензія: \$50)	Безкоштовна, з відкритим кодом
Інтерфейс	Інтуїтивний, настроюваний під себе	Професійний, але перевантажений	Мінімалістичний, простий	Складний для новачків, гнучкий
Переваги	Розроблена спеціально для художників; Підтримка планшетів, анімації, текстур; Велика кількість пензлів; Підтримка CMYK і HDR.	Галузевий стандарт; Потужні інструменти для ретуші й дизайну; Широка сумісність.	Низьке навантаження на систему; Висока точність пензлів.	Безкоштовна альтернатива Photoshop; Гнучке налаштування; Активна спільнота.
Недоліки	Не підтримує деякі дизайнерські функції (як у Photoshop); Іноді повільна з великими файлами.	Дорога підписка; Вимагає потужного ПК; Надлишок функцій для художника.	Вузький набір функцій; Обмежена робота з шарами та форматами.	Нестабільність роботи з графічними планшетами; Складний інтерфейс.

У процесі створення ілюстрованих видань векторна графіка відіграє важливу роль, оскільки дозволяє створювати чіткі, масштабовані зображення, які не втрачають якості при зміні розміру. Її використовують для логотипів, декоративних елементів, інфографіки, схем, титульного оформлення, а також для створення чистих і рівномірних контурів.

Популярні програмні забезпечення для роботи із векторною графікою представлені у таблиці 6.2

Таблиця 6.2 – Порівняльна характеристика програм для растрової графіки

Критерій	Adobe Illustrator	CorelDRAW	Affinity Designer
Ціна	Платна (підписка: від \$20/міс.)	Платна (одноразова ліцензія: \$300)	Платна (одноразова ліцензія: \$70)
Функціональність	Повна підтримка СМΥК, макетування, друк	Широкі можливості для поліграфії	Поєднання вектору й растру
Інтерфейс	Професійний, багато інструментів	Класичний, знайомий дизайнерам	Сучасний і мінімалістичний
Переваги	Галузевий стандарт; Ідеально підходить для друку; Велика база шаблонів та шрифтів.	Поширений у поліграфії; Зручні інструменти для верстки.	Потужна продуктивність; Інтуїтивність; Одноразова ліцензія.
Недоліки	Висока ціна; Потребує підписки.	Закриті формати; Висока вартість.	Менш відома в поліграфії; Деякі функції ще розвиваються.

У межах цієї дипломної роботи векторна графіка застосовувалась для створення композиційних елементів обкладинки, стилізованих написів та інших допоміжних форм.

Для цього було використано програмне забезпечення Adobe Illustrator, яке є галузевим стандартом для роботи з векторною графікою та має широку підтримку поліграфічних форматів.

6.2 Програмне забезпечення для підготовки текстової інформації

Підготовка текстового наповнення видання — важливий етап видавничого процесу, який охоплює редагування, форматування, структурування розділів, розміщення приміток, колонтитулів, змісту та інших елементів текстової верстки.

Важливо обрати зручне програмне забезпечення, яке дозволить ефективно працювати з великими обсягами тексту, забезпечить сумісність із іншими редакторами та програмами.

Таблиця 6.3 – Порівняльна характеристика програм для підготовки текстової інформації

Критерій	Microsoft Word	Google Docs	Scrivener
Ціна	Платна (або за підпискою Office 365)	Безкоштовна	Платна (одноразово ~\$45)
Функціональність	Широкі можливості форматування, таблиці, зміст, макроси	Онлайн-редактор, автоматичне збереження	Створено для письменників, багато структурувальних функцій
Інтерфейс	Знайомий, зручний, інтуїтивний	Простий, доступний із будь-якого пристрою	Ефективний для великих текстів
Переваги	Сумісність з усіма форматами; Широкі можливості редагування; Професійне оформлення.	Спільна робота в реальному часі; Хмарне збереження	Зручно для структурованих проєктів; Можливість ведення нотаток і чернеток
Недоліки	Потребує ліцензії; Важчий за інші.	Обмежені функції форматування; Потребує інтернету.	Не орієнтований на поліграфію; Вузькоспеціалізований

У межах цієї дипломної роботи для підготовки текстової інформації було використано Microsoft Word – найбільш поширене та зручне середовище для роботи з текстами. Програма забезпечує широкі можливості форматування, перевірки орфографії та граматики, створення змісту, а також підтримку збереження у форматах, придатних для подальшого використання в верстці (наприклад, PDF або DOCX для імпорту в InDesign).

6.3 Програмне забезпечення для верстки видання

Верстка є завершальним і надзвичайно відповідальним етапом підготовки друкованого видання. Саме на цьому етапі поєднуються всі складові – текст, ілюстрації, елементи дизайну, поля, колонтитули, стилі, – у єдиний цілісний макет, який згодом надходить у друк.

Таблиця 6.4 – порівняльна характеристика програм для верстки видань

Критерій	Adobe InDesign	Affinity Publisher	QuarkXPress
Ціна	Платна (підписка: від \$20/міс.)	Платна (одноразова ліцензія ~\$70)	Платна (від \$250, ліцензія ~\$70)
Професійність	Галузевий стандарт, найбільш повний функціонал	Сучасна альтернатива InDesign	Створено для письменників, багато структурувальних функцій
Інтерфейс	Сучасний, інтуїтивний, Гнучкий.	Мінімалістичний, зручний	Складний для новачків
Переваги	Професійна підтримка; СМΥК та ICC профілі; Багато стилів і шаблонів; Висока сумісність	Інтеграція з Affinity Designer і Photo; Стабільність	Потужні інструменти макетування; Професійні функції друку
Недоліки	Підписка; Велика кількість функцій для новачка	Менша підтримка у друкарнях	Висока вартість; Мала популярність нині

Для виконання верстки дипломного проекту було використано Adobe InDesign – провідну галузеву програму для макетування друкованих та електронних видань. Вона забезпечує повний контроль над макетом, підтримує роботу з кольоровими профілями СМΥК, імпорт векторних та растрових зображень, застосування стилів, створення змісту та нумерації, а також зручне експортування у формат PDF для поліграфії з відповідними параметрами обрізки й виводу.

7 СТВОРЕННЯ ОРИГІНАЛ-МАКЕТУ ВИДАННЯ

Створення оригінал-макету – це один із ключових етапів підготовки видання до друку.

Саме на цьому етапі візуальний і текстовий матеріал набуває остаточної форми та структури, що відповідає технічним і естетичним вимогам поліграфії [13].

Оригінал-макет – це графічне зображення всіх сторінок майбутнього видання у масштабі 1:1 із точно розміщеними елементами дизайну, текстами, ілюстраціями, плашками, відступами, полями, номерами сторінок та іншими елементами оформлення.

Макет створюється з урахуванням формату видання, методів післядрукарської обробки та способу брошурування [14].

7.1 Розробка дизайну та вибір кольорового рішення

Обкладинка артбуку витримана в глибоких відтінках синього кольору, а саме Blue Dephts (рис. 7.1), таку назву йому дав інститут кольору Pantone, який асоціюються з ніччю, спокоєм і підсвідомістю – ідеальним середовищем для зародження снів та фантазій.

Золоті елементи – зірки, місяць, декоративні символи, назва книги та інші акценти – виконані методом тиснення золотою фольгою, що додає виданню вишуканості, матеріального блиску та ефекту «світла в темряві». Для презентації її на обкладинці було обрано відтінок Pantone Dull Gold (рис. 7.2).

Над заголовком зображене відкрите око, а під ним – закрите (рис. 7.3). Ці графічні елементи символізують перехід від свідомого сприйняття світу до несвідомого: коли ми заплющуємо очі, перед нами відкриваються інші, внутрішні світи – саме вони стають темою артбуку.



PANTONE®
19-3940 TCX
Blue Depths

Рисунки 7.1– Кольори
Pantone Blue Dephts



PANTONE®
17-0935 TCX
Dull Gold

Рисунки 7.2 – Кольори
Dull Gold



Рисунок 7.3 – Обкладинка артбуку

На задній частині обкладинки розміщено цитату швейцарського психіатра і засновника аналітичної психології Карла Густава Юнга.

«Сни – це провідні слова душі.

Чому б мені відтепер не любити свої сни і не перетворювати їхні загадкові образи на предмети моїх щоденних роздумів?».

Ця цитата обрана не випадково: Юнг вважав сни важливою формою несвідомої комунікації, в якій приховані символи, архетипи та особисті переживання. Його ідеї глибоко вплинули на психологію, мистецтво й сучасне розуміння внутрішнього світу людини. У контексті артбуку вона задає тон усьому виданню як інструменту дослідження власної уяви.

Нижче знаходиться анотація, що розкриває зміст артбуку та його ідею: створення візуального продукту на основі уяви, снів і внутрішнього бачення. Анотація структурована в абзаци, подані кольором Pantone Bleu Clair (рис. 7.4) – це дуже світлий, холодний блакитний відтінок, який використано замість звичайного білого кольору він не ріже очі та не створює різкого контрасту з фоном, як це робив би чисто білий колір але при цьому забезпечує читабельність на темному фоні.



Рисунок 7.4 – Колір Pantone Bleu Clair

Корінець видання також оформлено в загальному стилі – золотистим шрифтом розміщена назва авторки та назва книги, що забезпечує візуальну єдність у разі зберігання артбуку на полиці.

Загальний стиль оформлення обкладинки поєднує в собі естетику сновидінь, елементів фантастики та ніжної меланхолії. Це дозволяє глядачеві ще до перегляду вмісту книги зануритися в атмосферу внутрішнього пошуку, уявних просторів та образів, що існують «крізь заплющені очі».

Очі також з'являються і на форзаці артбуку, з тим самим символізмом що і на обкладинці. Це рішення можна тлумачити як художній жест, який

перегукується із загальним настроєм артбука: він зібраний із робіт, натхнених снами та підсвідомими образами. Форзац, у цьому випадку, не просто починає і завершує книгу — він стає частиною оповіді, своєрідними «очима» самої книги, через які вона дивиться на читача.

Для цього видання було обрано накидний форзац, який після скріплення із зошитами клеється до палітурної кришки (рис 7.5). Це забезпечує додаткову міцність і стабільність, а також служить елементом декоративного оформлення. Так, відкриваючи артбук читач одразу бачить титульний лист (рис. 7.6), це виглядає незвично та приваблює читача.

Згідно з базовими джерелами поліграфічного проектування, форзац є обов'язковим елементом для книг у твердій палітурці, особливо у випадках, коли передбачена естетична цінність видання або його презентаційний характер. Саме тому форзац часто використовується для візуального вступу в тему книжки, для створення першого емоційного враження від змісту [15].

Для форзацу обрані кольори інституту Pantone, а саме Marlin (рис. 7.7) та Mauve Morn (рис 7.8) відповідно.

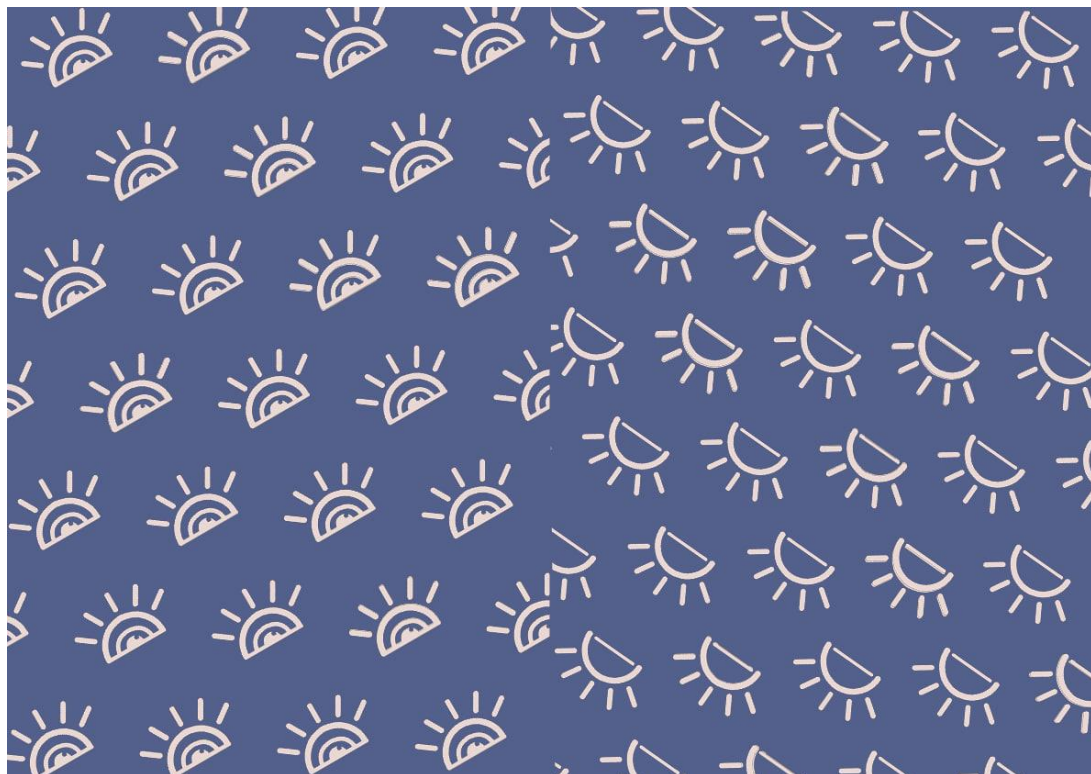


Рисунок 7.5 – Форзац артбука



Рисунок 7.6 – Титульна сторінка артбука



PANTONE®
18-3932 TCX
Marlin



PANTONE®
12-2102 TPG
Mauve Morn



PANTONE®
19-4044 TPG
Limoges

Рисунки 7.7– Кольори

Pantone Marlin

Рисунки 7.8 – Кольори

Mauve Morn

Рисунок 7.9 – Колір

Pantone Limoges

Marlin – приглушений, глибокий сіро-блакитний відтінок із легкою пурпуровою ноткою. Він виступає як проміжна ланка між зовнішньою і внутрішньою частиною артбуку.

Також на сторінках можна зустріти колір Limoges – елегантний, насичений синювато-сірий відтінок, менш контрастний за обкладинку, але достатньо виразний, щоб створити спокійне й гармонійне враження під час читання. Цей колір робить сторінки м'якими для очей і задає стриману, естетично вивірену атмосферу, яка не відволікає від візуального контенту, а підтримує його.

7.2 Розробка структури (модульної сітки) сторінки

Модульна сітка – це фундаментальний інструмент у процесі макетування будь-якого видання, що забезпечує впорядкованість, ритмічність та зручність сприйняття інформації. Вона дозволяє структурувати сторінку, визначити місце для тексту, зображень, підписів, колонтитулів тощо. Особливої актуальності набуває використання модульної сітки в багатосторінкових виданнях, де необхідно досягнути візуальної єдності, навіть за умов зміни формату контенту. Її застосування дозволяє не лише уникнути хаосу в композиції, а й прискорює роботу дизайнера на етапі компоновання сторінок.

У традиційних текстових виданнях (наприклад, наукових або навчальних книгах) сітка здебільшого має регулярний характер, базується на стандартних колонках, полях, міжрядкових інтервалах та забезпечує комфортне читання великих масивів тексту. У таких випадках модульна сітка зазвичай орієнтована на симетричну або дзеркальну верстку для правих і лівих сторінок [13].

Натомість у виданнях візуального характеру, таких як артбуки, підхід до побудови сітки змінюється. Тут сітка повинна бути більш гнучкою, щоб відповідати індивідуальній природі візуального контенту: ілюстрацій, скетчів, фрагментів концепт-арту або нестандартного текстового наповнення.

Особливість модульної сітки для артбуків полягає в тому, що вона не диктує строгих правил розміщення контенту, а радше надає основу, від якої

автор може відштовхуватись для вільного komponування. Такий підхід забезпечує естетичну цілісність і водночас дозволяє зберігати індивідуальність кожного розвороту. Сітка в артбуках може бути майже непомітною, але її наявність визначає зручність перегляду, повторюваність ключових зон і підтримку загального візуального стилю [15].

Основною перевагою створеної сітки (рис. 7.10) є гнучкість komponування. Вона дозволяє легко адаптувати макет до будь-якого типу вмісту: від повносторінкових зображень до дрібних нотаток і технічних підписів. Ширину елементів можна змінювати за рахунок об'єднання кількох колонок або рядків, що особливо важливо при роботі з композиціями, які змінюються від розвороту до розвороту. Завдяки цьому модульна сітка виступає не як обмеження, а як пластичний інструмент структуризації.

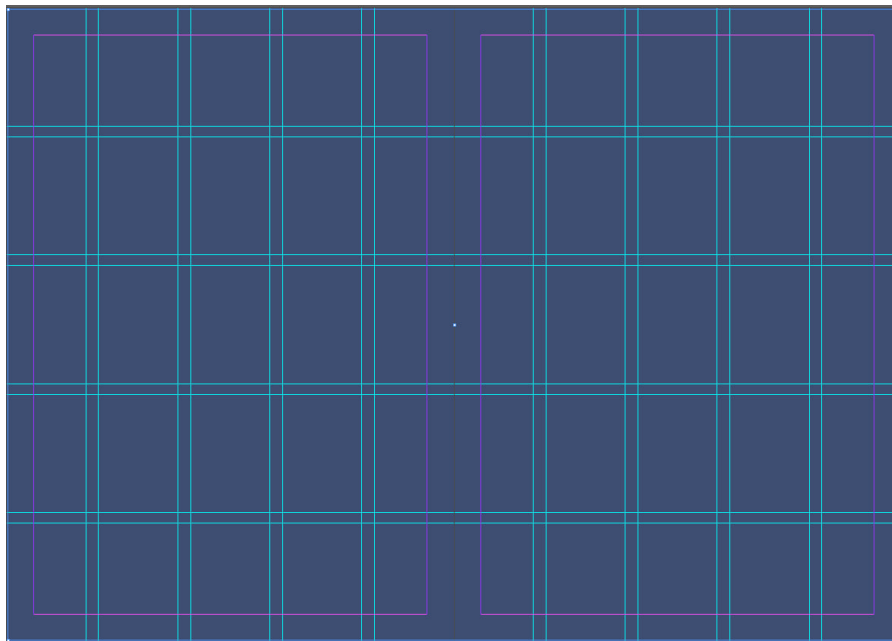


Рисунок 7.10 – Модульна сітка артбука

Окрім цього, велика кількість модулів створює чіткий ритм, що підтримує візуальну єдність видання навіть у випадках складної або асиметричної композиції. Ритмічність сітки допомагає організувати хаотичний матеріал у зрозумілу та привабливу структуру, що позитивно впливає на читацьке сприйняття [16].

Ще однією суттєвою перевагою є точність вирівнювання. Велика кількість напрямних дає можливість точніше позиціонувати текстові та графічні елементи, забезпечуючи акуратність і професійний вигляд макету. Особливо це важливо для артбуків, де композиційні рішення мають не лише функціональну, а й естетичну цінність.

Завдяки модульній сітці легко побудувати складну інформаційну ієрархію. У мистецьких виданнях часто поєднуються великі ілюстрації, текстові блоки, підписи, цитати та аналітичні коментарі – усе це потребує чіткого розподілу зон і рівнів значущості. Модульна сітка з великою кількістю модулів дозволяє ефективно керувати цими взаємозв'язками [17].

Таким чином, модульна сітка з великою кількістю стовпців і рядків забезпечує баланс між структурністю й гнучкістю, що є критично важливим у дизайні артбуків. Вона допомагає реалізувати візуальні ідеї без втрати читабельності, посилює ритміку макету та полегшує візуальне сприйняття складного контенту.

7.3 Підготовка текстової інформації

Підготовка текстової інформації для артбука відіграє не менш важливу роль, ніж візуальне наповнення.

Основна мета текстів – доповнити візуальний матеріал і зробити художнє наповнення зрозумілішим для читача. Текст мав виконувати функцію навігації, пояснення творчого процесу та розкриття задуму персонажів, композицій або світу, зображеного в ілюстраціях.

Для кожного розвороту були підібрані короткі, але інформативні блоки тексту, які розкривали контекст створення сцен, етапи роботи над персонажами або особливості авторського підходу. При цьому особлива увага приділялась стилю викладу: текст мав бути водночас художнім і доступним, уникати складних професійних термінів без пояснення, аби не відштовхнути широку читачьку аудиторію.

Редагування тексту проходило в кілька етапів: первинне написання, стилістичне редагування, вичитування на предмет граматичних та пунктуаційних помилок, а також остаточне погодження з візуальним розміщенням на сторінці. Це забезпечило узгодженість словесної та графічної частин, що є особливо важливим для артбуків, орієнтованих на емоційне й естетичне сприйняття.

У результаті текстова інформація в артбуку не лише не конкурує з ілюстраціями, а навпаки – підсилює їхнє сприйняття, надає глибини та допомагає читачеві зрозуміти авторський задум, що є невід’ємною частиною комплексного враження від видання.

7.4 Розробка зображень

У центрі створення артбука лежить авторська ілюстративна база, що була цілком виконана вручну за допомогою цифрового графічного редактора Krita. Всі зображення в артбуці створені без використання генеративних інструментів або сторонніх графічних матеріалів – це виключно результат особистої творчої праці. Krita, як вільне програмне забезпечення з відкритим кодом, забезпечила широкий спектр інструментів для роботи з цифровим живописом, включно з підтримкою багатьох кистей, шарів, режимів накладення, а також можливістю точно контролювати колір, текстуру й деталізацію зображень. Саме це програмне середовище дозволило реалізувати різні стилістичні та емоційні рішення в ілюстраціях, адаптованих до характеру персонажів і загальної естетики артбука.

Ілюстративна частина артбука є основним змістовним та емоційним ядром видання. Усі зображення, що увійшли до книги, були створені автором упродовж певного періоду творчої діяльності, як візуальна рефлексія на особисті сні, переживання та уявні світи. Артбук став природною формою об’єднання цих робіт у цілісне тематичне видання, де вони знаходять спільний наратив та послідовність.

Таким чином, візуальна складова артбука була не просто декоративною, а повноцінною формою вираження художнього задуму, створеного з урахуванням специфіки цифрового інструменту, видавничих вимог та емоційного впливу на глядача.

7.5 Верстання сторінок видання

Процес верстання сторінок артбука є ключовим етапом підготовки макету до друку та має вирішальне значення для візуальної цілісності й зручності сприйняття матеріалу. Верстання починається з ретельного планування структури видання: визначення послідовності розміщення зображень, підписів, текстових блоків, титульних та службових сторінок. На цьому етапі важливо враховувати як художню логіку побудови сторінок, так і технічні вимоги до друку – поля, відступи, розмір зони під обріз, нумерацію шпальт тощо.

Під час верстки слід звертати увагу на такі аспекти, як ритм та баланс розміщення вмісту, узгодженість типографіки, збереження чіткого сіткового поділу, який забезпечує впорядкованість візуального матеріалу. У роботі над даним артбуком було використано модульну сітку, яка забезпечила гнучкість у компонованні зображень різного формату та текстів, зберігаючи водночас гармонію і стабільність макету.

Верстка здійснювалася у програмному середовищі Adobe InDesign – професійному інструменті для верстки друкованої продукції. Програма надала можливість працювати зі складними багатосторінковими документами, точно налаштовувати шари, напрямні, шаблони, стилі тексту та автоматизувати процеси, пов'язані з нумерацією сторінок і таблицями змісту. Крім того, підтримка кольорових профілів та попередній перегляд друкованого результату дозволили адаптувати макет до поліграфічних вимог.

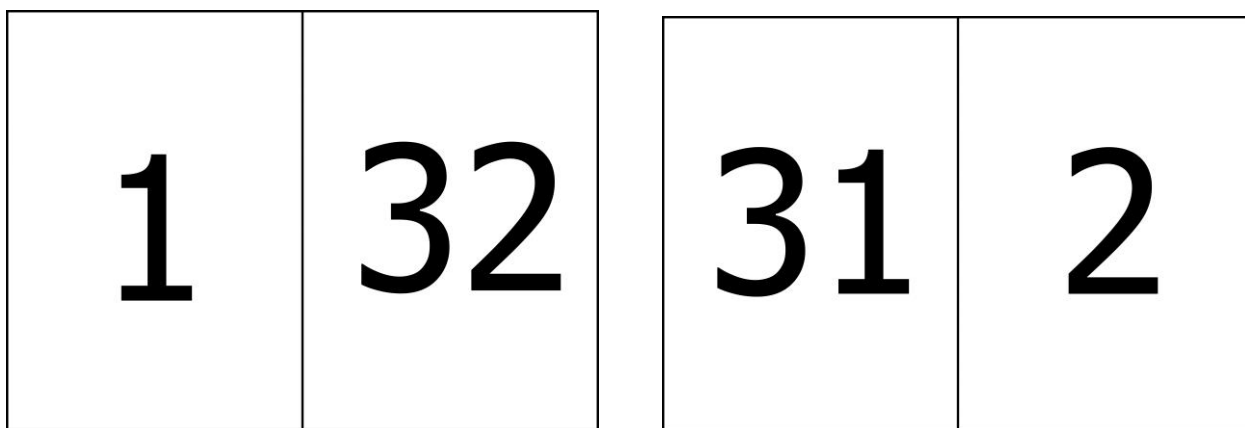
У процесі верстання окрему увагу було приділено поєднанню тексту з візуальними елементами: текстові блоки не повинні відволікати від

зображень, але водночас мають гармонійно взаємодіяти з ними, підсилюючи враження від прочитаного та побаченого. Таким чином, підсумковий макет став не просто носієм ілюстрацій, а повноцінним візуально-комунікаційним простором, який повністю відповідає задуму артбука.

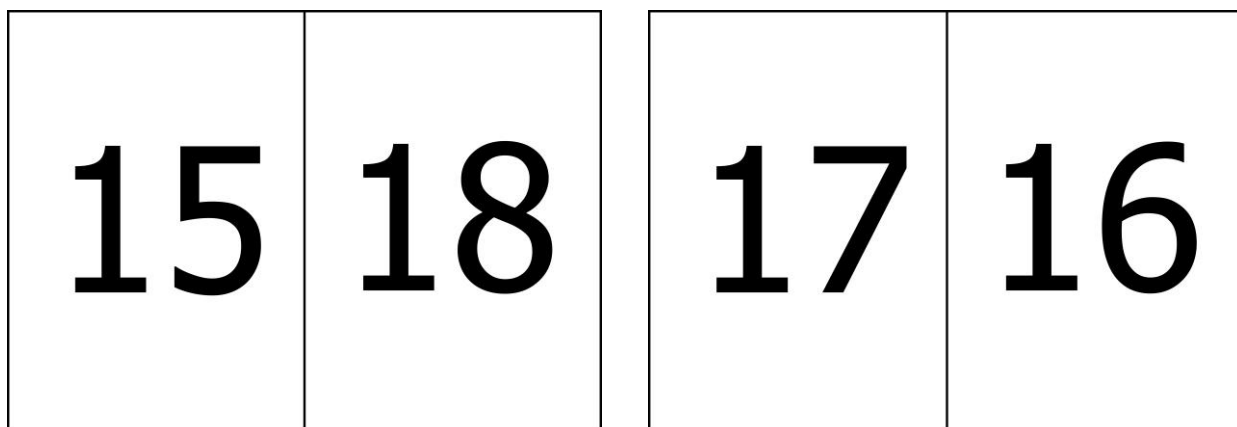
7.6 Розробка спуску шпальт

Розробка схеми спуску шпальт є одним із найважливіших етапів додрукарської підготовки, адже саме вона визначає, як сторінки видання будуть розміщені на друкованому аркуші для подальшого правильного фальцювання та збирання у книжковий блок. У даному випадку при створенні артбука використовується цифрова друкарська машина Konica Minolta AccurioPress C6085, яка має обмеження щодо максимального розміру аркуша. Через це друк здійснюється не на стандартному друкарському аркуші 60×90 см, а на четвертій долі цього формату – 25×30 см.

Такий формат аркуша дозволяє створити однозгибний зошит на 4 сторінки, 2 сторінки з лицевого боку та 2 зворотного (рис. 7.11, рис. 7.12), що повністю відповідає можливостям цифрової машини та забезпечує чітке суміщення кольорів і точність подачі паперу. Загальна кількість сторінок видання становить 32, тому для формування всього книжкового блока необхідно 8 окремих зошитів.



Рисунки 7.11 – Спуск шпальт для зовнішнього зошиту арт бука



Рисунки 7.12 – Спуск шпальт для внутрішнього зошиту артбука

Таке рішення обумовлене технічними характеристиками обладнання, особливостями друку на невеликому тиражі, а також економічною доцільністю: використання цифрового формату дозволяє уникнути переналаштування офсетних машин, зменшити відходи паперу та прискорити процес підготовки до друку. Крім того, розміщення чотирьох шпальт на аркуші дозволяє легко реалізувати подальші операції з фальцювання, зшивання та вставки в палітурку без втрати якості.

Коли зошити артбуку вкладаються один в один, це створює унікальну послідовність сторінок, яка відрізняється від традиційного комплектування зошитів методом "підбирання".

Тобто, сторінки не йдуть послідовно в межах одного зошита, як при підбиранні. Ця схема нумерації, що виникає внаслідок вкладання, вимагає особливого підходу до спуску шпальт, щоб після друку та фальцювання сторінки розташовувалися у правильному порядку. Програмне забезпечення для спуску смуг автоматично розраховує це розташування, але важливо розуміти базовий принцип: сторінки з початку та кінця видання "зустрічаються" у зовнішніх зошитах, а центральні сторінки – у внутрішніх.

8 РОЗРАХУНКИ ОБСЯГІВ ВИДАННЯ

У поліграфії обсяг видання вимірюється не лише кількістю сторінок, але й кількома видами "аркушів", що відображають різні аспекти процесу виробництва. Розуміння їхніх відмінностей є ключовим для правильних розрахунків та планування.

8.1 Паперовий аркуш

Паперовий аркуш – це фізична одиниця вимірювання матеріалу. Це один цілий аркуш паперу того розміру, який заковується у виробника або постачальника, і на якому потім буде здійснюватися друк. При розрахунку паперових аркушів враховується лише площа паперу, необхідна для друку всього тиражу, без урахування кількості сторінок, розміщених на ньому. Ця одиниця є важливою для обліку та закупівлі паперу. Кількість друкарських аркушів, необхідних для друку одного примірника артбуку:

$$32 \div 8 = 4 \text{ ДА.}$$

Кількість паперових аркушів на один примірник:

$$4 : 2 = 2 \text{ ПА.}$$

Загальна кількість паперових аркушів для всього тиражу:

$$2 \times 100 = 200 \text{ ПА.}$$

8.2 Друкований аркуш

Друкований аркуш – це один бік паперового аркуша, який пройшов через друкарську машину. Він показує, скільки разів кожна сторона паперового аркуша була надрукована. Якщо на одному паперовому аркуші друк відбувається з обох сторін, то цей один паперовий аркуш дорівнює двом друкованим аркушам. Ця одиниця важлива для обліку обсягу роботи друкарської машини.

Оскільки друк відбувається з обох сторін кожного паперового аркуша, один паперовий аркуш відповідає двом друкованим аркушам.

Кількість друкованих аркушів на 1 примірник:

$$2 \times 2 = 4 \text{ ДА.}$$

Загальна кількість друкованих аркушів для всього тиражу:

$$4 \times 100 = 400 \text{ ДА.}$$

8.3 Умовний друкарський аркуш

Умовний друкарський аркуш (УДА) – це уніфікована, стандартизована одиниця вимірювання обсягу друкованої продукції, яка використовується для порівняння, планування та ціноутворення. В Україні стандартним умовним друкарським аркушем прийнято аркуш форматом 60×90 см, надрукований з одного боку. Ця одиниця дозволяє порівнювати обсяги друку незалежно від фактично використаного формату паперу та друкарської машини. Для переведення умовних аркушів нам потрібно співвідношення площ фактичного друкарського аркуша та умовного.

Площа фактичного друкарського аркуша: $60 \times 90 = 5400 \text{ см}^2$.

Площа умовного друкарського аркуша: $60 \times 90 = 5400 \text{ см}^2$.

Коефіцієнт перерахунку (К):

$$\frac{\text{Площа умовного друкарського аркуша}}{\text{Площа фактичного друкарського аркуша}} = 5400/5400 = 1.$$

Кількість умовних друкарських аркушів у одному примірнику:

$$4 \times 1 = 4 \text{ УДА.}$$

Кількість умовних друкарських аркушів на наклад:

$$400 \text{ ДА} \times 1,0 = 400 \text{ УДА.}$$

9 ВИБІР І РОЗРАХУНКИ КІЛЬКОСТІ ОСНОВНИХ МАТЕРІАЛІВ

Рахуючи паперові аркуші для блок, маємо на увазі що кількість паперових аркушів на 1 примірник 4 аркуші, а загальна кількість паперових аркушів для блоку становить 400 аркушів.

Також потрібно додати технологічний запас (на приладку, обрізку, можливі дефекти друку). Зазвичай для цифрового друку це 5-10% від загальної кількості, зщо становить додаткові 20 аркушів на тираж.

Один форзац – це один аркуш, складений навпіл, який з'єднує книжковий блок з обкладинкою. Він кріпиться до блоку нитками, а пізніше приклеюється до палітурки. Маємо на увазі, він має печатку лише на одній стороні. Якщо брати аркуш форматом 45×60, знадобиться лише 50 подібних аркушів на весь тираж, але також необхідно додати запас 5-10%, і тоді вже для виготовлення форзаців для тиражу буде необхідно 53 аркуша.

Розгорнутий формат картону для однієї обкладинки буде:

$$(210 \text{ мм} \times 2 \text{ кришки}) + 5 \text{ мм (корінець)} + (2 \text{ мм} \times 2 \text{ фальці на згин}) \approx 429 \times 297.$$

Загальна кількість цільних аркушів картону дорівнює 100 аркушам картону, товщиною 1 мм. Додаємо технологічний запас, який для картону може бути трохи більшим, ніж для паперу, через можливі відходи при розкрої або помилки при біговці, таким чином нам знадобиться 110 аркушів картону

Кількість ниток для шиття розраховується на основі довжини корінця книжкового блоку, кількості зошитів та типу шиття. Це досить складний розрахунок, який зазвичай виконують технологи друкарні.

Довжина корінця одного артбуку: Якщо формат 210×297 мм, то висота корінця приблизно 29.7 см. Для блоку з такою довжиною оптимальна кількість проколів зазвичай становить 5-6.

Орієнтовно, на один примірник може знадобитися від 1 до 3 метрів нитки. Припустимо, 2 метри нитки на один примірник: $2 \times 100 = 200$ метрів нитки. Нитка зазвичай постачається у бобінах по кілька тисяч метрів, тому це буде лише мала частина бобіни.

Для цифрового друку на Konica Minolta AccurioPress C6085 використовуються тонери (чорний, блакитний, пурпуровий, жовтий). Розрахунок витрат тонера є приблизним і залежить від багатьох факторів:

- насиченість зображень: Артбук з повними ілюстраціями потребуватиме більше тонера, ніж текстове видання;
- відсоток заповнення аркуша: Скільки відсотків площі кожного аркуша покриває тонер.

Площа одного друкованого аркуша: $45 \times 60 = 2700 \text{ см}^2$, а загальна площа друку: $800 \times 2700 = 2160000 \text{ см}^2$.

У середньому, 1 грам тонера покриває приблизно 1500 см^2 площі при 100% заповненні. Технологічний запас на брак/приладку: Для тонера доцільно закласти 5-10%.

Для повнокольорового друку використовується модель CMYK (Cyan – блакитний, Magenta – пурпуровий, Yellow – жовтий, Key/Black – чорний).

Для артбуку з ілюстраціями, середній відсоток заповнення поверхні аркуша для кожного кольору CMYK може становити 25-35%. Однак, оскільки переважний колір видання – синій, це означає, що тонери Cyan та Magenta будуть витрачатися інтенсивніше, оскільки синій колір формується саме їхнім поєднанням. Тоді витрати тонера будуть:

- cyan (C): 35% (через синій колір);
- magenta (M): 30% (через синій колір та інші кольори);
- yellow (Y): 20% (зазвичай найменш витратний, якщо немає багато яскравих жовтих або помаранчевих елементів);
- black (K): 25% (для тексту, тіней, контрасту).

Обчислимо площу, яку має покрити кожен колір тонера:

Cyan: $2160000 \text{ см}^2 \times 0.35 = 756000 \text{ см}^2$;
Magenta: $2160000 \text{ см}^2 \times 0.30 = 648000 \text{ см}^2$;
Yellow: $2160000 \text{ см}^2 \times 0.20 = 432000 \text{ см}^2$;
Black: $2160000 \text{ см}^2 \times 0.25 = 540000 \text{ см}^2$.

Тепер переведемо площу в грами тонера (використовуючи 1 г на 1500 см²):

Cyan: $756000 \text{ см}^2 \div 1500 \text{ см}^2/\text{г} = 504 \text{ г}$;
Magenta: $648000 \text{ см}^2 \div 1500 \text{ см}^2/\text{г} = 432 \text{ г}$;
Yellow: $432000 \text{ см}^2 \div 1500 \text{ см}^2/\text{г} = 288 \text{ г}$;
Black: $540000 \text{ см}^2 \div 1500 \text{ см}^2/\text{г} = 360 \text{ г}$.

Розрахунок витрат тонера з урахуванням запасу на брак (7%).

Додамо 7% запасу до кожного значення:

Cyan: $504 \text{ г} + 7\% = 540 \text{ г}$;
Magenta: $432 \text{ г} + 7\% = 462 \text{ г}$;
Yellow: $288 \text{ г} + 7\% = 308 \text{ г}$;
Black: $360 \text{ г} + 7\% = 385 \text{ г}$.

10 МАРШРУТНО-ТЕХНОЛОГІЧНА КАРТА ВИГОТОВЛЕННЯ ВИДАННЯ

Таблиця 10.1 – Карта технологічного процесу

Елемент операції	Засіб виконання елемента операції	Матеріали	Виконавець
Створення тексту	Microsoft Word	ПК, клавіатура	Автор
Редагування тексту	Microsoft Word	ПК, клавіатура	Редактор
Малювання ілюстрацій	Krita	ПК, миша	Графічний дизайнер
Виправлення помилок	Microsoft Word	ПК, текстовий редактор	Коректор
Розробка спуску шпальт	Adobe InDesign	ПК, програма для верстки	Графічний дизайнер
Пробний друк	Konica Minolta AccurioPress C6085	Папір та фарба	Друкар
Друк зошита	Konica Minolta AccurioPress C6085	Папір та фарба	Друкар
Фальцювання	Multipli 35 F	Фальцювальна машина	Оператор поліграфічного обладнання
Розрізання листів	Polar 78 XT	Різальна машина	Оператор поліграфічного обладнання
Зшивання зошита	SMYTH FX30	Ниткошвейна машина	Оператор поліграфічного обладнання
Створення палітурки	Робочий стіл C-22 ДхШхВ: 1400x700x800)	Картон	Оператор поліграфічного обладнання
Вставка блока у палітурку	LY-380SKJ	Блок і палітурна кришка	Оператор поліграфічного обладнання
Ламінування	Komfi Amiga 52	Ламінаційна плівка	Оператор поліграфічного обладнання

11 ЕКОНОМІЧНА ЧАСТИНА

11.1 Характеристика продукції

У кваліфікаційній роботі було створено оригінал-макет артбуку, що поєднує в собі авторські ілюстрації, натхненні снами, та цілісну візуально-текстову концепцію.

Проект передбачав проходження повного циклу підготовки видання – від формування художнього задуму та підбору матеріалу до компоновки сторінок, верстки та розробки зовнішнього оформлення.

Робота над оригінал-макетом включала такі основні етапи:

- підбір та редагування ілюстративного та текстового контенту;
- створення модульної сітки та макетування сторінок у відповідній програмі Adobe InDesign;
- опрацювання обкладинки, форзаців і технічних елементів видання;
- визначення способу друку та палітурного оформлення.

Для забезпечення надійності та презентабельності примірника було обрано ниткове шиття в прострочку як метод скріплення блоку.

Такий спосіб палітурки має численні переваги: він забезпечує довговічність, дозволяє книзі добре розкриватися без пошкодження корінця, а також витримує багаторазове перегортання, що особливо важливо для артбуків із візуальним контентом.

Форзац виконано у вигляді накидного елемента, який виконує як конструктивну, так і декоративну функцію. З конструктивної точки зору, форзац слугує сполучною частиною між блоком і палітуркою, посилює міцність видання. У цьому проекті форзац також несе символічне навантаження: на передньому форзаці зображені відкриті очі, що символізують вхід у світ сновидінь, а на задньому – закриті очі, які вказують на повернення до внутрішнього світу після перегляду артбуку. Така

концепція підсилює загальну ідею видання – занурення в особистий простір образів, побачених уві сні.

Обкладинка виконана у твердій палітурці, що підкреслює статус артбуку як повноцінного мистецького об'єкта. Тверда палітурка забезпечує надійний захист сторінок, додає відчуття цінності виданню та краще витримує довготривале зберігання й експлуатацію. Візуальний стиль обкладинки, підібрані матеріали й техніки друку допомагають сформувати цілісне враження про настрій та естетику проєкту.

Таким чином, поєднання професійної верстки, якісної конструкції та вдумливої концепції дозволило створити не просто збірку ілюстрацій, а повноцінне арт-видання, яке може бути гідно представлене у видавничому просторі.

У табл. 11.1 наведено вихідні дані видання, що проєктується.

Таблиця 11.1 – Вихідні дані

№ п/п	Характеристика		Опис
1	Вид продукції		Образотворче видання
2	Формат видання		60×90/8
3	Кількість сторінок (з обкладинкою)		32
4	Тираж, екз.		100
5	Кольоровість видання	Для зошита	4+4
		Для обкладинки	4+0
		Для форзаца	4+0
6	Папір для друку	Зошит	
		Обкладинка	
		Форзац	
7	Спосіб друку		Цифровий
8	Спосіб скріплення		Дротом

11.2 Оцінка ринків збуту

Сучасний ринок артбуків займає помітне місце у видавничій та креативній індустрії. Артбуки – це не лише носії візуального контенту, але й засіб самовираження митців, збереження творчих архівів, презентації концепт-артів, авторських проєктів, ідей або візуальних історій. У світі зростає попит на подібні видання серед вузьких цільових аудиторій, зокрема

шанувальників сучасного мистецтва, ілюстрації, графіки, концепт-арту та коміксів [19].

Основними каналами збуту артбуків є:

- інтернет-магазини та платформи для самвидаву (наприклад, Etsy, Gumroad, ArtStation, BigCartel, itch.io);
- краудфандингові сервіси (Kickstarter, Indiegogo), де автори збирають кошти на друк, одночасно формуючи аудиторію;
- фестивалі та виставки сучасного мистецтва, книжкові ярмарки (COMIC CON, ZineFest, Kyiv Art Book Fair), що дозволяють безпосередньо комунікувати з цільовими споживачами;
- книгарні спеціалізованого асортименту (наприклад, "Мистецтво", "Паліндром", "Port.Agency" у Києві);
- соціальні мережі та особисті сайти художників, через які формується бренд автора та його прямий контакт із покупцем [20].

За останні роки зріс інтерес до незалежних і малотиражних видань, що відображає загальний тренд на унікальність, індивідуальність і авторський підхід [21]. Цей формат особливо популярний серед молоді, дизайнерів, художників та творчих людей, які цінують ручну працю, графіку та ілюстрацію, нестандартні формати й глибокий особистісний наратив.

Також варто зазначити, що артбуки українських митців поступово отримують увагу за межами країни. Завдяки активному розвитку діджитал-культури, митці можуть успішно реалізовувати свої видання за кордон, маючи лише цифрову версію макету та доступ до міжнародної платформи для друку на вимогу (Print-on-Demand, POD) [22].

У цьому контексті артбук «Світ крізь заплющені очі» має потенціал до успішної реалізації серед поціновувачів авторської ілюстрації, шанувальників сюрреалістичної образності, а також у вузькій ніші зін-культури й інді-проектів. Завдяки концептуальній подачі, емоційній образності, символіці та авторському стилю оформлення, видання може знайти свого читача як в Україні, так і за її межами.

11.3 Конкуренція

Ринок артбуків – досить нішовий, проте він також підпадає під дію загальних принципів конкуренції у видавничій сфері. Конкуренція існує між як незалежними художниками, так і великими студіями, що випускають артбуки до фільмів, відеоігор, мультфільмів або ілюстровані каталоги робіт визнаних митців. Особливо активним конкурентним середовищем є онлайн-платформи, де велика кількість авторських видань розміщуються поруч, змагаючись за увагу потенційного покупця [23].

Найбільшою перевагою великих артбуків студій є високоякісний друк, брендова впізнаваність і потужна маркетингова підтримка. Проте це не виключає можливості бути конкурентоспроможним для незалежного автора. У сучасних умовах, коли все більше людей цінують унікальні, емоційні та глибоко особисті історії, саме авторські артбуки можуть привертати увагу своєю оригінальністю, глибиною змісту, формальним експериментом і рукотворним стилем [24].

Щоб бути конкурентоспроможним на ринку, авторський артбук має:

- мати чітку візуальну та змістову концепцію, що виділятиме його серед інших (наприклад, як у випадку артбуку «Світи крізь заплющені очі», що базується на снах автора – глибоко особистому й емоційно насиченому відповідному матеріалі);
- мати продумане оформлення – якісний друк, цікаві поліграфічні рішення (форзаци, сітка верстки, тип палітурки), що демонструють рівень такого опрацювання;
- бути правильно позиціонованим на платформах продажу – з привабливою презентацією, якісними фото, описом концепції, процесу створення тощо;
- використовувати соціальні мережі та медіа як інструмент просування, створюючи навколо артбуку мікроспільноту або історію [25];

– працювати з краудфандингом, як інструментом не лише збору коштів, а й перевірки попиту та популяризації видання [26].

Конкуренція на цьому ринку більше змагається не за «універсального покупця», а за конкретного, зацікавленого читача, який шукає щось інше, ніж масовий продукт. Саме тому ключем до успіху є не стільки протиставлення себе великим студіям, скільки створення чогось особливого, що не можна знайти в жодному іншому артбукі.

11.4 Стратегія маркетингу

Артбук «Світ крізь заплющені очі» є авторським виданням, що поєднує емоційну інтимність снів та фантастичну художню візуалізацію. Він вирізняється рядом унікальних переваг, які визначають його цінність на ринку авторських видань. Насамперед, основу книги становить глибока авторська концепція, побудована на особистих сновидіннях, що надає роботі емоційної глибини, автентичності й художньої цілісності. Символізм оформлення, зокрема образи відкритих і заплющених очей на форзацах, сприяє емоційній залученості читача та створює метафоричний зв'язок між реальністю та внутрішнім світом автора. Його просування на ринку потребує стратегії, орієнтованої на вузьку, але лояльну цільову аудиторію – поціновувачів інді-арту, ілюстрації, фантастики та авторських артбуків. У сучасних умовах найбільш ефективною є комбінована стратегія: просування через соціальні мережі, пряма комунікація з аудиторією, участь у тематичних фестивалях. До цільової аудиторії належать:

- молоді, дорослі віком 18-35 років, що цікавляться ілюстрацією, цифровим мистецтвом та фантастикою;
- студенти та випускники творчих спеціальностей;
- колекціонери авторських книжок, фанати обмежених серій і незалежного мистецтва;

– люди, які цікавляться сновидіннями, символізмом, темами самопізнання тощо.

Ключовим каналом просування є соціальні мережі (Instagram, Pinterest, TikTok) – основні платформи для демонстрації ілюстрацій.

Для просування візуального продукту понад 65% незалежних художників використовують Instagram як основну платформу [27].

Для артбуку візуального формату найважливішим є регулярне візуальне оновлення стрічки, надання ексклюзивного погляду «за лаштунки», фрагментів ілюстрацій і сторінок, а також історій створення снів.

Створення сайту або лендингу артбука – для акумуляції інформації, відгуків, контактів і продажу.

Такий сайт може слугувати базою для замовлень, медіа-набору, а також архівом проєкту.

Краудфандингові платформи (Kickstarter, Спільнокошт) – можуть стати не лише фінансовою підтримкою, а й перевіркою ідеї.

Проекти з чіткою візуальною айдениткою та персональною історією мають на 40% вищий шанс на успіх [28].

Участь у фестивалях і ярмарках мистецтва та коміксів (Kyiv Comic Con, Zinefest, Book Arsenal). Пряма взаємодія з аудиторією створює зв'язок між автором і читачем та формує відчуття унікальності.

Інфлюенсери, арт-блогери, книжкові оглядачі – співпраця з тематичними мікроблогерами (до 10–30 тис. підписників) часто виявляється ефективнішою за масову рекламу через вищий рівень залучення [29].

Обмежені серії – випуск артбуку невеликим накладом (наприклад, 100–200 примірників), можливо – з підписом або пронумерованими сторінками, створює додаткову цінність і стимулює попит.

Для прогнозування успіху артбука створимо SWOT-аналіз та занесемо його до таблиці 11.2.

Таблиця 11.2 – SWOT-аналіз проєкту артбука

Сильні сторони	Слабкі сторони	Можливості	Загрози
Унікальна авторська концепція	Обмежений бюджет на друк	Просування через краудфандингові платформи	Висока конкуренція зі сторони артбуків великих студій
Висока якість ілюстрацій та візуального контенту	Відсутність відомого імені на старті	Участь у творчих ярмарках, фестивалях, колаборації	Піратство або копіювання ідей
Ретельне поліграфічне оформлення	Невеликий наклад	Створення обмежених серій для колекціонерів	Нестабільна купівельна спроможність у цільової аудиторії
Можливість просування через сучасні цифрові платформи	Відсутність досвіду у традиційній книжковій дистрибуції	Співпраця з мікроінфлюенсерами та нішевими оглядачами	Можливі труднощі з логістикою й реалізацією

11.5 Виробничий план

Виробничий план є ключовим елементом проєктної частини, оскільки дозволяє визначити усі етапи виготовлення видання, а також передбачає розрахунок витрат матеріалів, визначення технологічного процесу друку, післядрукарської обробки та палітурних робіт.

Грамотно сформований виробничий план дозволяє уникнути зайвих витрат, оптимізувати ресурси та забезпечити належну відповідну якість готової продукції.

Показники виробництва в натуральному виразі наведено у таблиці 11.3.

У таблиці 11.4 подано розрахунок заробітної плати фахівців, задіяних у процесі виготовлення артбука. Визначення основної заробітної плати здійснювалось на основі середніх окладів відповідних посад в Україні станом на 2025 рік. Дані для розрахунків були отримані з відкритих джерел: порталів

з працевлаштування, аналітичних звітів Держстату України та внутрішньої аналітики проєктів у сфері цифрового друку і дизайну.

Таблиця 11.3 – Визначення показників виробництва у натуральному вираженні

Операція	Од. вим.	Обс. вир.	Норма часу на од., хв.	К-сть годин	Розряд роботи	К-сть нормо-годин	Виконавець
Імпортування та редагування тексту	Сторінка	32	4	2.13	4	2.13	Верстальник
Сканування ілюстрацій	Ілюстрація	92	2	3.07	3	3.07	Оператор сканування
Обробка графіки	Ілюстрація	92	5	7.67	5	7.67	Дизайнер
Верстка	Сторінка	32	7	3.73	4	3.73	Верстальник
Коректурна роздруковка	Комплект	1	30	0.50	3	0.50	Оператор цифрового друку
Цифрова кольоропроба	Комплект	1	45	0.75	4	0.75	Оператор кольоропроби
Виведення фотоформ	Комплект	1	60	1	5	1	Препрес-оператор

Таблиця 11.4 – Витрати на заробітну плату

Посада	Чисельність, ос.	Основна заробітна плата (за день), грн	Додаткова заробітна плата (премії та доплати)		Всього, грн (оклад+премії)
			процент, %	сума, грн	
Графічний дизайнер	1	1435.00	5	71.75	1506.75
Обробник графіки	1	1435.00	5	71.75	1506.75
Верстальник	1	1435.00	5	71.75	1506.75
Друкар-оператор цифрової машини	1	1250.00	5	62.50	1312.50
Оператор фольгового тиснення	1	1250.00	5	62.50	1312.50
Всього	5	6805.00		340.25	7145.25

Крім того, згідно з методичними рекомендаціями, для більш точної оцінки вартості людських ресурсів у собівартості продукції враховувалася

також додаткова заробітна плата. Вона включає премії, доплати за понаднормові години, роботу у вечірній час, інтенсивність праці тощо. У даному випадку було прийнято типовий норматив – 5 % від суми основної заробітної плати, який рекомендовано для невеликих тиражів ручної чи напівручної збірки, де відсутні складні змінні преміальні механізми.

Матеріали, що використовувались для розробки видання, були закуплені у різних постачальників. Розрахунки витрат подані в таблиці 11.5.

Таблиця 11.5 – Витрати на матеріали

Назва матеріалу	Од. вим.	На одиницю продукції			На обсяг виробництва	
		витратна норма матеріалу	ціна матеріалу, грн	витрати, грн	кількість матеріалу	витрати, грн
Папір (блок)	шт.	4	10.00	40.00	400	4000.00
Папір (форзац)		0.5	5.00	2.50	50	25.00
Картон	шт.	0.5	12.00	6.00	50	600.00
Клей	кг	50 г/м ²	490.00	24.50	1	490.00
Нитка	м	0.5	1.00	0.50	50	50.00
Фарби	кг	222 г/1000 фарбовідб.	300.00	0.66	0.22	66.00
Усього	грн			74.16		7416.00

Витрати на матеріали на одиницю продукції розраховуються як добуток витратної норми на матеріал ($B_{\text{од}}^{\text{м}}$) і ціни матеріалу ($\Pi_{\text{м}}$):

$$B_{\text{од}}^{\text{м}} = H_{\text{м}} \cdot \Pi_{\text{м}}. \quad (11.1)$$

Кількість матеріалу на весь обсяг виробництва ($K_{\text{об}}^{\text{м}}$) розраховується за відповідною формулою:

$$K_{\text{об}}^{\text{м}} = B_{\text{од}}^{\text{м}} \cdot O_{\text{нат}}, \quad (11.2)$$

де $O_{\text{нат}}$ – обсяг виробництва в натуральному виразі.

Витрати на матеріали на весь обсяг виробництва ($V_{об}^M$):

$$V_{об}^M = K_{об}^M \cdot C_M \text{ або } V_{об}^M = V_{од}^M \cdot O_{нат}. \quad (11.3)$$

Для знаходження ціни та собівартості продукції, потрібно розрахувати:

- витрати на утримання та експлуатацію устаткування, що складають 40 % від основної заробітної плати основних виробничих робітників;
- загальновиробничі витрати, що складають 45 % від основної заробітної плати основних виробничих робітників;
- адміністративні витрати, що складають 52 % від основної заробітної плати основних виробничих робітників.

Усі розраховані дані було занесено у таблицю 11.6.

Таблиця 11.6 – Зведений розрахунок калькуляції собівартості та ціни продукції

№	Показник	Сума витрат на одиницю продукції, грн.	Сума витрат на весь обсяг виробництва, грн.
1	Матеріали	74.16	7416.00
2	Куповані напівфабрикати та комплектувальні вироби, роботи і послуги виробничого характеру сторонніх підприємств та організацій	12	1200.00
3	Паливо й енергія на технологічні цілі	3.50	350.00
4	Основна заробітна плата основних виробничих робітників (ОЗП)	68.05	6805.00
5	Додаткова заробітна плата основних виробничих робітників (ДЗП)	3.40	340.25
6	Єдиний соціальний внесок (22,0 % від ОЗП+ДЗП)	15.72	1571.96
7	Витрати на утримання та експлуатацію устаткування	27.22	2722.00
8	Загальновиробничі витрати	30.62	3062.25
9	Виробнича собівартість (сума рядків 1÷8)	234.67	23467.46
10	Адміністративні витрати	35.39	3538.60
11	Витрати на збут (5% від суми рядка 9)	11.73	1173.37
12	Повні витрати (сума рядків 9-11)	281.79	28179.43
13	Прибуток (30% від суми рядків 9÷11)	84.54	8453.83
14	Відпускна ціна (сума рядків 9÷12)	366.33	36633.26

Ціна реалізації продукції включає: виробничу собівартість, адміністративні витрати, витрати на збут і прибуток:

$$\text{Ц} = \text{BC} + \text{Ba} + \text{Bз} + \text{П}, \quad (11.4)$$

де Ц – ціна реалізації продукції (послуг);

BC – виробнича собівартість продукції (послуг);

Ba – визнані адміністративні витрати;

Bз – витрати на збут продукції;

П – сума прибутку.

Таким чином, ціна одиниці продукції склала 366.33 грн, та 36633.26 грн без урахування ПДВ.

11.6 Організаційний план

Організаційний план реалізації артбука охоплює всі етапи створення видання – від розробки концепції до випуску накладу у 100 примірників. У зв'язку з малим тиражем доцільним є використання цифрового друку та часткової ручної роботи, що дозволяє знизити виробничі витрати, уникнути надлишків матеріалів і забезпечити високу якість кожного примірника.

У процесі беруть участь кілька фахівців. Графічний дизайнер, який одночасно є автором видання, виконує основні творчі завдання: створює ілюстрації, готує текстовий контент, здійснює верстання макета сторінок і розробку обкладинки. Редактор або коректор відповідає за грамотність, стилістику та узгодженість текстової частини. Оператор допечатної підготовки здійснює обробку зображень, кольорокорекцію та підготовку файлів до друку. Цифровий друк виконує оператор друкарського обладнання. Після друку брошурувальники та палітурники виконують скріплення зошитів ниткою впрострочку, виготовляють тверду палітурку та прикріплюють накидний форзац. Окремо в проєкті бере участь менеджер із закупівель, який

забезпечує наявність усіх необхідних матеріалів. Координатор проєкту здійснює нагляд за виробничим процесом, дотриманням термінів і якістю на кожному етапі.

Організація процесу побудована на чіткій послідовності виконання етапів, дотриманні технологічної послідовності та взаємодії між учасниками, що дозволяє ефективно реалізувати проєкт навіть у невеликих обсягах. Особливий акцент зроблено на авторському підході до дизайну та оформлення, що робить артбук конкурентоспроможним на сучасному ринку друкованої продукції.

11.7 Фінансовий план

Завданням цього підрозділу є визначення точки беззбитковості продукції. Для цього потрібно розрахувати собівартість продукції (одиниці та всього випуску), на базі якої розроблятиметься діаграма.

Собівартість одиниці продукції ($C_{од}$) та всього випуску ($C_{вип}$) для i -го обсягу виробництва з використанням змінної та постійної частин розраховуються за формулами:

$$C_{од}^i = b + \frac{A}{x_i}; \quad (11.4)$$

$$C_{вип}^i = A + b \cdot x_i, \quad (11.5)$$

де b – змінні витрати на одиницю продукції;

A – постійні витрати на весь обсяг виробництва;

x_i – i -й обсяг виробництва, для якого розраховується відповідна собівартість продукції.

За змінні витрати на поліграфічному підприємстві прийнято обирати такі статті як «Матеріали», «Куповані напівфабрикати та комплектувальні вироби, роботи і послуги виробничого характеру сторонніх підприємств та

організацій», «Паливо й енергія на технологічні цілі» та «Витрати на збут». За постійні – усі інші.

$$C_{\text{од}} = 101.39 + 18040/100 = 281.79 \text{ грн.},$$

$$C_{\text{вип}} = 18140.06 + 101.39 \times 100 = 28179.43 \text{ грн.}$$

Безбитковість виробництва визначається двома способами, аналітичним чи графічним. Аналітичний спосіб обсягу визначається за цією формулою:

$$O_{\text{б}} = \frac{A}{C-b}, \quad (11.6)$$

$$18040.06/(366.33 \cdot 101.39) = 69.$$

Для того, щоб отримати точку безбитковості графічним способом, було заповнено таблицю 11.7.

Таблиця 11.7 – Визначення безбитковості виробництва

Процент використання виробничої потужності, %	Обсяг виробництва, екз.	Виручка від реалізації, грн.	Собівартість на весь обсяг виробництва, грн.	Прибуток на весь обсяг виробництва, грн.	Рентабельність продукції, %
20	25	9158,31	20574,90	-11416,58	-55,49
40	50	18316,63	23109,74	-4793,11	-20,74
60	75	27474,94	25644,58	1830,36	7,14
80	100	36633,26	28179,43	8453,83	30,00
100	125	45791,57	30714,27	15077,30	49,09

Виручка (дохід) від реалізації продукції розраховується як добуток обсягу виробництва в натуральному виразі ($O_{\text{нат}}$) і ціни продукції (C) з табл. 11.6.

Собівартість на весь обсяг виробництва розраховується за (11.5).

Прибуток на весь обсяг виробництва розраховується як різниця між виторгом від реалізації продукції та собівартістю продукції на весь обсяг виробництва.

Рентабельність продукції розраховується як відношення прибутку до собівартості продукції, помножене на 100 %.

За результатами табл. 11.7 було побудовано графік беззбитковості на рис. 11.1.

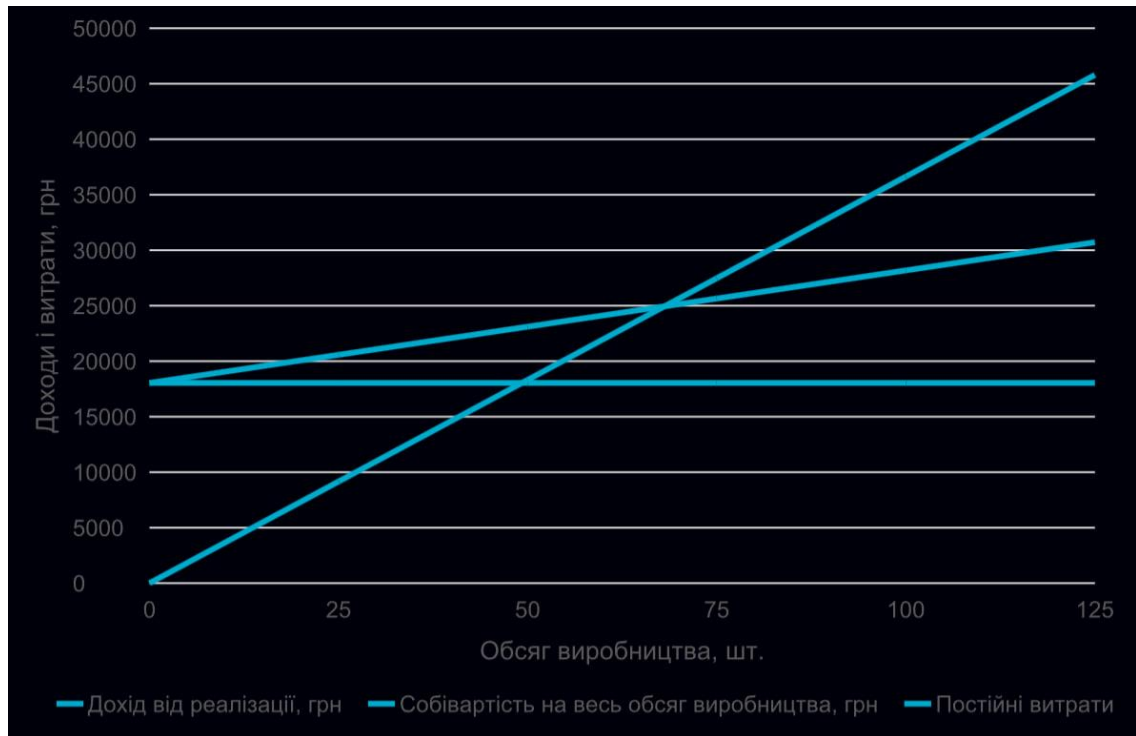


Рисунок 11.1 – Діаграма доходів і витрат

Згідно з графіком та розрахунками було знайдено, що обсяг беззбитковості починається від 69 шт.

У результаті виконання економічної частини кваліфікаційної роботи наведено характеристику продукції, оцінено ринок збуту, проаналізовано конкуренцію, та створено стратегію маркетингу, зроблено виробничий, організаційний та фінансовий плани.

Відповідно до розрахунків, ціна за одиницю продукції без урахуванням ПДВ складає 366.33 грн, а виручка від реалізації тиражу – 36633.26 грн.

ВИСНОВКИ

У межах дипломної роботи було здійснено повний цикл розробки та підготовки до друку артбуку, що включав ілюстративне, дизайнерське та поліграфічне опрацювання. Визначено концепцію видання, розроблено оригінал-макет, ілюстрації, здійснено верстку та обґрунтовано технічні параметри друку і подальшого виготовлення.

Аналіз аналогічних видань дозволив сформулювати вимоги до візуального стилю та структури артбуку, з урахуванням потреб цільової аудиторії. Під час реалізації макету особливу увагу приділено якості подачі візуального матеріалу, зручності сприйняття інформації, а також ергономіці та відповідно естетиці.

У процесі виконання дипломної роботи було реалізовано комплекс дослідницьких та творчих завдань, спрямованих на глибоке осмислення та практичне втілення концепції артбуку. Здійснено аналіз історичного розвитку та культурного значення артбуків у контексті сучасної візуальної культури, а також досліджено їх жанрову типологію та функціональне призначення. На основі авторського творчого матеріалу сформовано концепцію видання, що розкриває тему, та розроблено візуальний стиль, який відповідає змістовому навантаженню. Завершальним етапом стало створення верстки оригінал-макету з дотриманням поліграфічних вимог до оформлення друкованої продукції.

Проведено техніко-економічні розрахунки, зокрема калькуляцію собівартості одиниці та тиражу, визначено точку беззбитковості, рентабельність виробництва та шляхи оптимізації витрат. Розроблено організаційний та виробничий план.

ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ

1. Дурняк Б.В., Ткаченко В.П., Чеботарьова І.Б. Стандарти в поліграфії та видавничій справі: довідник. Львів: УАД, 2011. 320 с.
2. Ткаченко В.П., Чеботарьова І.Б., Киричок П.О., Григорова З.В. Енциклопедія видавничої справи: навч. посібник. Х.: ХНУРЕ, 2008. 320 с.
3. ДСТУ 4489:2005. Видання книжкові та журнальні. Вимоги до форматів. Читомо. 2020.
4. Технологія поліграфічного виробництва: підручник. Київ: НТУУ "КПІ", 2012.
5. Основи видавничої справи та редагування: навч. посіб. Львів: Світ, 2005.
6. Поліграфічні технології: навч. посіб. Київ: Арістей, 2009.
7. Федоренко В.М. Технологія післядрукарських процесів: навч. посіб. Харків: ХДАДМ, 2015.
8. Тимошик М.С. Книга для автора, редактора, видавця: практ. посіб. Київ: Наша культура і наука, 2005.
9. Князєва І.В. Технологія видавничо-поліграфічного виробництва: навчальний посібник. Харків: ХДАДМ, 2018. С. 112-115.
10. Швайка М.А. Основи видавничої справи: підручник. Львів: Афіша, 2011. С. 245-248.
11. Огієвська І.О. Цифрові технології в поліграфії: навчальний посібник. Київ: НТУУ "КПІ", 2016. С. 78-82.
12. Гребенник В.П. Цифрові технології в поліграфії: основи, тенденції, застосування. Київ: АДЕФ-Україна, 2017. С. 135-140.
13. Бойчук М.І., Крижанівський Є.І., Дудник І.М. Основи видавничої справи. К.: Либідь, 2005.
14. Ткаченко С.І. Видавнича справа та основи редагування. К.: Наша культура і наука, 2010.

15. Скуратівський В.А. Основи композиції в графічному дизайні. Львів: ЛНАМ, 2012. Розділ: Модульна сітка як композиційний інструмент дизайну.
16. Погребняк О.І. Основи художнього конструювання друкованих видань. К. : Ліра-К, 2014. 176 с.
17. Стукаленко Н. В. Основи комп'ютерної верстки та дизайну. Х.: ХНУРЕ, 2016. 128 с.
18. Варавва В.І. Основи поліграфічного виробництва: навчальний посібник. Київ: Ліра-К, 2017. 288 с.
19. Колеснікова І.М. Сучасне мистецтво книги. К.: Ліра-К, 2020. 192 с.
20. Головка І. Як українські інді-художники створюють та продають зини. Ukrainian Art Guide, 2023.
21. Chute Н. Why Zines Matter. In: Outside the Box: Interviews with Contemporary Cartoonists. University of Chicago Press, 2014.
22. O'Donnell M. Print on Demand for Artists and Designers. Creative Independent, 2021.
23. Соколова В.В. Видавничий менеджмент і маркетинг. К.: Ліра-К, 2018. 208 с.
24. Shapton L. What Makes a Good Art Book? The Paris Review, 2021. <https://www.theparisreview.org> (дата звернення: 25.05.2025).
25. Glaser M. Self-Promotion for Illustrators. Chronicle Books, 2016.
26. Kickstarter. Zines & Art Books / The Kickstarter handbook: Real-life crowdfunding success Stories. Quirk Books.
27. Головченко Ю.В. SMM як засіб просування книжкової продукції: тенденції та інструменти // Вісник Книжкової палати. 2020. № 9. С. 22–26.
28. MacDonald, Н. Kickstarter for Artists: How to Win. New York: ArtPress, 2019.
29. Statista. Micro-influencer marketing effectiveness 2023.
30. Крук Г.І., Крук С.О. Основи поліграфічного виробництва: навчальний посібник. Львів: УАД, 2015. 288 с.
31. Морозов А.А., Фещенко Н.С. Основи економіки поліграфічного виробництва. Київ: Ліра-К, 2020.