

МІЖРЕГІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ УПРАВЛІННЯ ПЕРСОНАЛОМ
ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНУ
Кафедра дизайну



КУРСОВА РОБОТА

з дисципліни «Дизайн-проектування»
на тему:

«Розробка макету артбуку “Світ гри Clair Obscur: Expedition 33”»

Виконала

студентка V Курсу
групи ІК-9-25-М1Дз-Н(1.6д)
ОП «Дизайн»
Дар'я УСМАНОВА

Керівник:

доцент кафедри дизайну,
доктор філософії з професійної освіти
Людмила ГАПОН-БАЙДА

Національна шкала _____
Кількість балів: _____
Оцінка: ECTS _____

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ I. ПРОБЛЕМНО-ЦІЛЬОВИЙ ЕТАП РОЗРОБКИ МАКЕТУ АРТБУКУ «СВІТ ГРИ CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33».....	5
Висновки до першого розділу	9
РОЗДІЛ II. РОЗРОБКА ТЕХНІЧНОГО ЗАВДАННЯ ПО РОЗРОБЦІ МАКЕТУ АРТБУКУ «СВІТ ГРИ CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33».....	10
Висновки до другого розділу	17
РОЗДІЛ III. ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ МАКЕТУ АРТБУКУ «СВІТ ГРИ CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33»	19
Висновки до третього розділу	26
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ.....	28
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЛ	30

ВСТУП

Актуальність теми курсової роботи. У сучасних умовах стрімкого розвитку індустрії відеоігор особливого значення набуває візуальна складова проєктів, яка формує художній образ гри, визначає її атмосферу та забезпечує впізнаваність серед користувачів. Графічний дизайн у сфері ігрової індустрії виходить за межі суто функціонального оформлення і перетворюється на важливий інструмент візуальної комунікації, що передає зміст, настрій і концепцію ігрового світу.

Одним із ключових засобів репрезентації візуального стилю гри є артбук. Артбук виступає як окремий вид графічної продукції, що поєднує елементи дизайну, ілюстрації та видавничої справи. Він не лише демонструє концепт-арт, дизайн персонажів, середовища та предметів, але й розкриває процес створення гри, формує цілісне уявлення про її художню ідею. Крім того, артбук виконує комунікативну та естетичну функції, будучи важливим елементом взаємодії між розробниками та аудиторією, а також слугує засобом популяризації проєкту.

Актуальність розробки макету артбуку зумовлена також зростанням ролі візуальної культури у сучасному інформаційному просторі, де особлива увага приділяється якості подачі контенту, композиційній організації та цілісності стилістики. Вміння створювати структурований, естетично виважений та концептуально обґрунтований артбук є важливою компетенцією для дизайнерів, зокрема у сфері геймдизайну та графічного дизайну.

Особливої актуальності набуває дослідження та розробка макету артбуку для гри *Clair Obscur: Expedition 33*, яка вирізняється самобутньою естетикою, поєднанням художніх стилів та виразною атмосферністю. Аналіз її візуальної мови та перенесення цієї стилістики у формат артбуку дозволяє узагальнити сучасні підходи до графічного оформлення, типографіки, композиції та візуального наративу.

Мета роботи – розробка макету артбуку «Світ гри Clair Obscur: Expedition 33» із урахуванням сучасних принципів графічного дизайну, композиції та візуальної комунікації.

Завдання роботи:

1. Дослідити та розробити проблемно-цільовий етап розробки макету артбуку «Світ гри Clair Obscur: Expedition 33».
2. Розробити технічне завдання розробки макету артбуку «Світ гри Clair Obscur: Expedition 33».
3. Практично реалізувати макет артбуку «Світ гри Clair Obscur: Expedition 33».

Об'єкт дослідження – артбук як форма графічного дизайну та засіб візуалізації ігрового світу.

Предмет дослідження – макет артбуку «Світ гри Clair Obscur: Expedition 33».

Методи дослідження:

- *теоретичні*: аналіз та узагальнення теоретичних джерел з графічного дизайну, порівняльний аналіз існуючих артбуків, візуальний аналіз стилістики гри, метод аналогій при розробці дизайн-концепції, проєктний метод для створення макету артбуку.

Структура роботи: Курсова робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків до розділів, загальних висновків, списку використаних джерел. Повний обсяг курсової роботи складає 31 сторінку. Список використаних джерел нараховує 12 позицій.

РОЗДІЛ І. ПРОБЛЕМНО-ЦІЛЬОВИЙ ЕТАП РОЗРОБКИ МАКЕТУ АРТБУКУ «СВІТ ГРИ CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33»

Проблемно-цільовий етап є початковою та визначальною стадією розробки макету артбуку, оскільки саме на цьому етапі формується загальна концепція проєкту, визначаються його основні цілі, завдання та проблематика. Від якості проведеного аналізу залежить цілісність візуального рішення, відповідність дизайнерських засобів змісту та ефективність подальшої реалізації.

Однією з ключових проблем у розробці артбуку є необхідність поєднання великого обсягу візуального матеріалу з чіткою структурою та логічною композицією. Артбук має не лише демонструвати ілюстрації, але й формувати цілісне уявлення про світ гри, передавати її атмосферу, наратив і художню ідею. Водночас існує проблема балансу між естетичною виразністю та функціональністю: надмірна деталізація або перевантаженість композиції можуть ускладнювати сприйняття матеріалу.

У контексті гри *Clair Obscur: Expedition 33* додатковою проблемою є складність її візуального стилю, який поєднує елементи класичного мистецтва, темної естетики та сучасного геймдизайну. Це вимагає від дизайнера глибокого аналізу стилістичних особливостей гри та пошуку адекватних графічних засобів для їх відтворення у форматі артбуку.

Метою проблемно-цільового етапу є визначення концепції артбуку, яка забезпечить гармонійне поєднання змісту та форми. На цьому етапі здійснюється аналіз аналогів (існуючих артбуків), вивчення структури подібних видань, визначення цільової аудиторії та формування основних принципів візуального оформлення.

Важливим завданням є також визначення структури майбутнього артбуку, яка може включати розділи, присвячені персонажам, середовищу, концепт-арту, деталям світу гри та процесу розробки. На основі цього формується логіка подачі матеріалу, що забезпечує послідовне розкриття теми.

Крім того, на цьому етапі визначаються основні графічні засоби, які будуть використані у макеті: кольорова гама, типографіка, композиційні прийоми, стилістика ілюстрацій та принципи верстки. Особлива увага приділяється відповідності цих елементів загальній атмосфері гри.

Проблемно-цільовий етап дозволяє окреслити ключові напрямки розробки макету артбуку, визначити його концептуальні та візуальні характеристики, а також створити основу для подальшого проєктування, що забезпечує цілісність і художню виразність кінцевого результату.

Додатково на проблемно-цільовому етапі важливим є формування візуального нарративу артбуку, тобто визначення того, яким чином матеріал буде розкриватися перед глядачем. Це передбачає не лише структурний поділ на розділи, але й продумування емоційної динаміки: від загального ознайомлення зі світом гри до більш глибокого занурення у його деталі, атмосферу та символіку. Такий підхід дозволяє перетворити артбук із простого зібрання ілюстрацій на цілісний дизайнерський продукт із власною логікою розвитку.

Окрім цього, значну увагу слід приділити визначенню формату та фізичних характеристик артбуку, зокрема розміру, пропорцій сторінок, типу паперу та особливостей друку. Ці параметри безпосередньо впливають на сприйняття візуального матеріалу та підсилюють загальну концепцію видання.

Важливим аспектом є також попереднє формування системи навігації в артбуку: використання заголовків, підписів, номерів сторінок, візуальних маркерів та інших елементів, що забезпечують зручність користування та логічність сприйняття інформації.

Крім того, на цьому етапі доцільно окреслити роль типографіки як одного з ключових елементів дизайну. Вибір шрифтів, їх ієрархія та взаємодія з графічними елементами мають відповідати загальній стилістиці гри та підтримувати атмосферу, створюючи єдину візуальну систему.

Розширене опрацювання проблемно-цільового етапу дозволяє не лише визначити основні параметри майбутнього артбуку, але й закласти фундамент його художньої цілісності, функціональності та естетичної виразності.

ПАСПОРТ ПРОЄКТУ			Дата заняття 18.02.26
№	Складові	Характеристика	Примітки
1.	Тема проєкту.	Розробка макету артбуку «Світ гри Clair Obscur: Expedition 33»	
2.	Мета проєкту.	Розробити артбук до гри Clair Obscur: Expedition 33, який цілісно презентує її візуальну концепцію, художню стилістику, образи персонажів, середовище, атмосферу та ключові елементи дизайну, а також розкриває естетичні особливості гри засобами графічного оформлення.	Дослідницько-творча мета
3.	Об'єкт проєкту.	Макет артбуку та його складові: обкладинка, розвороти, серія оригінальних обкладинок, типографіка, композиція	
4.	Для кого призначається проєкт – цільова аудиторія?	Основною аудиторією артбуку можуть бути шанувальники гри, колекціонери, а також дизайнери й студенти мистецьких спеціальностей. 18-40 років.	Культурна аудиторія
5.	Чи існує реальна потреба в ньому?	Так, потреба в розробленні артбуку до гри є актуальною, оскільки гра вирізняється виразною художньою стилістикою, атмосферним візуальним середовищем і детально опрацьованими образами персонажів. Артбук дає змогу цілісно представити візуальну концепцію проєкту, зафіксувати особливості художнього рішення та розкрити естетичну цінність гри як самостійного мистецького продукту.	Актуально для сучасних дизайнерів та художників

6.	Чи знайде проєкт своїх споживачів?	Проєкт артбуку має потенціал знайти свого споживача, оскільки гра вже викликала значний інтерес у гравців і критиків, а її візуальна стилістика стала однією з головних переваг.	Можливий цифровий і друкований формат
7.	Як він в подальшому буде використовуватися?	У подальшому артбук може використовуватися як колекційне видання, презентаційний матеріал, джерело вивчення художньої концепції гри та приклад сучасного дизайнерського продукту.	
8.	Хто буде створювати проєкт?	Авторка артбуку, студентка-дизайнерка Усманова Дар'я	Самостійне виконання
9.	Послідовність та терміни виконання проєкту?	Проблемно-цільовий етап – 18.02.26 Розробка технічного завдання – 25.02-11.03.26 Практична реалізація – 18.03-01.04.26 Попередній перегляд – 08.04.26 Загальна презентація проєктів – 15.04.26	
10	Якими знаннями, вміннями та навичками необхідно володіти, а які здобути, щоб реалізувати даний проєкт?	Графічний дизайн, малювання, композиція, типографіка, колористика, робота з референсами, верстка, візуальний аналіз, робота в Adobe InDesign/Illustrator/Figma	Розвиток аналітичного мислення
11	Яке матеріально-технічне забезпечення необхідне для реалізації запланованого?	Комп'ютер/ноутбук, графічні редактори (Adobe InDesign, Illustrator, Photoshop/Figma), сканер/принтер, папір для пробних друків, планшет для малювання	Друк макетів А4/А5

12	Яких результатів очікуєте від проєктної діяльності?	Готовий артбук (друкований/цифровий), серія авторських обкладинок, презентація, портфоліо-проєкт, можливість участі у виставках і конкурсах	Практична й освітня цінність
----	---	---	------------------------------

Висновки до першого розділу

Потреба в розробленні артбуку «Світ гри Clair Obscur: Expedition 33» є актуальною, оскільки гра вирізняється виразною художньою стилістикою, атмосферним візуальним середовищем і детально опрацьованими образами персонажів. Артбук дає змогу цілісно представити візуальну концепцію проєкту, зафіксувати особливості художнього рішення та розкрити естетичну цінність гри як самостійного мистецького продукту.

На цьому етапі було сформовано загальну атмосферу та стилістичну концепцію проєкту, визначено його тематику й проаналізовано окремі технічні аспекти реалізації. Проблемно-цільовий етап дозволив чітко окреслити мету проєкту, конкретизувати вимоги та встановити орієнтовні терміни виконання. Це сприяло впорядкуванню подальшої роботи й створило основу для ефективної реалізації задуму на наступних етапах проєктування.

РОЗДІЛ II. РОЗРОБКА ТЕХНІЧНОГО ЗАВДАННЯ ПО РОЗРОБЦІ МАКЕТУ АРТБУКУ «СВІТ ГРИ CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33»

Технічне завдання є одним із ключових етапів проєктування, що забезпечує перехід від концептуального осмислення ідеї до її практичної реалізації. Саме на цьому етапі відбувається конкретизація основних параметрів майбутнього артбуку, визначення його структури, функціональних та естетичних характеристик, а також встановлення вимог до всіх складових елементів.

Розробка технічного завдання для макету артбуку «Світ гри Clair Obscur: Expedition 33» передбачає системний підхід, який включає аналіз концепції, визначення формату видання, вибір графічних засобів, а також узгодження композиційних і стилістичних рішень. Важливою умовою є збереження цілісності художнього образу гри при його адаптації до друкованого формату.

Артбук у даному випадку виступає не лише як збірка ілюстрацій, а як цілісний дизайнерський продукт, що поєднує функції презентації, документування та художнього осмислення ігрового світу. Тому технічне завдання повинно враховувати як естетичні, так і функціональні аспекти, забезпечуючи баланс між візуальною виразністю та зручністю сприйняття.

Одним із основних параметрів технічного завдання є визначення формату видання. Для даного проєкту доцільним є використання формату A5 або наближеного до нього, що дозволяє максимально ефективно презентувати візуальний матеріал, зберігаючи деталізацію ілюстрацій та створюючи враження масштабності.

Вертикальна орієнтація сторінок сприяє кращому розкриттю композицій, особливо у випадках зображення персонажів, архітектури та середовища. Обраний формат також впливає на побудову розворотів, розміщення тексту та ієрархію візуальних елементів.

Обсяг артбуку визначається кількістю розділів та наповненням кожного з них. Орієнтовно він може складати від 40 до 80 сторінок, що дозволяє забезпечити достатню кількість матеріалу для розкриття теми без перевантаження інформацією.

Структура артбуку формується відповідно до логіки подачі матеріалу та передбачає послідовне розкриття світу гри. Основними складовими є:

- обкладинка, що формує перше враження та задає тон усьому виданню;
- форзац, який виконує як декоративну, так і композиційну функцію;
- титульний аркуш із базовою інформацією про проєкт;
- зміст, що забезпечує навігацію;
- основні розділи артбуку.

Доцільним є поділ основного матеріалу на тематичні блоки, такі як:

- світ гри (середовище, архітектура, локації);
- персонажі;
- концепт-арт і деталі;
- процес розробки.

Такий підхід дозволяє систематизувати матеріал і забезпечити логічну послідовність його подачі.

Композиція є одним із ключових аспектів створення артбуку. Вона визначає розташування елементів на сторінці, їх взаємодію та візуальну ієрархію.

Основними вимогами є:

- збалансованість елементів;
- використання негативного простору;
- чітка ієрархія заголовків, тексту та зображень;
- уникнення перевантаження сторінок.

Верстка повинна забезпечувати зручність сприйняття матеріалу, логічність переходів між розділами та гармонійне поєднання текстових і графічних елементів.

Типографіка відіграє важливу роль у формуванні загального стилю артбуку. Вибір шрифтів має відповідати атмосфері гри та підкреслювати її художню концепцію.

Доцільним є використання обмеженої кількості шрифтів (1-2 гарнітури), що забезпечує цілісність дизайну. Важливими є також параметри міжрядкового інтервалу, кегля, контрасту та читабельності тексту.

Кольорове рішення артбуку формується на основі стилістики гри Clair Obscur: Expedition 33. Для неї характерне поєднання стриманих, глибоких тонів із контрастними акцентами, що створює атмосферу загадковості та драматизму. У макеті артбуку доцільно використовувати обмежену кольорову палітру, що підсилює цілісність дизайну та не відволікає від основного візуального матеріалу.

Ілюстрації є основним змістовим елементом артбуку, тому до них висуваються підвищені вимоги. Вони повинні бути якісними, стилістично узгодженими та відповідати загальній концепції видання. Важливим є правильне масштабування зображень, їх розміщення на сторінці та взаємодія з іншими елементами композиції.

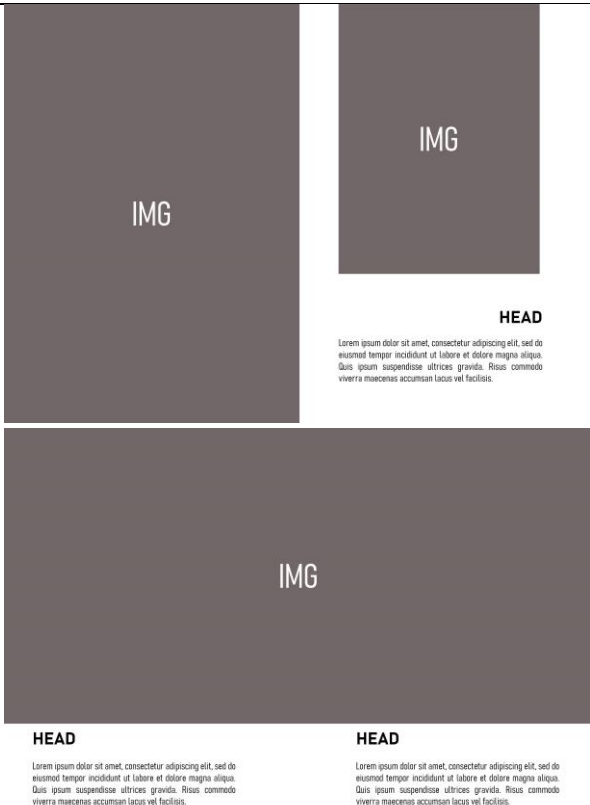
До технічних аспектів розробки артбуку належать:

- підготовка макету до друку;
- вибір типу паперу;
- налаштування кольорової моделі (СМУК);
- визначення полів, відступів та обрізних форматів.

Ці параметри забезпечують якість кінцевого продукту та відповідність вимогам поліграфії.

Паспорт об'єкту проєктування	Назва: Розробка макету артбуку «Світ гри Clair Obscur: Expedition 33»	Дата 25.02.2026
Вид діяльності	Пояснення (опис)	Примітки
I. Обґрунтування макету артбуку та його складових		
Вибір варіанту макету артбуку та його складових: а) чому серед інших аналогів, обраний саме такий варіант ?	Серед інших аналогів саме цей варіант макету артбуку було обрано тому, що він найкраще відповідає стилістиці гри Clair Obscur: Expedition 33 та завданням проєкту. Його структура дає змогу цілісно подати візуальний матеріал, поєднати концепт-арти, ілюстрації, текстові пояснення та дизайнерські акценти в єдиній композиційній системі. Обраний варіант	

	вирізняється зручністю сприйняття, логічною послідовністю розміщення матеріалу та здатністю найповніше передати атмосферу, художню мову й емоційний настрій гри. Крім того, саме такий макет забезпечує баланс між естетичною виразністю та функціональністю, що є важливим для артбуку як візуального і інформаційного видання.	
Практичне значення макету артбука та сфера його застосування: а) для чого розробляється макет артбуку? б) де буде використовуватися реалізований макет артбуку?	Макет артбуку розробляється для того, щоб зібрати та впорядкувати всі основні візуальні матеріали гри в єдиному оформленні. Він дозволяє показати художню концепцію гри, її атмосферу, стиль персонажів і середовища, а також зробити це у зручній і естетично цілісній формі. Реалізований макет артбуку буде використовуватися як презентаційний і візуально-інформаційний матеріал. Його можна застосовувати для демонстрації проекту, у навчальних цілях, у портфоліо, а також як друковане або цифрове видання, присвячене візуальному стилю гри.	
II. Конструювання макету артбуку та його складових		

Ескізи макету артбуку та його складових: а) графічні; б) кольорові.		
Опис макету артбуку та його складових: а) зовнішній вигляд; б) кольорова гама;	Макет артбуку, створений на основі гри, має виразний, атмосферний і цілісний зовнішній вигляд, що відповідає художній стилістиці гри. Оформлення побудоване так, щоб передавати відчуття таємничості, драматизму й вишуканості. У зовнішньому вигляді макету поєднуються великі ілюстративні блоки, стримані декоративні елементи, тематичні шрифти та сторінки, побудовані за принципом візуальної послідовності. Обкладинка й внутрішні розвороти витримані в єдиному стилі, що підкреслює цілісність видання та його належність до ігрового всесвіту. Кольорова гама макету артбуку базується на глибоких, приглушених і водночас емоційно насичених відтінках, характерних для	

Техніки виконання макету артбуку та його складових (назва, опис техніки)	- Використання цифрового макетування, композиційного проєктування, обробки зображень, підбору кольорової гами, шрифтового оформлення та верстки.	
III. Матеріально-технічне забезпечення		
Матеріали, програми для практичної реалізації макету артбуку та його складових: - Adobe Photoshop - Figma - Adobe InDesign - Adobe Illustrator	Вимоги до матеріалів та програм: Для виконання макету артбуку використовуються цифрові матеріали, зокрема ілюстрації, концепт-арти, скріншоти, текстові блоки, шрифти, фактури та декоративні елементи. Основними інструментами є комп'ютер і графічні програми Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign та Figma. За потреби також може використовуватися графічний планшет. Усі ці матеріали й інструменти забезпечують створення якісного, цілісного та стилістично узгодженого макету артбуку.	
IV. Планування процесу та термінів виготовлення		
Технологічна послідовність виконання макету артбуку та його складових	збір і аналіз візуальних матеріалів, вивчення стилістики гри, розроблення загальної концепції видання; створення ескізів сторінок і розворотів, цифрову обробку зображень, верстку макету; перевірка композиційної цілісності; підготовка до друку або цифрового використання	Терміни
V. Кошторис проєкту		
Вартість творчої концепції:	Вартість творчої концепції: 1 500 грн	
Вартість роботи над ескізами:	Вартість роботи над ескізами: 1 200 грн	

Вартість розробки: -обкладинки -форзацу -титульного аркуша -корінця -оформлення змісту -ілюстрацій	Вартість розробки: обкладинка – 1 000 грн форзац – 600 грн титульний аркуш – 500 грн корінець – 400 грн оформлення змісту – 500 грн ілюстрації – 3 000 грн	
Вартість роботи з правками:	Вартість роботи з правками: 800 грн	
Вартість години Вашої роботи:	Вартість години роботи: 15\$	
Загальна вартість розробленого макету артбуку та його складових:	Загальна вартість: 9 500 грн	

Висновки до другого розділу

У даному розділі було здійснено розробку технічного завдання для створення макету артбуку «Світ гри Clair Obscur: Expedition 33», що дозволило конкретизувати основні параметри проєкту та перевести концептуальні ідеї у практичну площину. Визначено формат і обсяг видання, окреслено його структуру, а також встановлено вимоги до основних складових елементів, зокрема обкладинки, форзацу, титульного аркуша та внутрішніх розворотів.

У ході роботи було сформовано ключові принципи композиційної організації, що забезпечують логічність подачі матеріалу, візуальну ієрархію та збалансованість елементів. Особливу увагу приділено використанню негативного простору, що сприяє кращому сприйняттю ілюстративного матеріалу та підсилює естетичну виразність макету.

Також визначено основні підходи до типографічного оформлення, що передбачають обмежене використання шрифтів, їх ієрархічну організацію та відповідність загальній стилістиці гри. Розглянуто принципи формування кольорової гами, яка базується на візуальній мові гри та спрямована на створення цілісного художнього образу артбуку.

Окрему увагу приділено вимогам до ілюстративного матеріалу, як ключового елементу видання, а також технічним аспектам реалізації, зокрема підготовці макету до друку, вибору кольорової моделі та параметрів верстки. Це дозволяє забезпечити якість кінцевого продукту та його відповідність поліграфічним стандартам.

РОЗДІЛ III. ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ МАКЕТУ АРТБУКУ «СВІТ ГРИ CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33»

Практична реалізація макету артбуку «Світ гри Clair Obscur: Expedition 33» здійснювалася на основі попередньо сформованого технічного завдання та концептуальних засад, визначених у попередніх розділах. Основною метою даного етапу було створення цілісного дизайнерського продукту, який поєднує естетичну виразність, функціональність та відповідність стилістиці гри.

Розроблений макет артбуку відображає візуальну атмосферу гри, передає її художню мову та забезпечує логічну структуру подачі матеріалу. Особлива увага приділялася збереженню єдиного стилістичного рішення, що проявляється у використанні узгодженої кольорової гами, типографіки та композиційних прийомів.

У процесі реалізації макету було враховано особливості візуального наративу, що дозволяє розкривати світ гри поступово – від загального ознайомлення до більш детального занурення у персонажів, середовище та концепт-арт. Такий підхід сприяє створенню цілісного враження від артбуку та підсилює його емоційний вплив на глядача.

Окрім цього, під час розробки макету було забезпечено взаємозв'язок між окремими елементами видання. Усі розвороти побудовані за єдиними принципами, що дозволяє досягти композиційної узгодженості та ритмічності подачі матеріалу. Використання повторюваних графічних елементів, стилістичних акцентів та єдиної системи оформлення сприяє формуванню впізнаваного візуального образу артбуку.

Важливим аспектом реалізації стало врахування балансу між декоративністю та інформативністю. Макет не перевантажений зайвими деталями, що забезпечує зручність сприйняття та акцентує увагу на ключових ілюстраціях. Водночас збережено достатній рівень художньої виразності, що відповідає специфіці артбуку як дизайнерського продукту.

Також у процесі роботи було враховано особливості взаємодії користувача з виданням. Логіка побудови розділів, розміщення елементів та структура розворотів спрямовані на забезпечення інтуїтивної навігації та послідовного ознайомлення з матеріалом.

Обкладинка є ключовим елементом артбуку, оскільки саме вона формує перше враження про видання та задає його загальний тон. У процесі розробки обкладинки було враховано стилістичні особливості гри, зокрема її атмосферність, контрастність та емоційна глибина.

Композиція обкладинки побудована з урахуванням принципів візуальної ієрархії, де центральний елемент привертає увагу та формує основний акцент. Кольорове рішення відповідає загальній палітрі артбуку, підсилюючи його цілісність. Типографіка обкладинки інтегрована у композицію та не перевантажує візуальне сприйняття.

Внутрішні розвороти артбуку розроблено з урахуванням принципів зручності сприйняття та композиційної гармонії. Основна увага приділялася розміщенню ілюстративного матеріалу, який є центральним елементом видання.

Розвороти побудовані таким чином, щоб забезпечити баланс між текстом і зображеннями. Використання негативного простору дозволяє уникнути перевантаження сторінок і підсилює акцент на ключових елементах. У деяких випадках застосовано великі зображення на весь розворот, що сприяє глибшому зануренню у візуальний світ гри.

Типографіка макету артбуку відіграє допоміжну, але важливу роль у формуванні цілісного дизайну. У роботі використано обмежену кількість шрифтів, що забезпечує стилістичну єдність та покращує читабельність тексту.

Заголовки, підзаголовки та основний текст мають чітко визначену ієрархію, що сприяє зручній навігації по виданню. Розміщення текстових блоків узгоджене з ілюстраціями та не порушує загальної композиції сторінок.

Кольорова гама артбуку сформована на основі візуальної мови гри Clair Obscur: Expedition 33. Використано поєднання стриманих, глибоких відтінків із

контрастними акцентами, що дозволяє передати атмосферу загадковості та емоційної напруги.

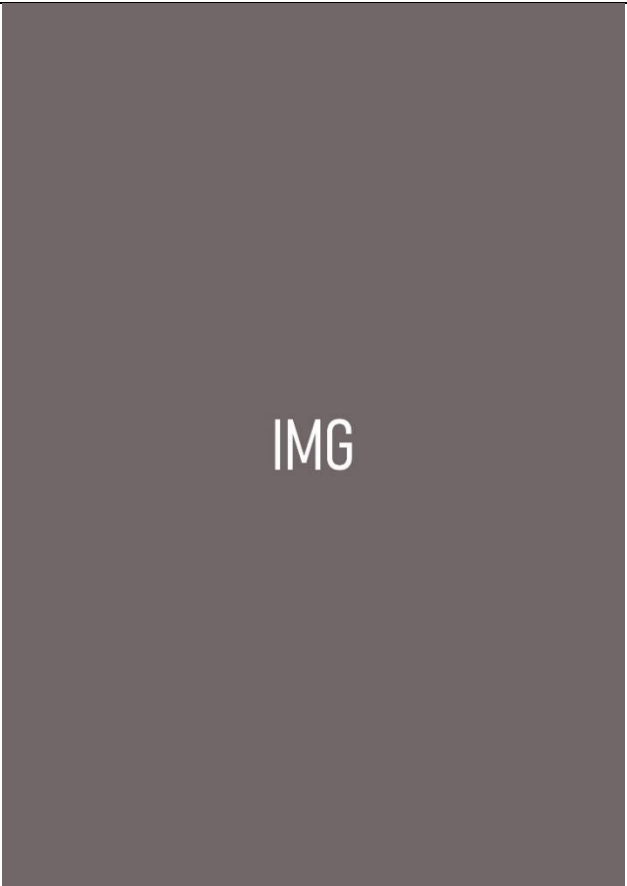
Стилістика макету характеризується поєднанням графічної чіткості та художньої виразності. Усі елементи дизайну узгоджені між собою, що створює єдину візуальну систему.

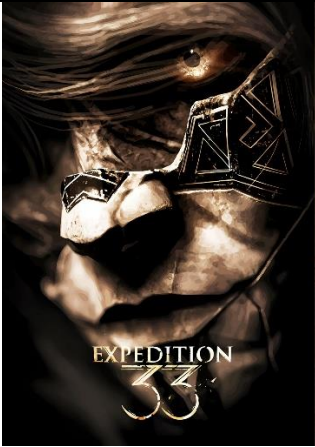
Ілюстрації є основою артбуку, тому їх розміщення, масштабування та взаємодія з іншими елементами були ретельно продумані. Зображення використовуються як у вигляді окремих композицій, так і як фонові елементи. Особливу увагу приділено якості та стилістичній єдності ілюстрацій, що забезпечує цілісність візуального ряду.

Макет артбуку було виконано з урахуванням вимог до поліграфічної продукції. Використано відповідні параметри сторінок, відступів, кольорової моделі та роздільної здатності зображень. Підготовка до друку включала перевірку всіх елементів макету, що дозволяє забезпечити якісний кінцевий результат.

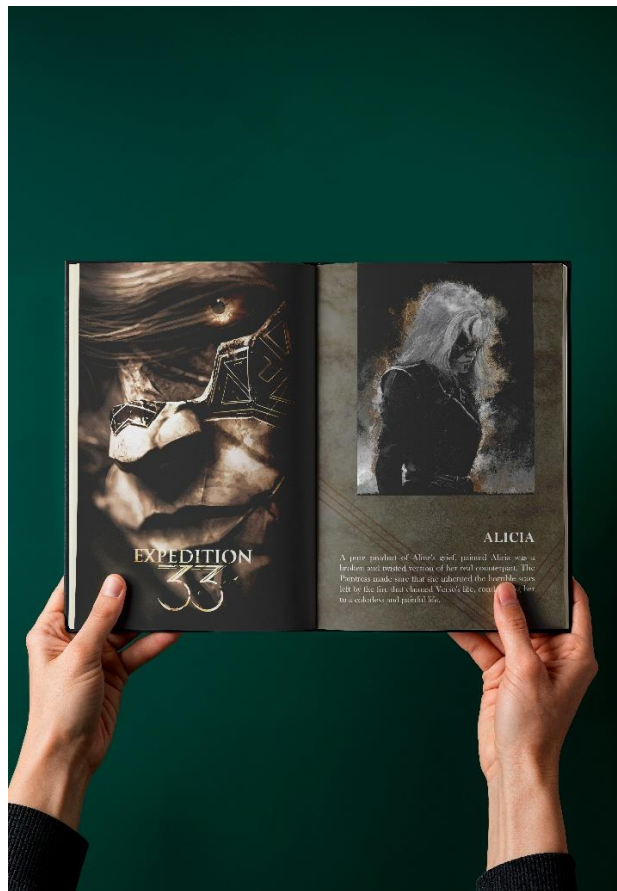
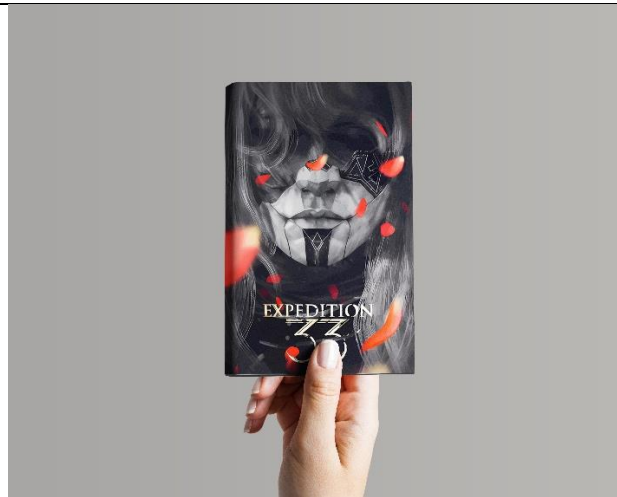
№	Послідовність виконання (назва кожного етапу) макету артбуку та його складових	Фото поетапного процесу створення та розробки макету артбуку та його складових	Характеристика процесу створення макету артбуку та його складових
1.	Аналіз гри Clair Obscur: Expedition 33		Цей процес полягає у детальному вивченні гри Clair Obscur: Expedition 33 як основи для майбутнього артбуку. На цьому етапі аналізуються художня стилістика, атмосфера, колірні рішення, образи персонажів,

		 	особливості середовища, костюмів, деталей оточення та загальний емоційний настрій гри. Також здійснюється збір необхідних матеріалів: референсів, концепт-артів, ілюстрацій, скріншотів, прикладів композиційних рішень і вже існуючих артбуків. Основна характеристика цього процесу полягає в тому, що саме він формує змістову й візуальну основу майбутнього макету.
2.	Формування загальної концепції артбуку		Визначення основної ідеї видання та принципів його побудови. На цьому етапі окреслюється призначення артбуку, його стильова спрямованість, структура, формат, кількість сторінок,

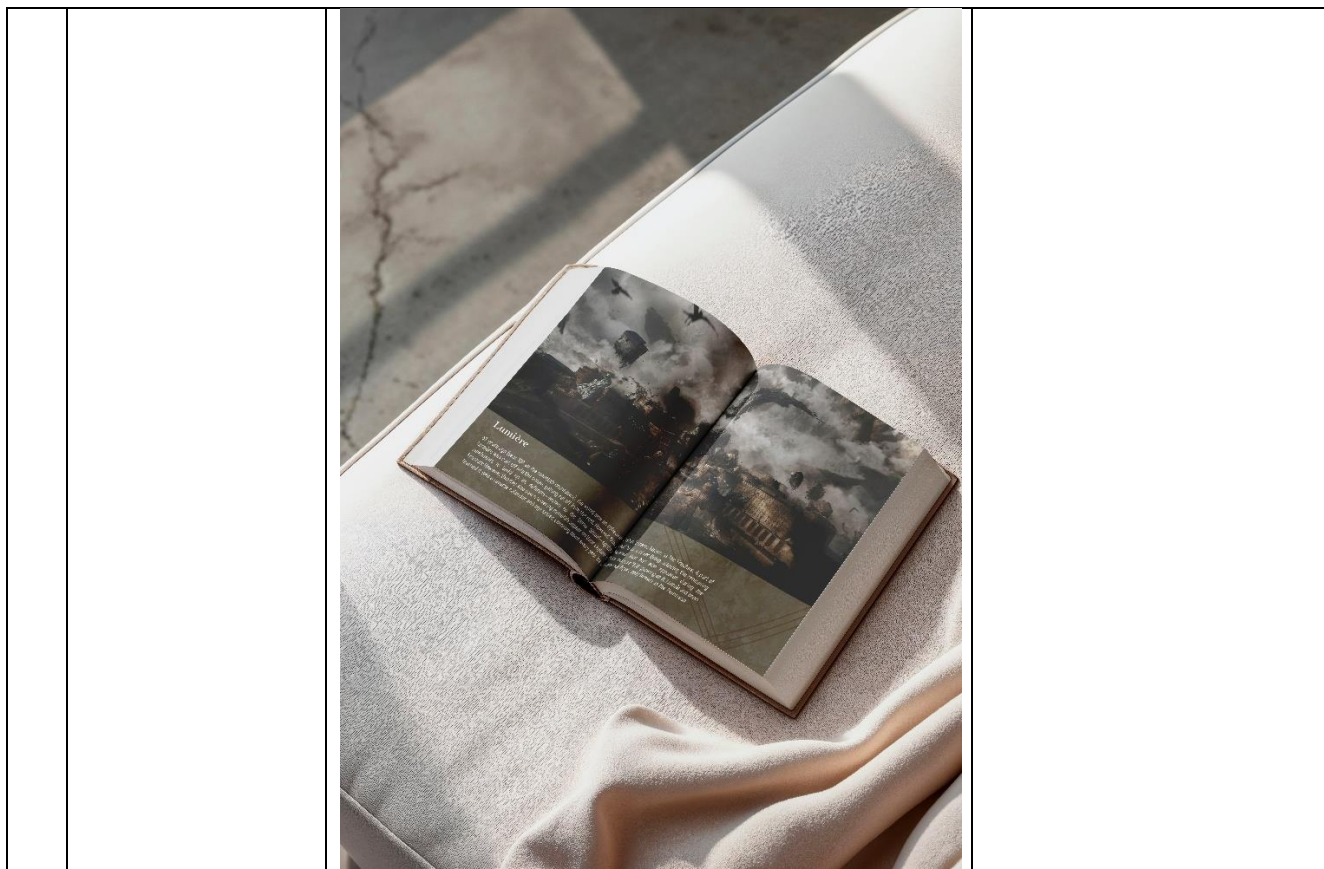
			послідовність розділів і характер подачі матеріалу. Також визначається, які саме складові будуть включені до артбуку: обкладинка, форзац, титульний аркуш, зміст, розвороти з ілюстраціями, підписи та декоративні елементи.
3.	Розробка ескізів і композиційних схем		Етап пов'язаний із попереднім візуальним моделюванням майбутнього артбуку. У процесі створюються перші ескізи сторінок і розворотів, визначається розташування основних візуальних блоків, текстових елементів, заголовків, підписів, декоративних деталей і вільного простору. Продумується співвідношення тексту й зображення, ритм сторінок, акценти та

		 HEAD Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.	композиційна рівновага.
4.	Підбір і опрацювання візуальних та текстових елементів	 ALICIA A pure product of Alice's grief, painted Alice was a broken and twisted version of her real counterpart. The Paintress made sure that she inherited the horrible scars left by the fire that claimed Versus' life, condemning her to a colorless and painful life.  Lumière 67 years ago (year 100 on the month count down), the world saw an upheaval in what became known as the Fracture. A part of Lumière was cast off into the ocean, getting cut off from the rest. However, this proved to be a silver lining, allowing the remaining inhabitants to build up the defense-known as the Dome. Shield against Nevaris that had also appeared during the Fracture. However, this day also saw a hovering mecha appear on their skyline with the number "100" glowing on it. Luminares soon learned it was a reverse calendar and age setter, counting down every year by a mysterious figure only known as the Paintress.	Підготовка всіх складових, що будуть використані в макеті артбуку. Він включає обробку зображень, корекцію кольору, узгодження стилістики ілюстрацій, підбір шрифтів, створення декоративних акцентів, фонових елементів і текстових блоків.

5. Розробка та верстка фінального макету



Усі підготовлені елементи поєднуються в єдину композиційну систему за допомогою графічних редакторів. Розробляються обкладинка, форзац, титульний аркуш, корінець, зміст і внутрішні розвороти, формується послідовність сторінок, узгоджується розміщення тексту, зображень і декоративних елементів.



Висновки до третього розділу

У даному розділі було здійснено практичну реалізацію макету артбуку «Світ гри Clair Obscur: Expedition 33» на основі попередньо розробленого технічного завдання та визначених концептуальних засад. У процесі роботи було створено цілісне дизайнерське рішення, яке відображає стилістичні особливості гри та забезпечує логічну й послідовну подачу візуального матеріалу.

Було розроблено основні елементи артбуку, зокрема обкладинку, внутрішні розвороти, типографічне оформлення та систему композиційної організації. Усі складові макету узгоджені між собою, що забезпечує єдність стилю, гармонійність та зручність сприйняття інформації.

Особливу увагу приділено роботі з ілюстративним матеріалом як ключовим елементом артбуку. Його розміщення, масштабування та взаємодія з текстовими блоками сприяють створенню виразного візуального наративу та підсилюють емоційне сприйняття видання.

У ході практичної реалізації було враховано принципи композиції, кольорового рішення та типографіки, що відповідають сучасним вимогам графічного дизайну. Також дотримано технічних параметрів підготовки макету до друку, що забезпечує якість кінцевого продукту.

Таким чином, отриманий результат підтверджує ефективність обраних підходів до розробки артбуку та демонструє можливість поєднання теоретичних знань із практичними навичками у процесі створення дизайнерського продукту. Розроблений макет може бути використаний як приклад реалізації артбуку у сфері геймдизайну.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

У процесі виконання курсової роботи було досліджено та реалізовано розробку макету артбуку на тему «Світ гри Clair Obscur: Expedition 33». Робота мала комплексний характер і поєднувала теоретичний аналіз із практичною діяльністю у сфері графічного дизайну, що дозволило послідовно пройти всі основні етапи проектування дизайнерського продукту.

У першому розділі було розглянуто проблемно-цільовий етап розробки макету артбуку. На цьому етапі визначено загальну концепцію проекту, його стилістичне спрямування та тематичні межі. Проаналізовано особливості артбуку як виду графічної продукції та його роль у візуалізації ігрового світу. Також сформульовано мету та завдання роботи, що дозволило чітко окреслити напрям подальшого дослідження. У результаті було закладено концептуальну основу проекту, яка визначає його зміст, структуру та візуальну логіку.

Другий розділ присвячено розробці технічного завдання, яке стало важливим етапом переходу від теоретичних положень до їх практичної реалізації. У межах цього розділу було визначено основні параметри артбуку, зокрема його формат, обсяг, структуру та складові елементи. Окреслено вимоги до композиційної організації, типографіки, кольорової гами та ілюстративного матеріалу. Особливу увагу приділено узгодженню функціональних і естетичних аспектів дизайну, що забезпечує зручність сприйняття матеріалу та цілісність візуального рішення. У результаті розроблене технічне завдання створило чітку основу для реалізації макету та дозволило систематизувати процес проектування.

У третьому розділі було здійснено практичну реалізацію макету артбуку «Світ гри Clair Obscur: Expedition 33». У ході роботи розроблено основні елементи видання, зокрема обкладинку, внутрішні розвороти, систему композиційної побудови та типографічного оформлення. Було забезпечено стилістичну єдність усіх складових макету, що проявляється у використанні узгодженої кольорової гами, графічних елементів та принципів верстки. Особливу роль відіграло опрацювання ілюстративного матеріалу, який є ключовим змістовим елементом

артбуку та формує його художній образ. У результаті створено цілісний дизайнерський продукт, що відповідає сучасним вимогам графічного дизайну.

Загалом виконана курсова робота дозволила дослідити особливості створення артбуку як засобу візуальної комунікації та практично реалізувати макет, що відображає художню концепцію ігрового світу. Отримані результати свідчать про ефективність використаних методів, зокрема аналізу, узагальнення, візуального дослідження та проєктного підходу.

Поставлена мета роботи досягнута, а визначені завдання виконані у повному обсязі. Розроблений макет артбуку може бути використаний як приклад реалізації дизайнерського проєкту у сфері геймдизайну, а також як основа для подальшого вдосконалення навичок у галузі графічного дизайну та створення візуальних продуктів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЛ

1. Мельничина Ю. Артбуки та з чим їх можна сплутати. *Skvot Mag*. 2022. URL: <https://skvot.io/uk/blog/artbooks-and-how-to-recognize-them> (дата звернення: 07.05.2026).
2. Артбук: вікно у світ візуального мистецтва. *Редакція ДрогMedia*. 2025. URL: <https://drogmedia.net.ua/2025/09/30/artbuk-vikno-u-svit-vizualnogo-mystecztva/> (дата звернення: 07.05.2026).
3. Арт-каталоги: Як створити ідеальний друкований продукт для художників і галерей. *Друкарня-видавництво ТВОРИ*. 2024. URL: <https://tvoru.com.ua/blog/art-katalogi-yak-stvoriti-idealnij-drukovanij-produkt-dlya-hudozhnikov-i-galerej> (дата звернення: 07.05.2026).
4. Бідун А. Артбук у теоретичному вимірі й у системі практик редактора. 2019. 84-90 с. URL: http://www.scientific-notes.com/wp-content/uploads/2019/08/74_8.pdf (дата звернення: 07.05.2026).
5. Курпієнко О. Для тих, хто прийде після. Огляд гри Clair Obscur: Expedition 33. *Межа*. 2025. URL: <https://mezha.ua/reviews/oglyad-gri-clair-obscur-expedition-33-301654/> (дата звернення: 07.05.2026).
6. Нестор О. Арт-букінг – що воно таке? І для чого? *ArtArea*. URL: <https://art-area.com.ua/2014/02/art-buking-shho-vono-take-i-dlya-chogo/> (дата звернення: 07.05.2026).
7. Основні нормативні вимоги до друку в поліграфії *Print Design Studio*. 2021. URL: <https://printstudio.top/osnovni-normativni-vimogy-k-druku-v-poligrafii> (дата звернення: 07.05.2026).
8. Clair Obscur: Expedition 33. *Expedition33*. URL: <https://www.expedition33.com/> (дата звернення: 07.05.2026).
9. Kumar R. Art book vs. book on art. *stirworld*. 2022. URL: <https://www.stirworld.com/think-opinions-art-book-vs-book-on-art>. (дата звернення: 07.05.2026).

10. Oluci. What is an artbook? A guide to self-publishing your artbook and understanding the distinctions between an artbook and an artist book. *PrazzleArts*. 2025. URL: <https://www.prazzlearts.com/editorial/what-is-an-artbook-a-guide-to-self-publishing-your-artbook-and-understanding-the-distinctions-between-an-artbook-and-an-artist-book> (дата звернення: 07.05.2026).

11. The modern language experiment presents:What is an art book?. *TMLE*. URL: https://www.modernlanguageexperiment.org/What_is_an_art_book.html (дата звернення: 07.05.2026).

12. Sandfall interactive clair obscur: expedition 33 art blast. *ArtStation Team*. 2025. URL: <https://magazine.artstation.com/2025/05/sandfall-interactive-clair-obscur-expedition-33-art-blast/> (дата звернення: 07.05.2026).