

МІЖРЕГІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ УПРАВЛІННЯ ПЕРСОНАЛОМ
ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНУ
Кафедра дизайну



МАУП

КУРСОВА РОБОТА

з дисципліни «Дизайн-проектування»
на тему:

«Розробка макету артбуку “Фракції в Cyberpunk 2077”»

Виконав

студент V Курсу
групи ІК-9-25-М1Дз-Н(1.6д)
ОП «Дизайн»
Артур ХІЛЬКО

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 «ФРАКЦІЇ В CYBERPUNK 2077».....	6
Висновки до першого розділу	8
РОЗДІЛ II. РОЗРОБКА ТЕХНІЧНОГО ЗАВДАННЯ ПО РОЗРОБЦІ МАКЕТУ АРТБУКУ «ФРАКЦІЇ В CYBERPUNK 2077».....	9
Висновки до другого розділу	16
РОЗДІЛ III. ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ МАКЕТУ АРТБУКУ «ФРАКЦІЇ В CYBERPUNK 2077».....	17
Висновки до третього розділу	21
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ.....	23
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	25

ВСТУП

Актуальність теми курсової роботи. На сьогодні, сфера відеоігор трансформувалася зі звичайного розважального середовища у глобальну екосистему, яка здатна генерувати деталізовані та глибокі віртуальні простори. Ігрові тайтли масштабу Cyberpunk 2077 продукують колосальні обсяги наративних та графічних даних (зокрема, бекграунд угруповань, сценарні розгалуження та арт-концепти), що створює гостру необхідність у їхньому професійному впорядкуванні. Відповідно, як серед шанувальників, так і в дослідницькому середовищі формується запит на розробку структурованих поліграфічних проєктів – артбуків, покликаних концептуалізувати та наочно подати фрагментовану інформацію про конкретний ігровий лор.

У контексті новітніх тенденцій графічного дизайну підхід до верстки артбуків зазнав суттєвих змін. Сучасне видання такого формату перетворилося зі звичайного каталогу зображень з мінімальним текстом на складний виклик для фахівців із журнальної верстки та візуальних комунікацій. Оперування масивами даних передбачає конструювання такого ергономічного макета, який зможе забезпечити гармонійний баланс між насиченою інформаційною складовою та експресивним, агресивним візуальним стилем оригінального продукту.

Стилістика кіберпанку наразі слугує потужним драйвером для розвитку сучасних напрямків як у діджитал-середовищі, так і в поліграфії. Значущість цієї курсової роботи обґрунтовується необхідністю практичного вивчення симбіозу жорсткої модульної системи та прийомів керованого «технологічного хаосу», таких як глітч-арт, навмисна асиметрія, деконструкція форм та яскраві неонові контрасти. Застосування подібного інструментарію дає змогу спроектувати динамічний та композиційно єдиний продукт. Він гарантує імерсивне занурення в атмосферу ігрового світу, зберігаючи при цьому високі показники читабельності тексту та загальної ергономіки макета.

Мета роботи – створення візуально привабливого, стилістично цілісного та структурованого макета багатосторінкового видання (артбуку), що систематизує

інформацію про 9 основних угруповань всесвіту Cyberpunk, на основі принципів багатосторінкової верстки та естетики кіберпанку.

Завдання роботи:

1. Здійснити аналіз характерних рис та візуальної семантики кіберпанку крізь призму актуальних тенденцій сучасного графічного дизайну.

2. Вивчити теоретичну базу проєктування багатосторінкової поліграфії (зокрема, артбуків) з акцентом на застосуванні складних модульних сіток та законів журнального набору тексту.

3. Провести пошук, структурування та текстову редактуру матеріалів (як графічного контенту, так і наративної інформації), що стосуються дев'яти головних угруповань Найт-Сіті.

4. Сформувати графічну концепцію макета, яка б забезпечувала органічне поєднання суворої академічної верстки з елементами візуальної деконструкції, зміщеними осями та неоновим колористичним контрастом.

5. Реалізувати етап скетчингу та спроектувати фундаментальну базову сітку, адаптовану під альбомні розвороти формату А4.

6. Відтворити розроблений макет на практиці за допомогою комплексу спеціалізованого софту: виконати обробку растру та генерацію стилістичних спецефектів у середовищі Adobe Photoshop, а також створити векторні графічні елементи (логотипи та айдентику фракцій) в Adobe Illustrator.

7. Виконати фінальний етап додрукарської підготовки (препресу) та розрахувати економічне обґрунтування (кошторис) реалізації даного дизайнерського макета.

Об'єкт дослідження – графічний дизайн в сучасному світі.

Предмет дослідження – макет артбуку «Фракції в Cyberpunk 2077».

Методи дослідження:

- **теоретичні:** аналіз та синтез літературних джерел про розробку макетів для артбуків;

- **історичний:** вивчення розвитку артбуків; узагальнення отриманої інформації стосовно розробки макетів для артбуків.

Структура роботи: Курсова робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків до розділів, загальних висновків, списку використаних джерел та додатків. Повний обсяг курсової роботи складає 25 сторінок. Список використаних джерел нараховує 12 позицій.

РОЗДІЛ І. ПРОБЛЕМНО-ЦІЛЬОВИЙ ЕТАП РОЗРОБКИ МАКЕТУ АРТБУКУ «ФРАКЦІЇ В CYBERPUNK 2077»

Стартовою точкою будь-якого процесу проєктування в дизайні виступає проблемно-цільовий етап, фундаментальна мета якого полягає в артикуляції ключової проблематики, ідентифікації цільової аудиторії та чіткому окресленні очікуваного результату. Якщо розглядати створення артбуку «Фракції в Cyberpunk 2077», то головний виклик тут зводиться до необхідності структурування масштабного обсягу фрагментованих текстових і графічних даних. Ця інформація розкриває специфіку дев'яти ключових кримінальних та соціальних синдикатів ігрового світу (зокрема, таких угруповань як Альдекальдо, «Тварини», «Шельми», «Мальстрем» та інші).

Запит на розробку такого видання має дуалістичний характер, охоплюючи як академічні, так і споживацькі потреби. У площині професійної підготовки реалізація подібного проєкту є дієвим інструментом валідації фахових компетенцій дизайнера, що підтверджує його рівень володіння прийомами композиційної побудови, багатосторінкового макетування та стилізації. З іншого боку, в середовищі геймерської спільноти (включно з прихильниками оригінальної відеогри Cyberpunk 2077, настільних рольових систем та загалом кіберпанк-естетики) високо цінуються ґрунтовні візуальні енциклопедії, які детально розкривають бекграунд, або «лор», вигаданого всесвіту.

Відповідно, пріоритетною ціллю на цій стадії стала розробка концептуальної моделі естетично збалансованого та логічно впорядкованого багатосторінкового виробу. У перспективі цей макет здатний функціонувати як електронний інтерактивний путівник або ж як колекційне друковане видання. Успішне втілення цього задуму в життя вимагає експертного рівня застосування модульних сіток, глибокого розуміння колористики, а також професійного володіння профільним програмним забезпеченням, зокрема растровими та векторними графічними редакторами (Adobe Photoshop, Illustrator).

	ПАСПОРТ ПРОЄКТУ		Дата заняття
№	Складові	Характеристика	Примітки
1.	Тема проєкту.	Розробка артбуку «Фракції в Cyberpunk 2077»	
2.	Мета проєкту.	Створення візуально привабливого та структурованого багатосторінкового видання, що систематизує інформацію про 9 основних угруповань всесвіту Cyberpunk.	
3.	Об'єкт проєкту.	Макет артбуку та його складові.	
4.	Для кого призначається проєкт – цільова аудиторія?	Шанувальники відеогри Cyberpunk 2077, настільних ігор цієї серії та жанру кіберпанк загалом.	
5.	Чи існує реальна потреба в ньому?	Так, існують як навчальна, так і фанатська потреби. В академічному сенсі – це підтвердження практичної кваліфікації дизайнера. Для ігрової спільноти якісні візуальні довідники з детальним розбором лору завжди мають високу цінність.	
6.	Чи знайде проєкт своїх споживачів?	Величезна фанатська база франшизи Cyberpunk гарантує стабільний інтерес до гарно оформлених матеріалів.	
7.	Як він в подальшому буде використовуватися?	Як цифровий довідник для гравців або, у разі друку, як елемент колекції.	
8.	Хто буде створювати проєкт?	Хілько Артур (макет артбуку)	
9.	Послідовність та терміни виконання проєкту?	Проблемно-цільовий етап – 11.02; Розробка технічного завдання – 18.02; Практична реалізація – 25.02-04.03; Попередній перегляд – 11.03; Загальна презентація проєктів – 18.03	
10.	Якими знаннями, вміннями та навичками	Принципами багатосторінкової верстки, побудови модульних сіток,	

	необхідно володіти, а які здобути, щоб реалізувати даний проєкт?	колористики та композиції. Впевненим знанням графічних редакторів (Adobe Photoshop, Illustrator).	
11.	Яке матеріально-технічне забезпечення необхідне для реалізації запланованого?	Продуктивний ПК або ноутбук, професійне програмне забезпечення для дизайну та верстки.	
12.	Яких результатів очікуєте від проєктної діяльності?	Створення стилістично цілісного продукту, який підкреслює вміння працювати з ігровою тематикою та складними масивами інформації.	

Висновки до першого розділу

Створення цього поліграфічного видання (артбуку) є ефективним рішенням для подолання проблеми структурування та візуального впорядкування великих масивів розрізнених даних, що описують дев'ять головних фракцій ігрового світу. Даний проєкт відзначається подвійною цінністю: з одного боку, він задовольняє утилітарні запити ком'юніті шанувальників, з іншого – має суттєву академічну значущість, слугуючи наочною репрезентацією професійних навичок дизайнера.

Цільовою аудиторією розробленого продукту виступають гравці оригінальної відеогри, прихильники настільних RPG-систем, а також широке коло поціновувачів жанру кіберпанк. Можливість адаптації фінального результату до різних форматів (як електронного інтерактивного довідника або ж як фізичного колекційного екземпляра) значно розширює потенціал його подальшої експлуатації.

Встановлено, що для якісного втілення дизайнерського макета об'єктивно необхідним є ґрунтовне розуміння законів багатосторінкового макетування, застосування модульних сіток та правил журнальної типографіки. Ця теоретична база має бути підкріплена високим рівнем володіння інструментарієм програм Adobe Photoshop і Adobe Illustrator.

РОЗДІЛ II. РОЗРОБКА ТЕХНІЧНОГО ЗАВДАННЯ ПО РОЗРОБЦІ МАКЕТУ АРТБУКУ «ФРАКЦІЙ В CYBERPUNK 2077»

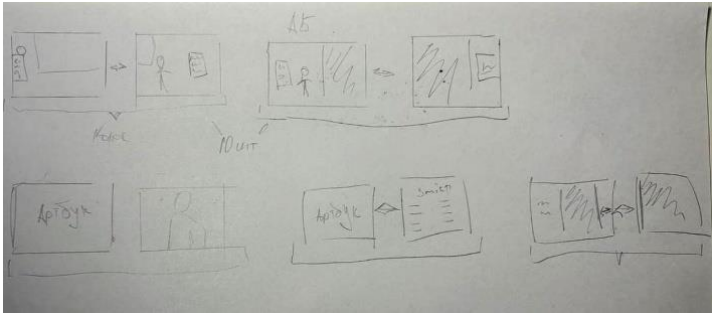
З метою наочної репрезентації лору всесвіту Cyberpunk 2077 було застосовано підхід, що базується на синтезі жорсткої модульної системи, притаманної класичній журнальній верстці, та прийомів гранжу й візуальної деконструкції. Традиційні артбуки зазвичай орієнтовані на демонстрацію великоформатних ілюстрацій з мінімальними текстовими блоками, однак специфіка цього проекту зумовила необхідність опрацювання значних масивів тексту. Запропоноване дизайн-рішення забезпечує гармонійний баланс між високою інформаційною насиченістю та експресивною естетикою кіберпанку (що досягається через неонові вкраплення, асиметричну побудову та глітч-ефекти), водночас зберігаючи необхідний рівень читабельності. Спроектований макет виконує функцію впорядкування фрагментованих даних у композиційно єдиний поліграфічний або діджитал-продукт, який може функціонувати як неофіційна фанатська енциклопедія угруповань гри.

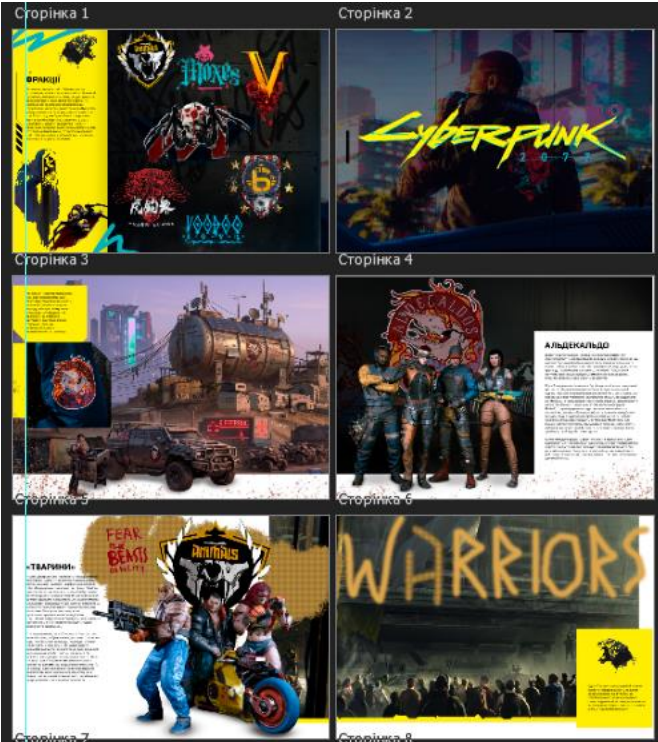
Фізичні характеристики видання передбачають використання формату А4 з альбомною орієнтацією сторінок. Колірна палітра макета побудована на принципі екстремального контрасту: базовим тлом виступають глибокі темні відтінки (графіт, темно-сірий, насичений чорний), які слугують основою для яскравих «кислотних» акцентів (неоново-рожевий, ціан, фірмовий кіберпанк-жовтий). Ця гама додатково виконує функцію візуального кодування кожної з фракцій. Архітектоніка розворотів вирізняється динамікою: багатоколонкова сітка навмисно піддається руйнації в окремих зонах для імітації технологічного хаосу та бунтарського духу (шляхом накладання тексту на графіку, використання нахилених блоків чи усіченої типографіки). Попри таку візуальну деконструкцію, дизайн-макет суворо підпорядковується фундаментальним правилам композиції та журнального набору (чітко вивірений інтерліньяж, гарантована читабельність) і задовольняє всі технічні стандарти препресу, зокрема наявність безпечних зон, вильотів під обріз та роздільну здатність ілюстрацій не нижче 300 dpi.

Практична реалізація проєкту здійснюється методами цифрового багатосторінкового макетування та комп'ютерної графіки із залученням комплексу професійного софту. Інструментарій Adobe Photoshop задіяний для обробки растрового контенту: він охоплює процеси кольорокорекції, кадрування, роботу з масками, ізоляцію об'єктів та генерацію характерних спецефектів (таких як хроматична аберація, цифрові шуми, світіння неону). Створення векторних компонентів – паттернів, інфографіки, іконок та логотипів синдикатів – виконується в середовищі Adobe Illustrator, що гарантує їхнє безпроблемне масштабування без деградації якості. Алгоритм розробки розбитий на чотири послідовні стадії: підготовчу (пошук референсів, формування мудборду), ескізне проєктування (розробка сітки та розрахунок параметрів), безпосередню реалізацію (дизайн розворотів та верстка) і фінальний етап додрукарської підготовки з експортом у формат PDF. Робота зі складними графічними масивами вимагає відповідного апаратного забезпечення, зокрема робочої станції з обсягом оперативної пам'яті щонайменше 16 ГБ.

Фінансово-економічний розрахунок проєкту акумулює всі передбачені статті витрат на створення дизайнерського продукту. Підсумкова вартість розробки макета артбуку дорівнює 25 000 грн, що базується на погодинній ставці спеціаліста у розмірі 500 грн за годину. Даний кошторис декомпозується на такі складові: формування креативної концепції та збір мудборду (5 000 грн), генерація ескізів і посторінкова розкадровка (4 000 грн), основний етап дизайну (верстка блоку змісту, титульного аркуша, форзаців, обкладинки та адаптація графічного наповнення для дев'яти угруповань – 13 500 грн), а також резервний буфер на фінішні правки та корекцію колірних профілів (2 500 грн).

Паспорт об'єкта проєктування	Назва: створення артбуку «Фракції в Cyberpunk 2077»	Дата: 18.02
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 ?	Обраний варіант поєднує в собі строгу модульну сітку (журнальний/editorial стиль) з елементами деконструкції та гранжу. На відміну від класичних артбуків, які часто є просто збіркою великих ілюстрацій із короткими підписами, даний проєкт вимагав роботи зі значними масивами тексту. Тому було обрано макет, який дозволяє збалансувати високу інформативність та агресивну візуальну естетику стилю кіберпанк (використання глітчів, асиметрії, неонових акцентів), не втрачаючи при цьому зручності читання.	
Практичне значення макету артбука та сфера його застосування: а) для чого розробляється макет артбуку? б) де буде використовуватися реалізований макет артбуку?	Макет розробляється для систематизації та візуального оформлення розрізної інформації про всесвіт Cyberpunk 2077 у єдиний, стилістично цілісний поліграфічний (або цифровий) продукт. Він може поширюватися у цифровому форматі серед фанатської спільноти як неофіційний довідник-гайд по фракціях 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; в) композиція; г) відповідність вимогам:	а) Артбук А4 формату, альбомна орієнтація б) Висококонтрастна. Домінує темний фон (глибокий чорний, темно-сірий, графітовий), на якому контрастують яскраві, «кислотні» кольори (кіберпанк-жовтий, неоновий рожевий, ціан), що виконують роль акцентів та допомагають у кольоровому кодуванні різних фракцій. в) Динамічна та асиметрична. Використовується багатоколонкова сітка, яка свідомо «ламається» в певних місцях для створення відчуття бунтарства і технологічного хаосу (нахилені блоки, наповзання тексту на зображення, обрізана типографіка). г) Макет повністю відповідає законам композиції, правилам типографіки (збережено читабельність основного тексту, правильно налаштовано інтерліньяж та	

	трекінг) та базовим вимогам додрукарської підготовки (випуски за обріз, безпечні зони, роздільна здатність зображень).	
Техніки виконання макету артбуку та його складових (назва, опис техніки)	Комп'ютерна графіка та цифрова багатосторінкова верстка. Робота виконується за допомогою комплексу професійного програмного забезпечення: 1. Растрова графіка (обробка ілюстрацій, кольорокорекція, створення ефектів «глітч» та шуму, вирізання об'єктів) виконується в Adobe Photoshop. 2. Векторна графіка (створення логотипів фракцій, іконок, паттернів та декоративних елементів) розробляється в Adobe Illustrator. 3. Фінальна збірка макету, робота з модульними сітками, верстка тексту та підготовка файлу до друку (або експорту в інтерактивний PDF).	
III. Матеріально-технічне забезпечення		
Матеріали, програми для практичної реалізації макету артбуку та його складових:	Adobe Photoshop: Для роботи з растровою графікою. Тут здійснюється кадрування, кольорокорекція ілюстрацій, застосування масок, а також створення специфічних для стилю кіберпанк візуальних ефектів (глітч-ефекти, хроматична аберація, світіння неону). Adobe Illustrator: Для розробки векторної графіки. Використовується для відмальовки логотипів фракцій, створення іконок, інфографіки, паттернів та інших декоративних елементів, які потребують масштабування без втрати якості. Професійна робоча станція (наприклад, MacBook Pro або потужний стаціонарний ПК) з достатнім обсягом оперативної пам'яті (від 16 ГБ) для комфортної та безперебійної роботи зі складними багатосторінковими макетами та важкими графічними файлами.	

IV. Планування процесу та термінів виготовлення		
Технологічна послідовність виконання макету артбуку та його складових	1. Підготовчий (Аналітичний) Збір, систематизація та редактура текстової інформації про угруповання Найт-Сіті. Пошук, відбір та сортування візуального контенту (ілюстрації, концепт-арти, скриншоти, логотипи банд). Формування мудборду (Moodboard) для закріплення загальної стилістики (естетика кіберпанку, неонові акценти, глітч, бруталізм). 2. Ескізне проектування Визначення технічних параметрів видання (формат сторінок, орієнтація, орієнтовна кількість розворотів). Розробка базової модульної сітки макету (визначення розмірів полів, кількості колонок, міжколонкових відстаней). 3. Практична реалізація (Дизайн та верстка) Кадрування, кольорокорекція, обтравка (вирізання) персонажів із фону, застосування стилістичних ефектів (хроматична аберація, шум, світіння). Відмальовка та адаптація логотипів фракцій (наприклад, черепа «Мальстрему» чи павука «Вудуїстів»), створення плашок, ліній, іконок. 4. Додрукарська підготовка та експорт Перевірка роздільної здатності всіх растрових зображень (має бути не менше 300 dpi для якісного друку).	Терміни
V. Кошторис проєкту		
Вартість творчої концепції:	Включає аналіз теми, збір референсів, створення мудборду, розробку модульної сітки та затвердження загального стилю (кіберпанк/editorial). Орієнтовно 10 годин роботи. Вартість: 10 год × 500 грн = 5 000 грн	
Вартість роботи над ескізами:		

Вартість розробки: -обкладинки -форзацу -титульного аркуша -корінця -оформлення змісту -ілюстрацій	Створення чорнових ваєрфреймів сторінок, розкадровка розворотів, планування розташування текстових блоків та ілюстрацій для кожної з фракцій. Орієнтовно 8 годин роботи. Вартість: $8 \text{ год} \times 500 \text{ грн} = 4\,000 \text{ грн}$. Обкладинки: Створення композиції, робота з типографікою, підготовка лицьової та задньої частини. (5 год) = 2 500 грн. Форзацу: Розробка патерну або стилізованої заливки, що з'єднує обкладинку з блоком. (2 год) = 1 000 грн.	
Вартість роботи з правками:	Титульного аркуша: Верстка головної інформації, назви, логотипів. (1 год) = 500 грн.	
Вартість години Вашої роботи:	Корінця: Розрахунок товщини під друк, розміщення тексту та технічних елементів. (1 год) = 500 грн.	
	Оформлення змісту: Структурування рубрикатора, налаштування стилів та табуляцій для сторінок (Альдекальдо, Тварини, Шельми тощо). (3 год) = 1 500 грн. Ілюстрацій: Обробка, кольорокорекція, вирізання фонів, накладання ефектів (глітч, неон) та адаптація зображень для 9 фракцій. Це найоб'ємніша технічна частина. (15 год) = 7 500 грн. Закладається як буфер на фінальне редагування, виправлення типографічних помилок, коригування кольорового профілю СМУК та підгонку випусків за обріз перед експортом. Зазвичай це 10–15% від загального часу.	
Загальна вартість розробленого макету артбуку та його складових	Орієнтовно 5 годин роботи. Вартість: $5 \text{ год} \times 500 \text{ грн} = 2\,500 \text{ грн}$. Загальна вартість розробленого макету артбуку та його складових: $5\,000 + 4\,000 + 13\,500 + 2\,500 = 25\,000 \text{ грн}$.	

Висновки до другого розділу

Підсумовуючи, можна стверджувати, що для втілення задуму було обрано найбільш релевантну дизайн-стратегію. Вона базується на симбіозі жорсткої багатоколонкової сітки та прийомів керованої візуальної руйнації – асиметрії, глітч-арту й деконструкції. Такий метод дає змогу грамотно організувати значні обсяги текстового контенту, не нівелюючи при цьому оригінальну, експресивну та агресивну стилістику кіберпанк-всесвіту. Базовим форматом видання визначено А4 (в альбомній розгортці), а колористичне рішення спирається на принцип екстремального контрасту – домінування темного тла з інтеграцією неонових маркерів для візуального розмежування угруповань. Крім того, спроектований макет цілком задовольняє стандарти препресу: закладено необхідні вільоти під обріз, витримано безпечні поля, а якість усього графічного матеріалу відповідає показнику не нижче 300 dpi.

Для виконання практичної частини був сформований чіткий стек програмного забезпечення, що включає Adobe Photoshop (для генерації спецефектів і роботи з растром) та Adobe Illustrator (для створення векторної айдентики). Саму ж процедуру розробки було декомпозовано на чотири логічні фази: підготовчу стадію, створення ескізів, етап безпосередньої верстки (практичної реалізації) та фінальну додрукарську підготовку.

У межах дослідження також проведено ґрунтовну калькуляцію витрат часу та фінансів. Фінальний бюджет на проектування макета артбуку з усіма його елементами закріплено на рівні 25 000 грн. Цей кошторис спирається на фіксовану ставку 500 грн за робочу годину та охоплює повний цикл виробництва виробу – від генерації первинної концепції до експорту готового файлу.

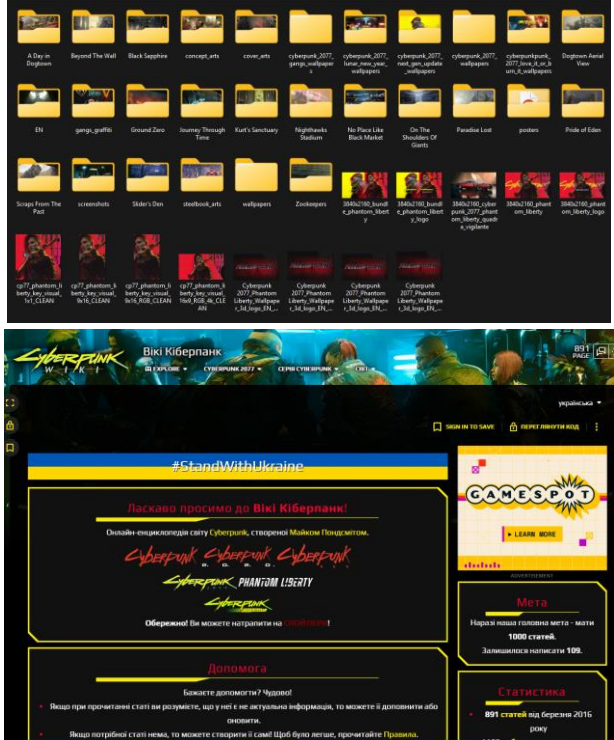
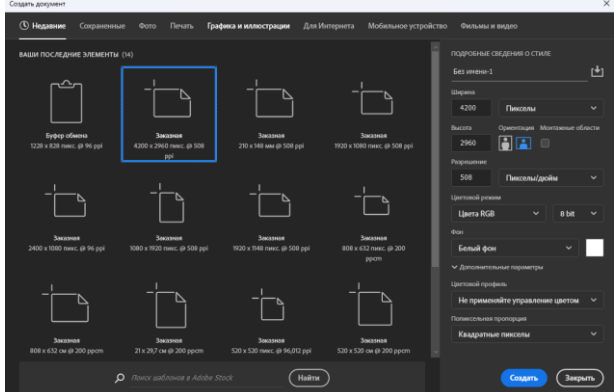
РОЗДІЛ III. ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ МАКЕТУ АРТБУКУ «ФРАКЦІЇ В CYBERPUNK 2077»

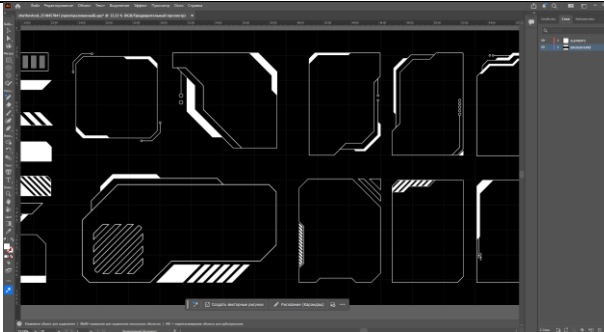
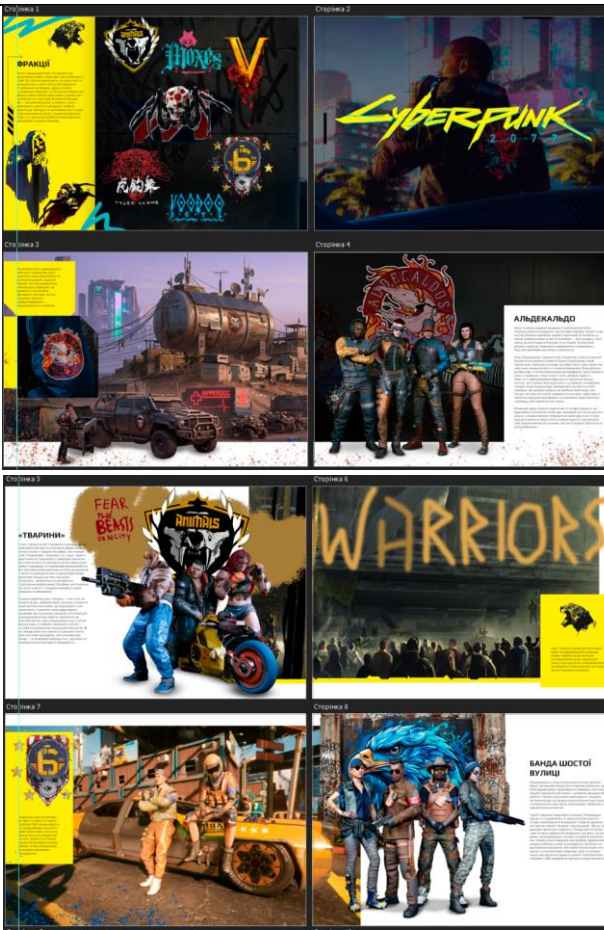
Стадія практичного виконання макета являє собою пряму трансформацію затвердженого технічного завдання у фінальний графічний виріб. Ця процедура стартує з акумуляції робочих матеріалів та кристалізації базової концепції, що передбачає глибинне вивчення референсної бази, а також селекцію ілюстрацій персонажів високої якості. Одночасно відбувається впорядкування текстових масивів, присвячених дев'яти провідним угрупованням ігрового лору (серед яких Альдекальдо, «Тварини», «Шельми» та інші), що дозволяє остаточно зафіксувати єдину стилістичну парадигму артбуку. Подальший алгоритм охоплює розробку скетчів та конструювання модульної сітки: у робочому просторі Adobe Photoshop генерується вихідний поліграфічний файл із прецизійним заданням габаритів і технічних характеристик полотна.

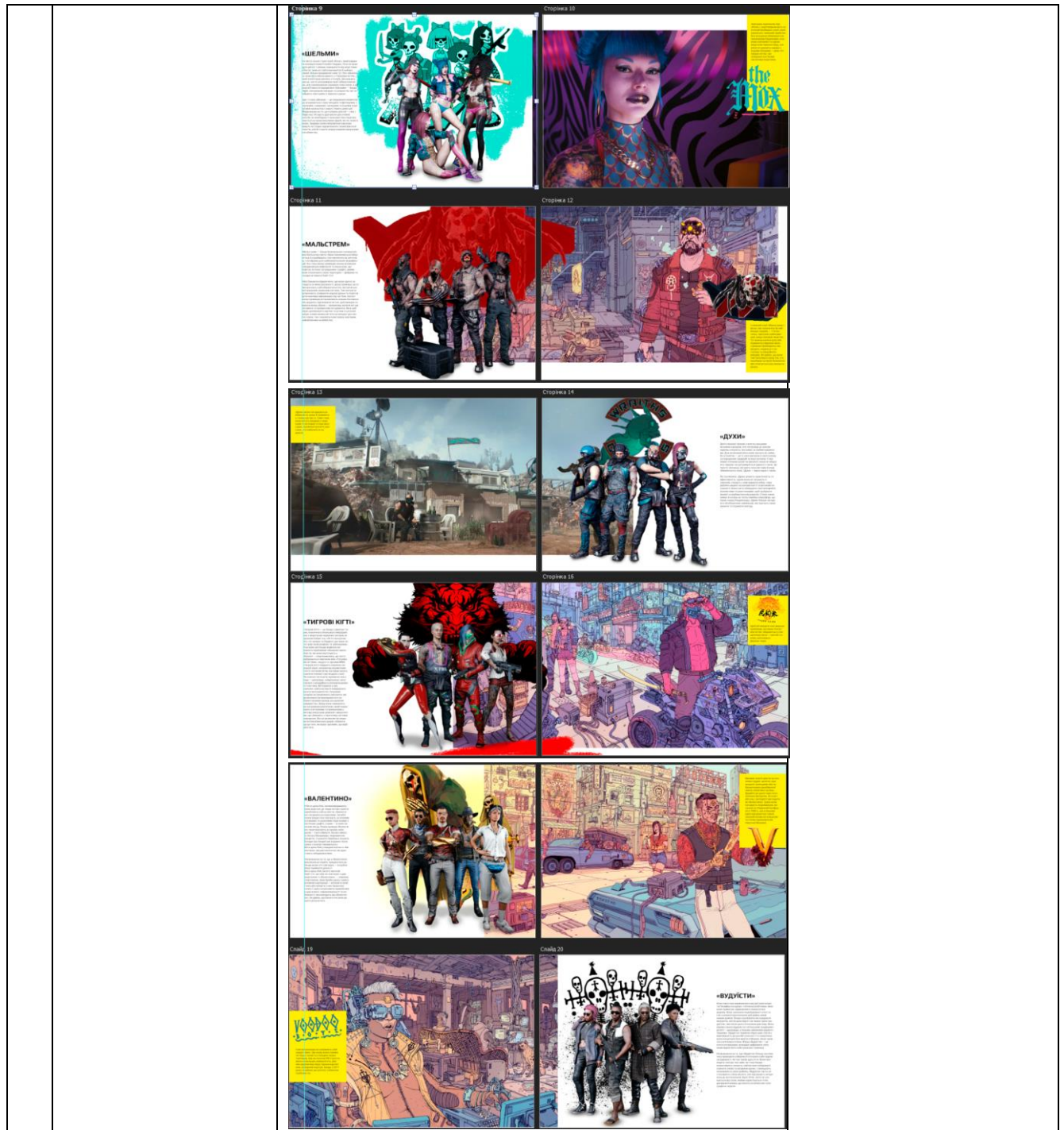
Окремий акцент робиться на етапі опрацювання візуального контенту, що вимагає комплексного підходу до взаємодії з растровими та векторними форматами. Залучаючи інструментарій Adobe Photoshop та Adobe Illustrator, здійснюється кропінг, ізоляція об'єктів від тла (обтравка) та тонка кольорокорекція елементів. З метою відтворення канонічної атмосфери кіберпанку на зображення накладаються спеціалізовані візуальні фільтри – зокрема, глітч-арт та посилений неоновий контраст. Паралельно логотипи синдикатів проходять процедуру векторної оптимізації. По завершенню підготовки всього пулу графіки стартує безпосередній процес верстки та конструювання розворотів видання. Усі опрацьовані ілюстрації та текстові блоки імплементуються в макет із суворим дотриманням спроектованої модульної сітки. Водночас, для збереження візуальної експресії та передачі естетики технологічного бунту, в композицію навмисно вводяться гранжові акценти та підтримується асиметрія.

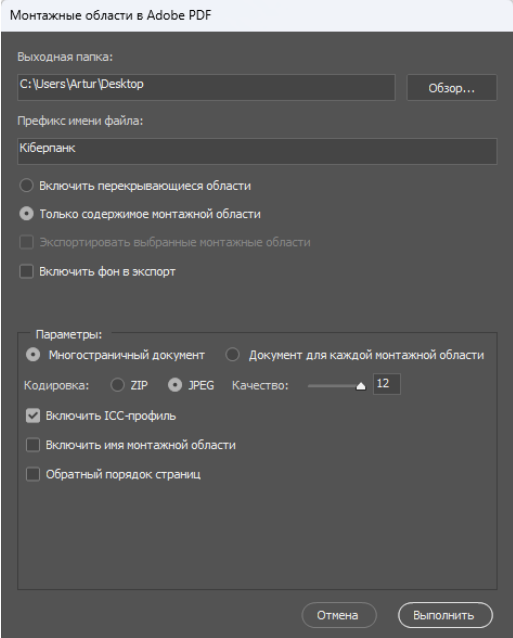
Фінальна фаза проєктування зводиться до заключного редагування та комплексного препресу (додрукарської підготовки) виробу. На цьому кроці реалізується скрупульозна коректура текстового наповнення, вирівнювання

композиційного балансу на розворотах і ліквідація можливих огріхів типографіки. Окрім цього, виконується обов'язковий контроль роздільної здатності кожної растрової деталі макета, що є критично важливим для гарантування належної якості поліграфічного відтворення. Підсумком цього етапу стає генерація готового макета артбуку та його експорт у цільовий формат PDF.

№	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.	Збір матеріалів та формування концепції		Аналіз референсів, пошук та відбір високоякісних зображень персонажів. Систематизація текстової інформації про 9 фракцій всесвіту (Альдекальдо, Тварини, Шельми тощо). Формування загального візуального стилю.
2.	Ескізне проєктування та налаштування сітки		Створення базового документа в Adobe Photoshop. Налаштування розмірів.

3.	Підготовка ілюстрацій (растр та вектор)		Робота з графікою в Adobe Photoshop, Illustrator: кадрування, обтравка об'єктів від фону, кольорокорекція, застосування стилістичних ефектів (глітч, неоновий контраст). Адаптація логотипів фракцій.
4.	Верстка макету та дизайн розворотів		Інтеграція підготовлених ілюстрацій та тексту в макет згідно з сіткою. Створення асиметричних та гранжових акцентів.



			
5.	Фінальне коригування та додрукарська підготовка		Вичитка тексту, балансування розворотів, усунення типографічних помилок. Перевірка роздільної здатності, експорт макета у фінальний формат PDF.

Висновки до третього розділу

Здійснено комплексний збір, аналітичну обробку та категоризацію потрібного візуального й текстового наповнення для кожної з дев'яти фракцій. Спираючись на затверджену художню концепцію, у робочому просторі Adobe Photoshop було згенеровано базовий поліграфічний файл із прецизійно відкаліброваною модульною системою.

Використовуючи професійне програмне забезпечення (Adobe Photoshop, Illustrator), реалізовано ґрунтовну підготовку графічного матеріалу: здійснено

ізоляцію фігур персонажів від фону (обтравку), кроппінг, тонову та колірну корекцію, а також векторизацію фірмових знаків. Застосування характерних художніх ефектів (глітч-арт, посилений неоновий контраст) дало змогу домогтися абсолютної стилістичної релевантності агресивному візуальному коду кіберпанку.

Наступним кроком стала інтеграція всіх шрифтових та ілюстративних масивів у цілісну архітектоніку розворотів. Органічний синтез жорсткої сітки макетування зі штучно згенерованою асиметрією та елементами гранжу надав виданню необхідної візуальної динаміки, гарантовано зберігши при цьому високий рівень ергономічності та зручності сприйняття текстової інформації.

На фінальній стадії було виконано вичитку, ліквідовано можливі дефекти типографського набору та досягнуто оптимального композиційного балансу на сторінках. Пройшовши обов'язковий етап контролю показників роздільної здатності, макет був безпомилково експортований у кінцевий формат PDF, що є прямим свідченням його технічної придатності до подальшого використання.

Таким чином, стадія практичного втілення беззаперечно довела раціональність та дієвість сформованого технічного завдання. Спроектований артбук постає як концептуально єдиний, фіналізований дизайн-продукт, що кваліфіковано та вичерпно вирішує весь спектр завдань, закладених на старті цього дослідження.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

Результатом проведеного дослідження стала розробка естетично виразного, концептуально єдиного та логічно впорядкованого макета багатосторінкового видання – артбуку під назвою «Фракції в Cyberpunk 2077». Цей поліграфічний продукт успішно структурує та категоризує об'ємні масиви даних щодо дев'яти провідних синдикатів ігрового лору.

Згідно з визначеними на початку роботи завданнями, було досягнуто наступних результатів:

Обґрунтовано своєчасність та практичну значущість розробки. Доведено, що проєктування такого тематичного видання не лише задовольняє об'єктивний запит фанатського ком'юніті на високоякісні ілюстровані енциклопедії, але й виступає надійним індикатором фахової кваліфікації дизайнера у галузі складного багатосторінкового макетування та стилізації.

Сформовано креативну концепцію та технічне завдання. Аргументовано застосування специфічного візуального підходу, що базується на інтеграції жорсткої журнальної (editorial) сітки з характерними атрибутами кіберпанку: навмисною асиметрією, глітч-артом, імітацією технологічного хаосу та екстремальним колірним контрастом (поєднання глибокого темного тла з кислотними маркерами). Така стратегія дозволила оптимізувати подачу великих текстових блоків, гарантовано зберігши їхню читабельність.

Реалізовано повний виробничий цикл проєктування макета. Спираючись на акумульовану інформаційну базу про угруповання (такі як Альдекальдо, «Тварини», «Шельми», «Мальстрем» та інші), здійснено глибоке опрацювання векторного та растрового контенту в середовищі Adobe Photoshop і Illustrator. Процедура охоплювала кропінг, ізоляцію об'єктів від фону, колірну корекцію та векторизацію фірмових знаків. У підсумку всі графічні й текстові компоненти були зведені в цілісну, динамічну композицію розворотів стандарту А4.

Виконано економічну калькуляцію та фінальний препрес. Здійснено фінансове обґрунтування проєкту, підсумковий кошторис якого дорівнює 25 000

грн за весь обсяг робіт – від первинного ескізування до фінішних правок. Розроблений макет пройшов етапи текстової коректури, композиційного балансування та суворого контролю роздільної здатності (на рівні 300 dpi), після чого був успішно конвертований у цільовий формат PDF, що засвідчує його повну готовність до використання як електронного довідника або подальшого фізичного друку.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Батилда М. Світ гри Cyberpunk 2077. Київ : Vovkulaka, 2020. 192 с.
2. Брінггерст Р. Основи стилю в типографії. Київ : ArtHuss, 2020. 432 с.
3. Вікі Кіберпанк (Українська). *Онлайн-енциклопедія світу Cyberpunk*. URL: <https://cyberpunk.fandom.com/uk/wiki/> (дата звернення: 03.03.2026).
4. Вільямс Р. Дизайн для недизайнерів. Київ : ArtHuss, 2019. 240 с.
5. Келдер Д. Editorial Design. Цифрові та друковані видання: створення макетів. Київ : КМ-Букс, 2018. 210 с.
6. Мюллер-Брокманн Й. Модульні системи в графічному дизайні. Посібник для графіків, типографів і оформлювачів виставок. Київ : ArtHuss, 2021. 184 с.
7. Офіційний посібник користувача Adobe Photoshop. *Adobe Help Center*. URL: <https://helpx.adobe.com/ua/photoshop/user-guide.html> (дата звернення: 03.03.2026).
8. Офіційний посібник користувача Adobe Illustrator. *Adobe Help Center*. URL: <https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/user-guide.html> (дата звернення: 03.03.2026).
9. Офіційний сайт гри Cyberpunk 2077 (розділ медіа та концепт-артів). *Онлайн-енциклопедія світу Cyberpunk*. URL: <https://www.cyberpunk.net> (дата звернення: 03.03.2026).
10. Самара Т. Еволюція дизайну. Основи композиції, типографіки та кольору. Київ : ArtHuss, 2022. 280 с.
11. Gibson W. Neuromancer. New York : Ace Books, 1984. 271 p.
12. Pondsmit M. Cyberpunk 2020: The roleplaying game of the dark future. R.Talsorian games, 1990. 250 p.